

Creëren

Evalueren

Analyseren

Toepassen

Begrijpen

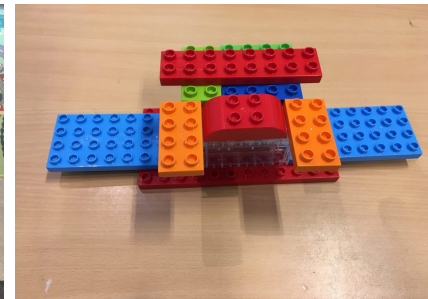
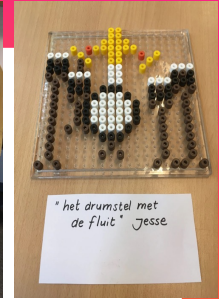
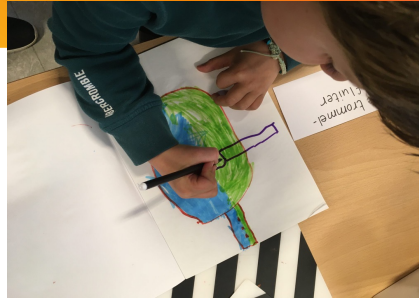
Onthouden

Met Bloom de hoeken in...

En rijke leeromgeving te creëren



Daar zit
muziek in.





**Wat verstaan wij onder een rijke
leeromgeving voor alle kinderen??**



Een rijke leeromgeving

bevat open opdrachten,
met ruimte voor eigen
inbreng;

bevat een hoge mate
van complexiteit en een
hoog abstractieniveau;

bevat authentieke
contexten (complexe
real-life problemen);

doet een beroep op de
zelfstandigheid van
leerlingen;

doet een beroep op
meerdere
begaafdheidsgebieden
(leervoorkeuren); MI -
[Gardner](#);

doet een beroep op
hogere orde
denkvaardigheden
(analytisch, creatief en
kritisch); [Bloom](#);

doet een beroep op
metacognitieve
vaardigheden (denken
over denken);

stimuleert de
autonomie en eigen
verantwoordelijkheid
(zelfsturing);

stimuleert tot een
onderzoekende
houding
(nieuwsgierigheid);

lokt uit tot een
reflectieve houding
(evaluatie, zelfreflectie);

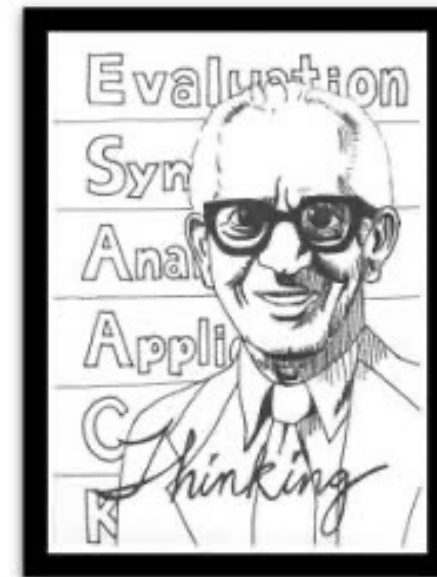
draagt bij aan meer
zelfinzicht bij leerlingen
(kwaliteiten, leer- en
denkvoorkeuren).

Bron: SLO

Benjamin Bloom

- + Benjamin Bloom (1913-1999)
- + Hij ontwikkelde de **Taxonomie van Bloom** in 1956, een classificatiesysteem om leerdoelen te ordenen.
- + De taxonomie is bedoeld om docenten te helpen begrijpen en ontwerpen **effectieve leerervaringen (vragen en opdrachten)**.

"De Taxonomie helpt bij het stellen van specifieke, meetbare leerdoelen en het bevorderen van diepgaand leren." (Bloom, 1956)



De taxonomie van Bloom

Je haalt kennis op en noemt wat je weet.

Onthouden

Wat is...?
Wie / wat / waar...?
Kun je noemen...?
Wat heb je gezien?

Je legt in je eigen woorden uit wat iets betekent.

Begrijpen

Kun je uitleggen waarom...?
Wat betekent...?
Hoe zou je dit zeggen?
Waarom gebeurt dit

Je gebruikt wat je hebt geleerd in een nieuwe situatie.

Toepassen

Kun je dit gebruiken om...?
Wat zou je doen als...?
Hoe los je dit op?
Geef een voorbeeld van...

