

ERVARINGSLEREN =

EEN METHODIEK VOOR: LEREN DOOR DOEN MET REFLECTIE.

DOEL methodiek ervaringsleren;

In ervaringsleren faciliteer je ervaringen die deelnemers uitdagen tot actie en interactie. Door de ervaringen met elkaar te delen worden deelnemers zich bewust van gedrag, patronen, denkbeelden en veronderstellingen van zichzelf + anderen. Die inzichten dienen als aanknopingspunt voor reflectie en een vervolg.

MIDDEL;

1. leren door DOEN.
2. adventurewave - structuur ervaringsleren.
3. reflectiemodel - structuur reflecteren
4. spelregels > waardencontract en challenge by choice.
5. (uitdagende) opdrachten die aanzetten tot actie en interactie.
6. a. opdracht voorbeeld;
b. opdracht voorbeeld;
c. meer opdrachten

theorie;

- Experiential learning cycle [Kolb + Fry]
- leerstadia - hoe leert een mens [Maslov]

1. LEREN DOOR DOEN,

EFFECT VAN DE LEEROMGEVING OP ONTWIKKELING.

formeel
leren

`schoolse`
training of
workshop

dialogoog
leren

begeleiding
& sturing

'leren
door DOEN'

ervaringen, coaching
& reflecteren

leren
door
DOEN

10%

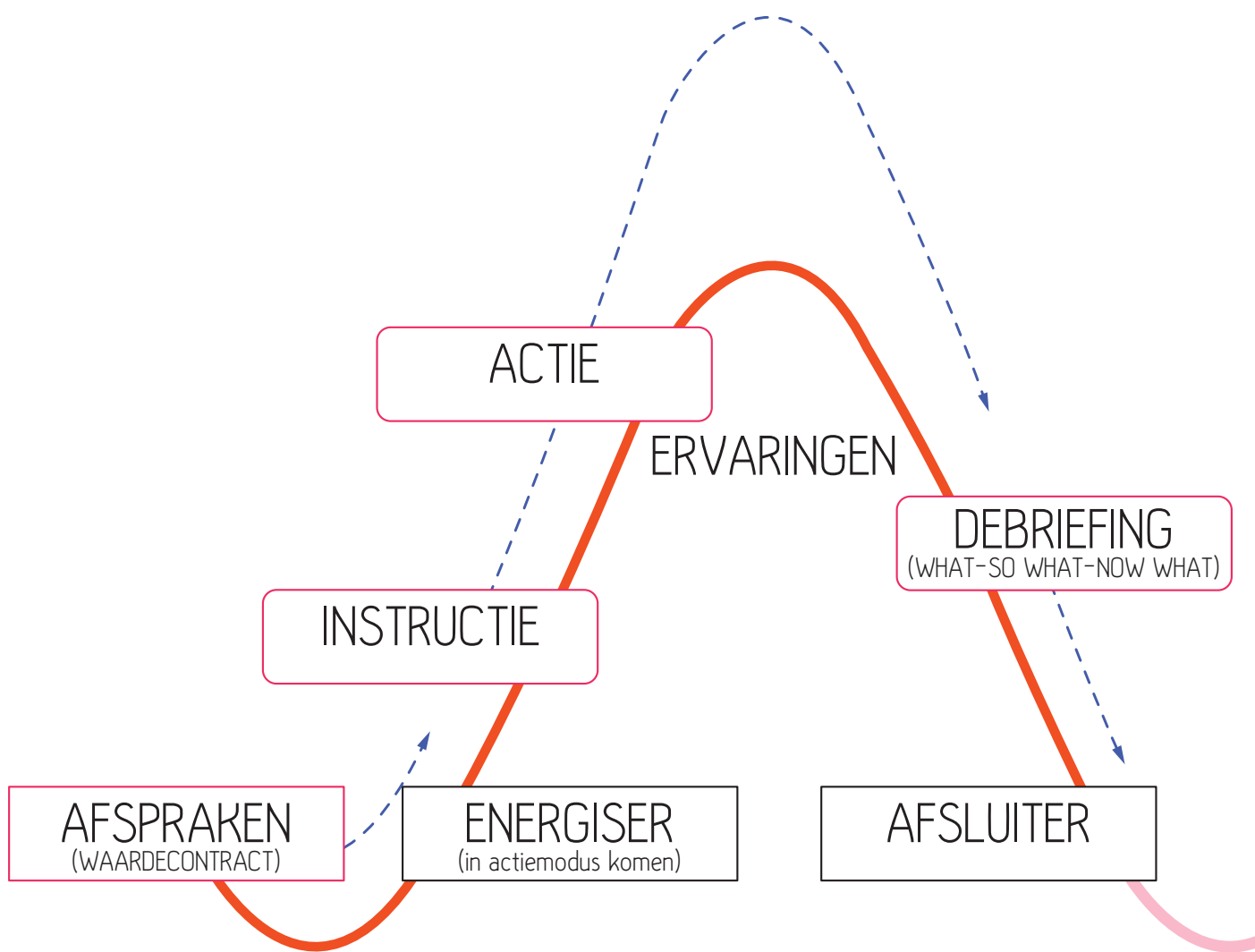
20%

70%

EFFECT PERSOONLIJKE ONTWIKKELING

2. ADVENTUREWAVE;

STRUCTUUR ERVARINGSLEREN.

