

# Active reviewing

**Een methode van zelfevaluatie om leerlingen meer te betrekken bij het eigen leerproces.**

Active Reviewing (AR) is een methode van zelfbeoordeling gebaseerd op de reflectiecyclus van Kolb (2015). Aan de hand van AR wordt op een actieve manier terug- en vooruitgekeken op het leerproces van leerlingen om vervolgens met elkaar in gesprek te gaan. Leerlingen krijgen hierdoor inzicht in het eigen leerproces en worden daardoor meer betrokken bij dat proces. Op grond van de uitkomsten van het gesprek kunnen er aanpassingen gedaan worden voor het vervolg van het onderwijs om de gestelde doelen alsnog of beter te bereiken. In dit artikel wordt AR verder uiteengezet en worden praktijkvoorbeelden gegeven.

TEKST EN FOTO'S FRANK DE KOK EN MICHIEL HERMANS



## Inleiding

Evalueren is een essentieel onderdeel van het leerproces en heeft een sturende invloed op leergedrag (Sluijsmans, Dochy & van Moerkerke, 1999). AR kan gezien worden als een mogelijke formatieve evaluatieactiviteit waarmee het leerproces van de leerling ondersteund kan worden. Het is een methode van zelfbeoordeling om leerlingen meer te betrekken, waarbij de leerling zelf aangeeft in hoeverre dat leerproces gevorderd is. Door als docent leervragen te stellen en het gesprek aan te gaan met de leerling wordt daarover informatie verzameld. Als een leerling een goed beeld heeft van zijn eigen leerproces, kunnen er haalbare doelen geformuleerd worden en kunnen zowel leraar als leerling het leren optimaliseren. Er is duidelijk sprake van evalueren om te leren (assessment for learning).



## Active Reviewing

Door middel van AR wordt er op een actieve, speelse en creatieve manier geëvalueerd en gereflecteerd. Leerlingen worden letterlijk in beweging gezet om zichzelf te beoordelen om vervolgens in gesprek te gaan met anderen (dat kan de docent, maar ook een klasgenoot zijn), met het oog op de verdere ontwikkeling van de leerling (Greenaway, Vaida & Iepure, 2015). AR is een proces om te leren uit ervaringen, wat reflectie, communicatie, analyseren, feedback geven en ontvangen omvat, en waarbij vooruit gekeken wordt naar verder leren (Greenaway, 2002; Greenaway et al., 2015). Greenaway et al. (2015) spreken respectievelijk over *facts* ('wat gebeurde er?'), *feelings* ('hoe ging het?'), *findings* ('kun je aangeven waardoor dat zo was?') en *future* ('hoe nu verder?').



Aan het begin van het leerproces worden de leerdoelen bepaald (feedup). Nadat de leerlingen

aan dit proces gewerkt hebben, wordt er door middel van AR teruggekeken op het leren. Dat kan onder andere gedaan worden door het stellen van schaalvragen. De leerlingen worden bijvoorbeeld in een cirkel geïmponeerd waarna de docent een vraag stelt (bijvoorbeeld: "in hoeverre ben je in staat om in balbezit te komen bij het basketbalspel dat we net gespeeld hebben?"). De leerling schaaft zichzelf in door meer of minder naar voren te stappen en positie te kiezen op een schaal van 0% tot 100%. Als een leerling op de cirkel blijft staan (0%) geeft hij aan dat hij niet in balbezit kan komen. Het middelpunt van de cirkel geeft 100% aan ("ik ben in staat om in balbezit te komen").