Je onderzoekt onderdelen en ziet verbanden en verschillen.

Analyseren

Wat is het verschil tussen...?
Wat hoort bij elkaar?
Hoe zit dit in elkaar?
Wat gebeurt er als...?

Je geeft een onderbouwde mening en maakt keuzes.

Evalueren

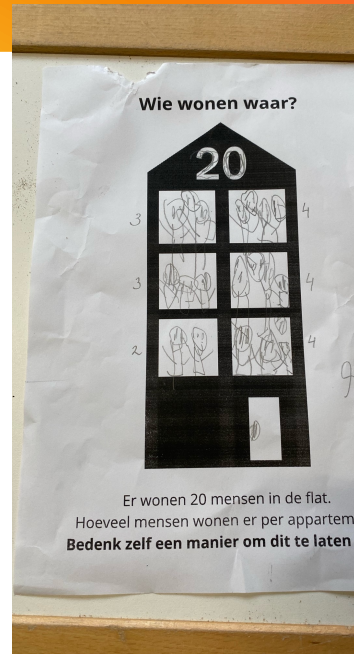
Wat vind jij van...?
Wat is beter?
Klopt dit volgens jou?
Welke keuze maak jij?

Je bedenkt of maakt iets nieuws met wat je hebt geleerd.

Creëren

Kun je iets nieuws bedenken?
Hoe zou jij dit ontwerpen?
Maak een eigen idee
Wat als...?

*"Goede vragen maken goede denkers
en jij bepaalt de kwaliteit van die vragen."*



Een nieuw huis voor oma Loes





WE ZIJN WEER VEILIG AANGEKOMEN IN NEDERLAND.
ZO'N BOOTTOCHT BLIJFT ALTIJD SPANNEND. DE GOLVEN ZIJN HOOG EN
DE WINT IN ALTIJD HEEL HARD. MAAR GELUKKIG ZIJN WE ER WEER.

VANAVOND GAAN WIJ VOOR HET EERST HET DAK WEER OP.
DAT IS VOOR MIJ EN OZOSNEL GEEN PROBLEEM. MIJN TROUWE PAARD
KAN GOED BALANCEREN EN SPRINGEN.
MAAR IK HEB BEGREPEN DAT PIET JE PANIEK ER ERG TEGEN OPZIET.
TIJDENS DE PIETENLESSSEN IS HIJ IN SLAAP GEVALLEN EN HEEFT HIJ
NIET ZO GOED OPGELET EN NU IS HIJ IN PANIEK.
ZOU DEN JULLIE HEM KUNNEN HELPEN?

WIJ WILLEN HEM VERTELLEN WAT EEN PIET ALLEMAAL MOET WETEN EN
HOE HIJ HET DAK OP GAAT?













TERKLAAS.



Wij gaan het dak op!



Taxonomie IQudo - Puzzel

  Onthouden	  Begrijpen	  Toepassen	  Analyseren	  Evalueren	  Creëren
<p>Wijs alle puzzel stukjes aan en tel ze.</p> <p>Leg alle puzzelstukjes rondom je bord en onthoud waar ze moeten liggen.</p>	<p>Leg uit hoe je de puzzel gemaakt hebt.</p>	<p>Maak de puzzel onderste boven.</p>	<p>Neem 2 puzzels uit de kast en gooi deze door elkaar. Maakt de puzzel.</p>	<p>Maak een puzzel van 50 stukjes zonder voorbeeld Controleer je puzzel aan de hand van het voorbeeld.</p>	<p>Maak zelf een puzzel van 50 stukjes. Hoe kun je puzzelen zonder handen?</p>

Bouwhoek

- + Hoe kun je ervoor zorgen dat jouw bouwwerk sterker wordt dan eerst? (**Evalueren**)
- + Waarom heb je deze vormen of materialen gekozen voor jouw gebouw? (**Analyseren**)
- + Wat zou er gebeuren als je de onderste blokken vervangt door kleinere blokken? (**Analyseren**)
- + Kun je een bouwwerk maken dat een probleem oplost, bijvoorbeeld een brug of schuilplaats? (**Creëren**)
- + Welke manier van bouwen werkt volgens jou het best, en waarom? (**Evalueren**)

