

Waarop letten om aandacht te houden? Het toepassen van activerende didactiek bij kinderen.

Houding en mimiek

- Op ooghoogteniveau spreken
- Altijd naar de kinderen gericht. Zelfs bij aanwijzen van iets oogcontact houden. Zodra je iets wilt demonstreren bestaat het grote gevaar dat je je van de kinderen afwendt.
- Verdelen oogcontact over alle kinderen.
- Gebruik krachtige mimiek (gebaren, gezichtsuitdrukking) wanneer nodig.
- Zorg voor een verrassende start. Het werkt altijd goed om iets te tonen, zonder dat je al spreekt. Wacht dan rustig af, aandacht komt nu vanzelf.
- Toon eigen enthousiasme.

Groep

- Wacht tot de hele groep goed om u heen staat. Iedereen moet u goed kunnen zien.
- Zorg ervoor dat de kinderen niet in de zon kijken als u iets vertelt.
- Toon waardering voor ieders bijdrage.
- Stel vragen om betrokkenheid te vergroten. Pas op met het richten van een vraag aan een bepaald individu. Het is beter de vraag te stellen en af te wachten wie wil antwoorden.
- Soms is wachten totdat iedereen stil is, een goede aanpak bij verlies aan aandacht.
- Soms is het goed de groep te laten zitten en er zelf bij te gaan zitten.
- Vang zoveel mogelijk signalen uit de groep op (tekenen van verveling, onoplettendheid....) om na te gaan of en zo ja hoe daarop gereageerd moet worden.
- Vriendelijk zijn, (immaterieel) belonen voor goede bijdragen

Inhoud

- Maak vooraf goed duidelijk wat de bedoeling is van de activiteit.
- Maak vooraf goed duidelijk welke spelregels worden gehanteerd (op de paden blijven,...).
- Worden meerdere zintuigen aangesproken.
- Wissel werkvormen af. Zie Het IVN werkvormenboek voor inspiratie.
- Gebruik aanschouwelijk materiaal.

Stemgebruik

- Spreek goed gearticuleerd. Verstaanbaarheid is erg belangrijk.
- Wissel harder en zachter spreken af. Soms werkt fluisteren heel goed. Denk aan afwisseling in toonhoogte.
- Wordt niet opgelet ga dan niet steeds harder spreken maar wacht even rustig af.

Taalgebruik

- Aangepast aan niveau doelgroep. Begrijpelijke taal.
- Geen dialect

Aan het werk zetten c.q. de groep ruimte geven voor eigen bijdragen (of anders—vermijd te lange monologen bij kinderen of anders---verzin opdrachten om te laten waarnemen/ om kinderen zelf actief te laten zijn).

- Zeg niet voor wat kinderen zelf kunnen ontdekken (zeg niet dat een plant watermunt heet maar laat eerst ruiken en vraag dan om een toepasselijke naam. Laat kinderen zelf een pitrus uitpellen i.p.v. het zelf te doen)
- In plaats van het te vertellen kun je vaak beter kinderen zelf laten ontdekken.

Enkele voorbeelden:

- In plaats van soorten planten op te noemen krijgen de kinderen een zoekkaart met bv 10 planten die ze op een bepaald traject kunnen vinden. Zodra een plant is gevonden wordt deze gemarkeerd op een plattegrond.
- In plaats van paddestoelen met naam te noemen zeg je dat hier een paddestoel moet staan die erg op een dropje (gewei) lijkt. Wie vindt hem het eerst?
- Op een traject 10 verschillende soorten paddestoelen zoeken (en tekenen)
- Je noemt 6 verschijnselen/begrippen op (erosie, meanderen, kamperfoelie groeit altijd rechtswindend om een tak/boom etc....). Ga dan wandelen. Zodra iemand een verschijnsel herkent mag deze dat melden en toelichten. Navolgend mag iemand die iets heeft gevonden en toegelicht zich niet meer melden.
- Zelf namen bedenken voor planten/korstmossen (bv bekertjesmos, lucifermos etc)
- De kinderen krijgen een tekening van een natuurverschijnsel maar deze is niet af. Gevraagd wordt de tekening af te maken.
- Schors voelen en herkennen.
- Kijken door een diaraampje om een deel van het landschap precies in beeld te krijgen teneinde dat te beschrijven/tekenen.
- Voelen van het verschil tussen zand, klei.
- De kinderen krijgen een onvolledige knoppentabel en moeten die aanvullen.
- Nafluiten/nadoen van vogelgeluiden.
- Laten verzamelen en bespreken. Zoek 6 soorten gras, zoek zes knoppen etc.
- Iets laten onderzoeken/vergelijken. Bv aantal soorten in een pioniersituatie en in een climaxsituatie.
- Eenvoudige determinatietabel (planten, dieren, sporen) laten gebruiken.
- Iets laten zoeken (hol van een specht etc.).
- We kunnen onze windrichting bepalen m.b.v. een kompas, maar dadelijk zullen we een boom zien waarmee we ook de richting kunnen bepalen. Wie ziet hem het eerst? (boom met mosgroei aan westzijde).

- De kinderen krijgen 5 biologische voorwerpen die zijn gevonden op de plaats waar u nu staat. Bij elk voorwerp wordt een passend verhaal bedacht (voorbeeld van “voorwerpen”: afgeknaagde dennenappel, tak met aangevreten bladeren, een klit, opengesneden oude galappel, een braamtak).
- Bouw spelelement is. Bv lopen op kompas waarbij bij goed lopen een letter wordt gevonden. De gevonden letters bij elkaar vormen een woord. Ander voorbeeld is een opdrachtenkaart waarbij de antwoorden gevonden kunnen worden in de natuur(wandeling). Een rebus laat op basis van de antwoord een zin vinden (bv de 3^e letter van het 1^e antwoord, de 4^e letter van het tweede antwoord etc vormen samen weer een woord).

Overig

- Als u met meer gidsen bent laat u dan op vooraf af te spreken punten door uw medegids observeren en bespreek na afloop de feedback. Houd het aantal punten waarop wordt geobserveerd (bv aandacht verdelen over alle kinderen, goed naar de kinderen toe spreken, mogelijke stopwoorden, interactie etc...) beperkt. Hooguit 3.
- Zorg voor een deel in de wandeling dat de kinderen zelf kunnen lopen (routebeschrijving met opdrachten). Na afloop komen ze weer bij u terug en kunnen de opdrachten worden nabesproken. Tip: laat in 2 richtingen lopen om aantallen te spreiden.
- Als voorgaande maar met opdrachten die moeten worden uitgevoerd in het milieucentrum (microscopopdracht: vliegenkop tekenen, vogelsnavels en eten...)
- Vooraf 5 vogelgeluiden beluisteren met daarbij het zien van een afbeelding van betreffende vogel. Daarna gaan wandelen en nagaan of een van de 5 wordt gezien of liever nog gehoord.