

INHOUDSOPGAVE

01 DENKBEELDEN: MAAK KENNIS MET VISUELE LEERSTRATEGIEËN

02 OPBRENGSTEN

- 2.1 Leerresultaten en cognitieve opbrengsten 14
- 2.2 Praktijkopbrengsten 19

03 TIEN VISUELE MODELLEN MET DENKRAAM

- 3.1 DenkBeelden: tien visuele leermodellen, acht denkprocessen 24
- 3.2 De Cirkel 25
- 3.3 De Kapstok 30
- 3.4 De Trein 35
- 3.5 De Hoepels 40
- 3.6 De Bloem 45
- 3.7 De Stekker 50
- 3.8 De Mindmap 55
- 3.9 De Strik 60
- 3.10 Het Atoom 65
- 3.11 De Brug 70
- 3.12 Het Denkraam 75

04 COÖPERATIEF LEREN EN DENKBEELDEN

- 4.1 Coöperatief leren, wat is het? 80
- 4.2 Waarom coöperatief leren? 80
- 4.3 Sleutelbegrippen 80
- 4.4 Coöperatieve werkvormen 82
- 4.5 Tweetal Coach (Tweetal Check) 84
- 4.6 TafelRondje 84
- 4.7 TweeVergelijk 85

05 DENKBEELDEN ONLINE

- 5.1 DenkBeelden digitaal en online 88
- 5.2 Ideeën voor de leraar 93
- 5.3 Ideeën voor de leerling 96

06 DENKBEELDEN IN DE PRAKTIJK

- 6.1 De praktische synthese van visuele leermodellen, coöperatief leren en ICT 102
- 6.2 De dimensies van DenkBeelden: 1D, 2D en 3D 103
- 6.3 Methodelessen herarrangeren 105
- 6.4 Toetsing, portfolio en Looqin 114

07 ACHTERGRONDINFORMATIE

- 7.1 Stratosphere - Michael Fullan 120
- 7.2 Self organized learning environments - Sugata Mitra 120
- 7.3 Thinking Maps - David Hyerle 122
- 7.4 Wat werkte in de klas? - Robert Marzano 123
- 7.5 DenkBeelden en de vaardigheden van de 21^e eeuw 125

08 HET INVOERINGSPROCES

- 8.1 Ambitie 130
- 8.2 Planmatige invoering 130
- 8.3 Kritische succesfactoren 135

09 LITERATUUR