Zandtafel

- + Hoe kun je met zand en water een vorm maken die niet meteen instort? **(Creëren)**
- + Wat is het verschil tussen droog zand en nat zand als je iets wilt bouwen? **(Analyseren)**
- + Hoe kun je een rivier of weg maken waardoor het water precies daarheen stroomt waar jij wilt? **(Creëren)**
- + Welke oplossing bedenkt je als jouw zandkasteel steeds kapotgaat? **(Creëren)**
- + Kun je iets ontwerpen in het zand dat ergens anders voor gebruikt kan worden, bijvoorbeeld een stad of haven? **(Creëren)**


Huishoek

- + Hoe kun je de huishoek zo inrichten dat iedereen goed kan samenwerken? **(Creëren)**
- + Wat heb je nodig om van deze hoek een andere plek te maken, bijvoorbeeld een restaurant of ziekenhuis? **(Creëren)**
- + Waarom kiest jouw personage ervoor om juist zo te handelen? **(Analyseren)**
- + Hoe los je het op als twee kinderen hetzelfde willen spelen in het verhaal? **(Evalueren)**
- + Kun je een nieuw verhaal bedenken waarin er een probleem ontstaat en opgelost wordt? **(Creëren)**

Bloom toepassen bij begrijpend lezen/luisteren

Begrijpend lezen: vragen/opdrachten

Creëren Met eigen kennis en inzicht nieuwe ideeën kunnen bedenken.	
niveau 6  <i>bedenk maak onderzoek vind uit</i>	<p>Bedenk een ander einde voor het verhaal.</p> <p>Als het verhaal zich in een andere tijd zou afspeLEN, wat zou er dan veranderen?</p> <p>Als het verhaal zich op een andere plaats zou afspeLEN, wat zou er dan veranderen?</p>
Evaluëren Een oordeel kunnen vormen en kritisch kunnen reflecteren.	
niveau 5  <i>beoordeel waardeer beslis adviseer</i>	<p>Noem een eigenschap waarin jij anders bent dan de hoofdpersoon. Waarom?</p> <p>Noem een eigenschap waarin jij hetzelfde bent als de hoofdpersoon. Waarom?</p> <p>Wat vind jij van het einde van het verhaal?</p> <p>Welk persoon in het verhaal zou jij wel een dag willen zijn? Waarom?</p>
Analyseren Een probleem kunnen vereenvoudigen door het op te splitsen en de samenhang te zien.	
niveau 4  <i>vergelijk orden classificeer verbind leid af</i>	<p>Schrijf in één zin op wat het probleem in het verhaal is.</p> <p>Kan alles in het verhaal echt gebeurd zijn? Welke gebeurtenissen kunnen niet echt gebeurd zijn?</p> <p>Wat was het grappigste/spannendste/... voorval in het verhaal? Waarom?</p> <p>Als de hoofdpersonen in de toekomst of juist in het verleden leefden, welke problemen zouden ze dan tegen kunnen komen?</p>

© Inge de Vries, Enschede Een toelichting bij deze kaart vind je op: www.uitgeverijpica.nl  zie ommezijde

Begrijpend lezen: vragen/opdrachten

Toepassen Kennis in een nieuwe situatie kunnen gebruiken om een probleem op te lossen. Bijvoorbeeld de relatie kunnen leggen tussen tekst en concrete situaties.	
niveau 3  <i>pas toe los op verander demonstreer</i>	<p>Bedenk drie interviewvragen die je de hoofdpersoon zou kunnen stellen.</p> <p>Welk voorwerp had de (hoofd)persoon in dit verhaal goed kunnen gebruiken?</p> <p>Als jij een vriend als de hoofdpersoon zou hebben, hoe zou je je dan voelen?</p> <p>Wat zou je in het verhaal kunnen veranderen om het een ander eind te geven?</p>
Begrijpen Betekenis kunnen verlenen aan tekst en illustraties. Over begripsvragen moet je nadenken: je moet eerder verworven kennis en inzicht gebruiken.	
niveau 2  <i>omschrijf vat samen leg uit voorspel bespreek</i>	<p>Schrijf, als je het verhaal voor de helft gelezen hebt, je voorspelling voor de afloop op. Klopt dit later ook?</p> <p>Schrijf een goede en een minder goede eigenschap van de hoofdpersoon op.</p> <p>Waarom heeft het verhaal deze titel?</p> <p>Bedenk een andere titel voor het verhaal.</p>
Onthouden Onthouden van belangrijke informatie uit een gelezen tekst.	
niveau 1  <i>vertel na onthoud herinner herken</i>	<p>Vertel in tweetallen het verhaal na. Gebruik de woorden: <i>Wie, Wat Welke, Waar, Wanneer en Hoe</i>.</p> <p>Maak een woordveld bij het verhaal; gebruik er ook tekeningetjes bij.</p> <p>Teken een stripverhaal van de drie belangrijkste momenten van het verhaal.</p>