Nadat de leerling zichzelf heeft ingeschaald kan de docent doorvragen (bijvoorbeeld "wat maakt dat je je op dit niveau inschaalt?", "wat gaat er goed?", "wat nog niet?", "hoe komt dat?", "wat heb jij nodig om je te verbeteren?"). Door het doorvragen wordt de leerling uitgedaagd om de evaluatie scherper te krijgen en wordt hij zich bewuster waarom hij de gekozen positie ingenomen heeft. Het inzicht in het leerproces wordt daardoor vergroot. De docent moet daarbij wel in staat zijn om de juiste vragen te stellen. Een vraag mag geen waardeoordeel bevatten. Daarom is het beter om een 'wat-heb-je-nodig'-vraag te stellen dan een 'waarom'-vraag ('Op het moment dat je waarom-vragen gaat stellen, dan ga je eigenlijk al veroordelen'). Met eventueel aanvullende effectieve feedback krijgt de leerling meer duidelijkheid over zijn leerproces en zijn sterke en ontwikkelpunten. Vervolgens kan aan de hand van de verkregen inzichten vooruitgekeken worden naar het vervolg van het leerproces (feedforward). Er kunnen keuzes gemaakt worden om dat leerproces vorm te geven en te optimaliseren, door onderwijsleersituaties aan te passen of vervolgvragen te ontwerpen, aansluitend aan de leerbehoeften van de leerling. Door leerlingen zelf keuzes te laten maken uit een aantal opties die jij als docent geeft, passend bij de competenties van de leerling, geef je hem autonomie om zijn leerproces vorm te geven.

### AR in de praktijk; vooruitblikken

AR kan op vele manieren ingezet worden tijdens de lessen bewegingsonderwijs, zowel bij het vooruitblikken (feedup) als het terugkijken (feedback en vervolgens feedforward). Hieronder een aantal voorbeelden van reviews.

#### Post-Its

Kogelstoten.

We starten met een lessenserie van vijf lessen kogelstoten.

Vragen:

"Welke afstand zou je willen stoten op het eind van deze lessenserie? Schrijf de afstand die jij wilt stoten op een Post-It en plak deze vervolgens op de (juiste plek) op de vloer". "Wat heb je nodig om je doel te behalen?".



#### Elastiekjes

Hoogspringen.

We starten met een lessenserie van vijf lessen hoogspringen.

Vragen:

"Welke hoogte zou je willen je springen op het einde van deze lessenserie? Bevestig een gekleurd elastiekje om de hoogspringpaal op de hoogte die jij zou willen springen". "Wat heb je nodig om je doel te behalen?".

Regelmatig wordt er op een actieve manier teruggekeken in hoeverre leerlingen hun doel hebben behaald en wat ze eventueel nodig hebben om dat doel te behalen of dichterbij dat doel te komen.



#### Positiekiezen

Badminton, toernooi.

Opdracht: leerlingen spelen een toernooi volgens het move-up-/move-downprincipe. In totaal worden er zes rondes gespeeld.

Voorafgaand aan het toernooi wordt de volgende vraag gesteld:

"In welk veldje wil je na zes rondes spelen eindigen? Ga daarin staan".

Je kunt er als docent voor kiezen om ze na te laten denken over hoe ze dit doel denken te gaan behalen door de volgende vraag te stellen: "wat heb je nodig om dit doel te behalen?".

**Terugblikken**

**Fingershoot**

Tafeltennis, gericht spelen.

Opdracht: leerlingen proberen samen een rally mét elkaar te spelen en proberen daarbij de bal zo vaak mogelijk achter elkaar op het A4-papier te laten stuiten. Leerlingen bepalen voor zichzelf hoe vaak ze denken dat dat gaat lukken.

Vraag:

“Geef middels een fingershoot (steek 1, 2, 3, 4 of 5 vingers op) aan in hoeverre je je doel hebt behaald”.

Vervolg vragen:

“Hoe komt dat?”

“Wat heb je nodig om je doel te behalen of dichterbij je doel te komen?”

“Op welke manier wil je daarbij ondersteund worden door je klasgenoot of door mij als docent?”

“Met welke aanpassingen ga je spelen zodat je doel wel kunt behalen?” (bijvoorbeeld: papier ergens anders op de tafel leggen, een groter vel papier of een meerdere vellen papier).



Fingershoot

**Materiaal positioneren**

Unihockey, vrijlopen en aannemen.

Opdracht: leerlingen spelen 3 tegen 3 op kleine veldjes.

