

GOOD PRACTICE

Leesportfolio

GP2 Hoger Onderwijs

School

Vives Hogeschool

Onderwijsvak

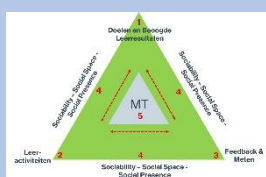
Nederlands

Studierichting

2^{de} educatieve bachelor
lager onderwijs

Docent

Gaëlle Schelstraete

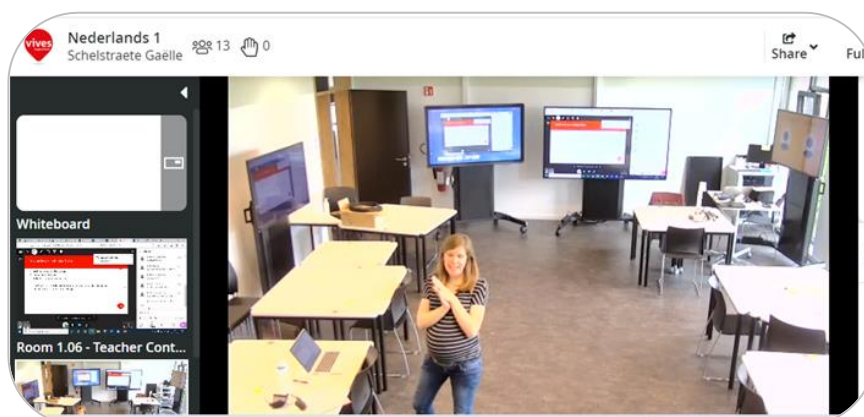


PIJLER 1: DOELEN & BEOOGDE LEERRESULTATEN

De studenten houden voor het vak Nederlands een lees- en schrijfportfolio bij rond boeken. Voor dit leesportfolio moeten ze drie boeken lezen, hun keuze motiveren en per boek een verwerkingsopdracht maken. Enkele voorbeelden van deze opdrachten zijn: een brief of een e-mail naar de auteur van het boek schrijven, recensies becommentariëren, karaktereigenschappen bespreken, een dagboekfragment van een personage schrijven, een nieuwe flaptekst schrijven, enzovoort.

De sessie gaat door een *collaboration room* waar de docent vrij rondloopt. De studenten zitten thuis. De studenten geven, in groepjes van 4 à 5, feedback op elkaars teksten uit het lees- en schrijfportfolio. In elk groepje projecteert om beurt een student op het *WePresent*-platform zijn of haar scherm, zodat de overige studenten mee kunnen lezen. Nadien volgt er een kort gesprek waarin de tekst besproken wordt en tips kunnen worden uitgewisseld. De docent kan vanuit het lokaal zien wat de groepen doen. Ze kan bij een scherm staan om de groepen verdere instructies of feedback te geven.

Na het groepswork worden klassikaal enkele veelvoorkomende fouten besproken en kunnen de studenten hun mening geven over deze virtuele manier van werken.



De WePresent-interface biedt studenten verschillende schermen: een whiteboard, de PowerPoint-presentatie van de docent, de docent zelf.

PIJLER 2: LEERACTIVITEITEN

- ✓ **Betekenisvolle context(en):** De studenten hielden reeds een lees- en schrijfportfolio bij rond boeken. Als toekomstige leerkracht is het belangrijk dat studenten leerlingen leren begeleiden in de wereld van kinder- en jeugdliteratuur.
- ✓ **Probleemgestuurd werken:** De docent werkt met een concrete opdrachten (bv een nieuwe flaptekst schrijven). De studenten vragen feedback aan hun medestudenten. Op die manier kunnen zijn hun eigen teksten aanpassen en bijsturen.
- ✓ **Autonoom leren:** De studenten gaan in groepjes zelfstandig aan het werk. De docent stelt vragen en geeft feedback waar nodig.
- ✓ **Sociale interacties - Samenwerkend leren:** Het *WePresent*-platform biedt in de *break-out-rooms* goede mogelijkheden om kwalitatieve interacties toe te laten en documenten met elkaar in *real time* te delen.



PIJLER 3: FEEDBACK- EN MEETACTIVITEITEN

- **Cognitieve doelen:** Het doel van het *online* overleg wordt door de docent plenair in de *collaboration room* meegedeeld aan de hand van een *PowerPoint*-presentatie. Evaluatiecriteria zijn niet van toepassing omdat de online discussie beoordelingsvrij is.
- **Sociale doelen:** Er worden geen expliciete sociale doelen door de docent geformuleerd. Wel is het zo dat de docent vanuit de *collaboration room* zicht heeft op alle groepen aan het werk. Zo kan zij de inzet en de betrokkenheid van de studenten zien.



PIJLER 4: SOCIALE RELATIES EN ROLLEN

- ✓ **Stimulerende interacties:** De studenten voelen een *online* verbondenheid door schermen met elkaar te delen. Andere groepen kunnen hen niet zien of horen. De studenten kunnen wel zien dat de docent 'naar hen toe loopt' om eventuele vragen te stellen of feedback te geven.
- ✓ **Sociale & communicatieve vaardigheden:** De groepen werden willekeurig door de software (*WePresent*) ingedeeld. De totale groep bestaat echter maar uit 14 studenten. Hierdoor is er reeds een onderlinge betrokkenheid en vertrouwen naar elkaar toe.

PIJLER 5: MULTIMODALE TECHNOLOGIE

Er wordt gebruik gemaakt van het *WePresent*-platform (Barco) om een (gedeeltelijk) virtueel klaslokaal op te zetten.

Groepswerk gebeurt via de functie *break-out-rooms*. Op die manier kunnen de studenten teksten aan elkaar laten zien en elkaar binnen de groep feedback geven.

Eenmaal de *break-out-room* is gestart, kan de docent geen studenten uit een groep meer verplaatsen of verslepen.

In de *collaboration room* zelf kan de docent naar een scherm toe gaan om te praten met de leden van het groepje