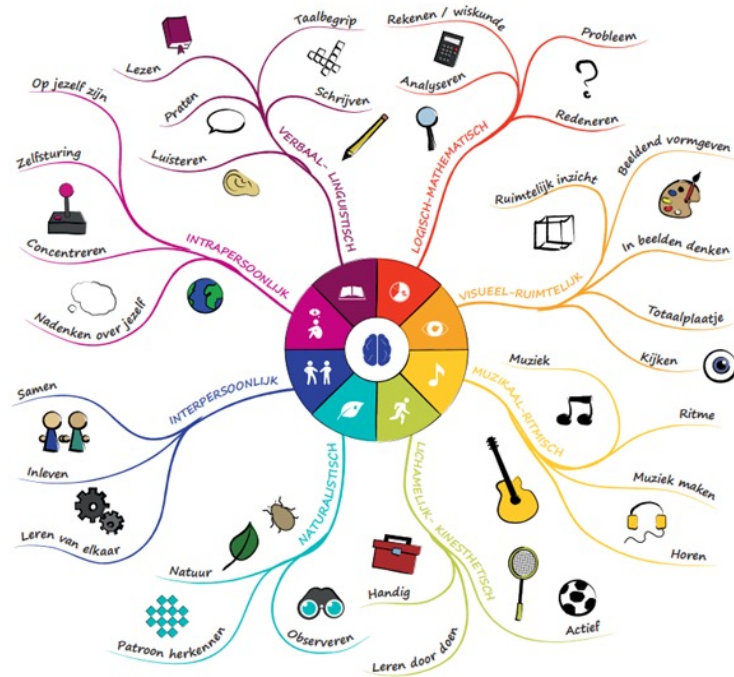
© Inge de Vries, Enschede www.uitgeverijpica.nl  zie ommezijde




De 8 talenten van Gardner

- + Howard Gardner (1993), Amerikaans psycholoog en onderwijsexpert, stelt dat ieder mens over meerdere talenten beschikt. We gebruiken ze allemaal, maar sommige zijn sterker ontwikkeld dan andere en die bepalen vaak hoe je het liefst leert.
- + Hoewel Gardner oorspronkelijk sprak over 'intelligenties', geeft hij later aan dat het woord 'talenten' eigenlijk beter past (Gardner, 2013).

Gardner



- + **Taaltalent;** verhalen, schrijven, lezen
- + **Rekentalent;** logisch denken, patronen herkennen
- + **Beeldtalent;** tekenen, visualiseren
- + **Muziektalent;** ritmes, klanken, melodieën
- + **Beweegtalent;** doen, maken, bewegen
- + **Samenwerkentalent;** met anderen samenwerken
- + **IK-talent;** nadenken over jezelf, zelfkennis
- + **Natuurtalent;** patronen in de natuur, dieren, planten



**In welke, activiteit of les
zie jij de talenten van
Gardner terug?**

Hoek

Bouwhoek

Verkleedhoek/ Rollenspel/ huishoek

Lees- en schrijfhoek

Ontdekkast/ experimenteerhoek

Puzzelhoek/ spelletjeshoek

Knutselhoek

Muziekhoeke

Natuurhoek/ thematafel

Digitale hoek/ tablet

Talent(en) volgens GardnerVisueel-ruimtelijk
Lichamelijk-kinesthetisch
Logisch-wiskundigInterpersoonlijk
Intrapersoonlijk
Taal (linguïstisch)Taal (linguïstisch)
IntrapersoonlijkLogisch-wiskundig
Naturalistisch
Visueel-ruimtelijkLogisch-wiskundig
Visueel-ruimtelijk
IntrapersoonlijkVisueel-ruimtelijk
Lichamelijk-kinesthetisch
IntrapersoonlijkMuzikaal
Lichamelijk-kinesthetischNaturalistisch
Visueel-ruimtelijk
IntrapersoonlijkLogisch-wiskundig
Visueel-ruimtelijk
Intrapersoonlijk









Bloom en Gardner

- + Door deze te combineren ontstaat ruimte voor verdieping én afstemming op individuele talenten.
- + Het stimuleert talentontwikkeling en geeft inzicht in interessegebieden (SLO, 2025).