Vraag:

“In hoeverre vond jij dat je in staat was om vrij te lopen waardoor je aanspeelbaar was?”.

Leerlingen geven dit aan middels het positioneren van hun stick: laag (minder tevreden) naar hoog (meer tevreden).



materiaal positioneren

Vervolg vragen:

“Wat maakt het dat jij je stick op deze wijze vasthoudt?”

“Wat vind je dat je meer moet doen om de volgende keer vaker de bal te krijgen?”

“Je mag aangeven met welke speelregel jij wilt gaan spelen:

regel 1: we maken 2 vrije zones waarin een speler niet aangevallen mag worden, of

regel 2: we spelen met een kameleon, waardoor het team in balbezit een speler extra heeft. Kies maar”.

**Like / dislike**

Steunspringen, hulpverleners.

Opdracht: leerlingen kiezen een eigen steunsprong uit over een obstakel waarbij de hulpverlener hulp verleent middels de vooraf besproken keywords.

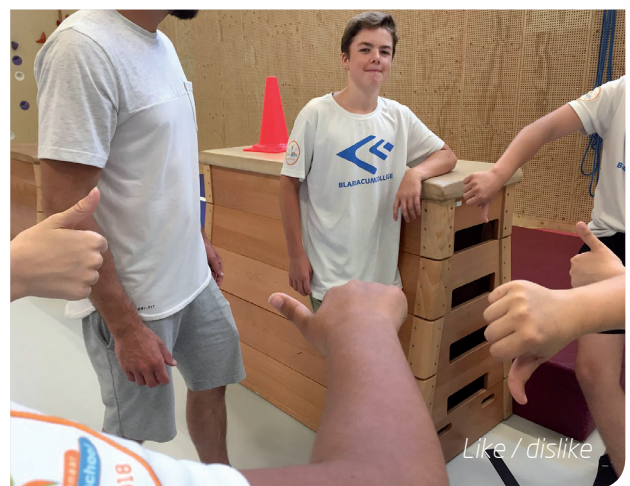
Vraag:

“Hoe vind jij dat de hulpverlener zijn taak als hulpverlener heeft uitgevoerd?. Geef middels een like (duim omhoog) of een dislike (duim omlaag) en alles wat daar tussen zit aan hoe jij de hulpverlener inschaalt”.

Vervolg vragen:

“Wat maakt het dat jij je duim zo hebt gepositioneerd?”

“Welke tip zou je de hulpverlener kunnen geven zodat jij de volgende keer een hogere score kunt geven?”



Like / dislike

**Kleuren lintjes**

Trefbal.

Opdracht: leerlingen spelen als afsluiting van de les trefbal volgens vooraf in overleg met de leerlingen bepaalde regels (fair play-gedrag). Na verloop van tijd wordt er een review gehouden waarbij leerlingen een kleur (rood, geel, groen) lintje kiezen.

Vraag:

“In hoeverre heb jij je gehouden aan de gemaakte regels? Kies een kleur die jij daar bij vindt passen”.

**Vervolg vragen:**

- “Wat maakt het dat je deze kleur hebt gekozen?”
- “Wat heb je nodig om een andere kleur te kiezen?”
- “Wat heb je nodig van je klasgenoten of van mij als docent?”
- “Wil je iets veranderen aan de regels of het trefbalspel?”.



Kleuren lintjes

**Memorable knoop, afsluiting van de les**

Gedurende de les mag je een knoop in het touw maken op het moment dat jij vindt dat er zich iets memorabels voordoet. Als docent zou je (indien nodig) een aantal voorbeelden kunnen geven. “Het behalen van je persoonlijke doel”, “Het verleggen van je eigen grens”, et cetera. Voordat de knoop mag worden gelegd, wordt er door de leerling overlegd met de docent. De docent neemt hierin een coachende en vragende rol aan (bijvoorbeeld: “wat maakt het dat jij deze knoop wilt leggen?”).

Aan het eind van de les, voordat de leerlingen zich gaan omkleden, wordt er stilgestaan bij de knopen. De leerling die de knoop heeft gelegd stapt naar voren, vertelt waarom er een knoop gelegd is en haalt de knoop er vervolgens uit.

Mocht het voorkomen dat er zich aan het eind van de les geen knopen in het touw bevinden zou



Memorable knoop

je de volgende vraag kunnen stellen: “Wat maakt het dat er géén knopen in het touw zitten?”.

**Tips voor het gebruik van AR**

Doordat AR erg eenvoudig is in te zetten tijdens een les, biedt het kansen binnen ons vak. Daarbij zijn een aantal praktische tips van belang.

- Zorg voor een positief leerklimaat waarin leerlingen feedback durven geven en ontvangen, ook in een groep en naar elkaar.
- Zorg dat voor de leerling duidelijk is wat er van hem verwacht wordt aan het begin van een les (of lessenserie).
- Gebruik AR als het ook echt iets op kan leveren. Stel de juiste vraag over wat je wilt weten van de leerlingen. Zorg voor variatie in werkvormen (zie praktijkvoorbeelden in dit artikel) en voorkom ‘overkill’. Reviews kunnen aan het begin van het leerproces ingezet worden (“welk doel wil je bereiken bij het hoogspringen?”), maar vooral ook tijdens het leerproces. Herhaal de reviews om te kijken of de aanpassingen ook resultaat opleveren.
- Bepaal afhankelijk van de review de groeps-grootte, waarbij de voorkeur uitgaat naar kleine groepen. Het rendement is dan groter.
- Maak gebruik van een timer, bijvoorbeeld een zandloper om ‘letterlijk’ niet te lang stil te staan.
- Zet eens een review in op het moment dat je de spanningsboog bij de leerlingen ziet afnemen.

**Doordat AR erg eenvoudig is in te zetten tijdens een les, biedt het kansen binnen ons vak**

- Ga in gesprek met de leerling naar aanleiding van de zelfbeoordeling door wat meer door te vragen. Doe dit zonder oordeel. Dit dwingt de leerling tot zelfreflectie die nodig is bij het verkrijgen van inzicht in zijn leervorderingen. Kijk daarbij met de leerling vooruit naar wat nodig is om het gestelde doel te bereiken. Gebruik de ‘wat-heb-je-nodig’-vraag.
- Gebruik de verkregen informatie om onderwijsleerstof aan te passen aan de leerbehoeften van de leerling. Het inzetten van peers voor het geven van feedback en samen nadenken over vervolgstappen, kan daarbij helpen (Hattie & Timperley, 2007; Hattie et al., 2013).
- Gebruik AR niet alleen om bewegen te verbeteren. Het is ook uitstekend te gebruiken bij regel- en omgangsbekwaamheden.

Frank de Kok is opleidingsdocent aan de ALO Eindhoven van Fontys Sporthogeschool.

Michiel Hermans (michhermans@ogvo.nl) is docent LO op het Blariacumcollege in Venlo en verzorgt trainingen en workshops op het gebied van active reviewing.

**Bronnenlijst**

Greenaway, R. (2002). The art of reviewing. *Journal of the Institute of Training and Occupational Learning*, 3(1), 47-53.

Greenaway, R., Vaida, B., & Iepure, C. (2015). *Active reviewing: a practical guide for trainers and facilitators*. La Vergne, Tennessee, Verenigde Staten: Createspace Independent Publishing Platform.

Hattie, J. A. C., Dogger-Stigter, A.-M., & Collignon, F. (2013). *Leren zichtbaar maken: Nederlandse vertaling van visible learning for teachers* (Vol. 2e druk.). Rotterdam: Bazalt Educatieve Uitgaven.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of educational research*, 77(1), 81-112.

Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. (2e ed.). New Jersey, United States of America: Pearson Education.

Sluijsmans, D., Dochy, F., & Moerkerke, G. (1999). Creating a learning environment by using self- peer- and co-assessment. *Learning Environments Research*, 1(3), 293-319.

**Contact**

f.dekok@fontys.nl