Intergratie- matrix Bloom & Gardner

Integratiematrix voor kleuters

Thema: _____

Intelligentie / Denkvaardigheid	Onthouden	Begrijpen	Toepassen	Analyseren	Evalueren	Creëren
 Denktestelsel						
 Woord-knop						
 Beeld/ruimte-knop						
 Rekenen/redenerie-knop						
 Natuur-knop						
 Muziek-knop						
 Lijf/beweging-knop						
 Zelf-knop						
 Mensen-knop						

Thema; boodschappen doen.



Bloom \ Gardner Herinneren	Taal/ Linguïstisch	Logisch/ Wiskundig	Visueel Ruimtelijk	Muzikaal	Lichamelijk/ Kinesthetisch	Sociaal/ Interpersoonlijk	Intrapersoonlijk	Naturalistisch
	Noem drie producten die je in de winkel ziet.	Tel hoeveel producten op je boodschappenlijstje staan.	Kijk goed op de verpakking; welk product heeft een rond label?	Zing je favoriete winkel-liedje of koopjesliedje.	Loop naar het schap en wijs 2 producten aan.	Werk samen met een vriendje: zeg om de beurt een product.	Denk aan het product dat jij het lekkerst vindt: welk is dat?	Zoek een fruit- of groenteproduct in de winkel.
Begrijpen	Vertel waarom je één product kiest.	Sorteer de producten op "vers" en "niet vers".	Maak een plattegrond in je hoofd: waar ligt het brood?	Klap of tik het ritme van "winkelwagen – piep".	Pak een lege doos en doe alsof je hem in je winkelwagen zet.	Praat in tweetallen: wie kiest welk product en waarom?	Denk na: hoe voel jij je wanneer je iets lekkers uitkiest?	Vergelijk twee groentes: groeien ze boven of onder de grond?
Toepassen	Vertel welk eten je kiest voor een gezonde lunch.	Gebruik blokken om te tellen: 4 fruit + 2 melk = ?	Leg de boodschappen zo in je winkelwagen dat alles past.	Maak een liedje over "naar de winkel gaan".	Speel een rollenspel: jij bent kassamedewerker.	Verdeel taken in de winkel – wie doet wat?	Kies zelf een product: wat maakt het speciaal voor jou?	Welke producten komen uit de natuur?
Analyseren	Vergelijk twee producten: prijs, verpakking, merk.	Maak een grafiek van zuivel- en groenteproducten.	Bekijk de verpakking: hoe is de afbeelding opgebouwd?	Luister naar winkelgeluiden: wat hoor je? Waarom?	Beweeg als een winkelwagen door de gang.	Wat is sneller winkelen met een mandje of karretje?	Wat gebeurt er als je geen lijstje had gemaakt?	Waar komt het eten vandaan? Direct van het land of uit de fabriek?
Evalueren	Welk eten is gezond? Leg uit waarom.	Hou jij van veel of weinig eten? Denk aan groente of snoep.	Hoe zou je het schap anders indelen?	Welke geluid maakt eten? Wat vind jij mooi geluid?	Wat ging goed in het rollenspel? Wat kan beter?	Hoe ging de samenwerking in de winkel?	Wat heb jij geleerd van boodschappen doen?	Welk plantaardig eten is goed voor ons? Waarom?
Creëren	Maak een eigen winkel-verhaal met 3 producten.	Ontwerp een winkelwagen van blokken of papier.	Teken een winkelplattegrond.	Componeer een liedje of geluidenspel met eten.	Bouw een winkelhoek: producten, kassa, beweging.	Maak een mini-winkel in de klas.	Hoe ervaar jij het winkelen? Wat zou je anders doen?	Bedenk een winkel met natuurproducten: wat verkoop jij?



Totslot

- **Waarom belangrijk?**
 - Stimuleert hoger orde-denken.
 - Maakt lessen afwisselend en uitdagend.
- **Voor jou als leerkracht:**
 - Gebruik de Taxonomie als middel (kompas) om leerdoelen te formuleren en te differentiëren.
 - Zorg voor stimulans middels de talenten van Gardner.