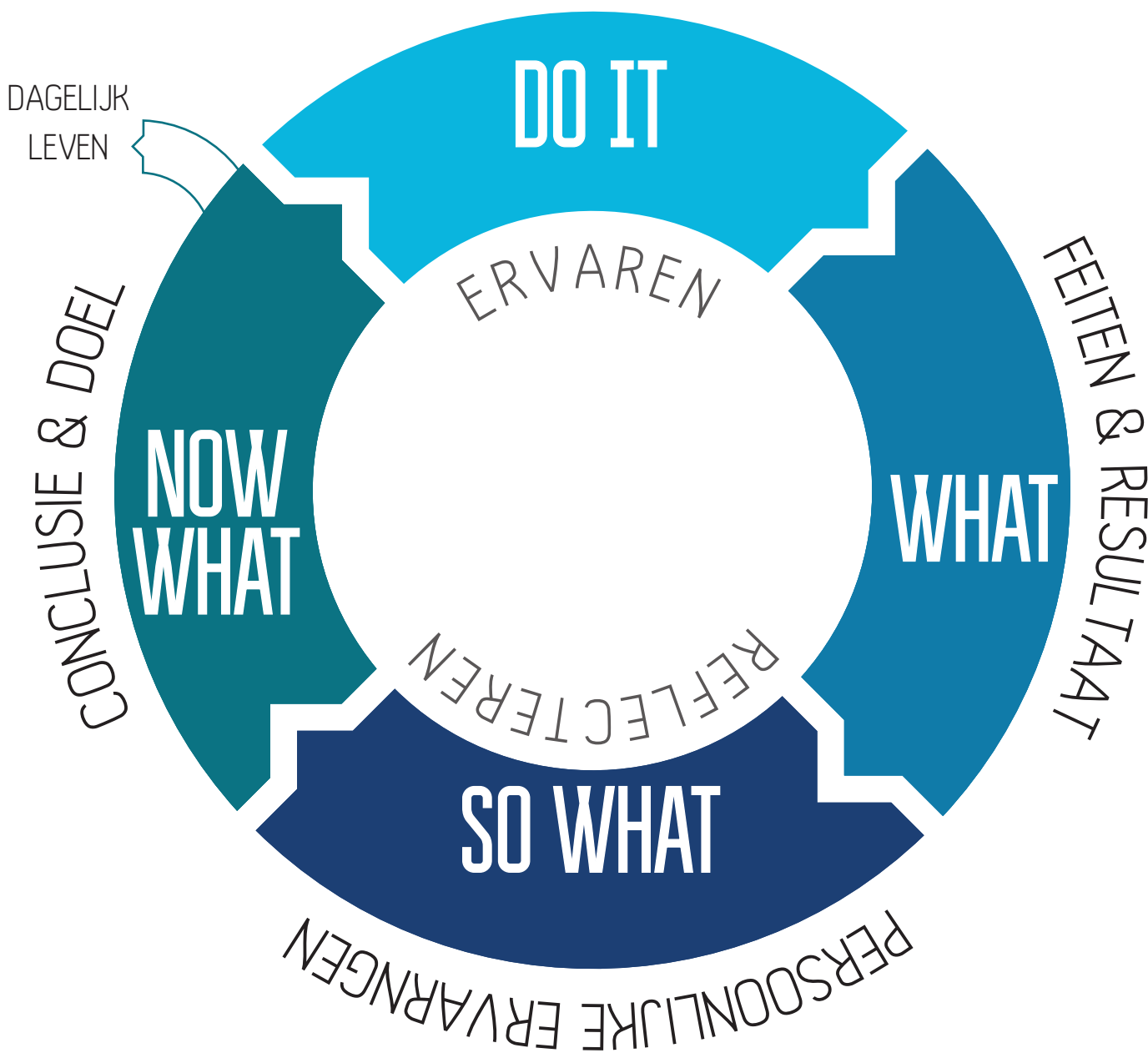


ADVENTUREWAVE.

3. REFLECTIEMODEL;

STRUCTUUR REFLECTEREN.

DOELSTELLING
+
AFSPRAKEN



4. WAARDENCONTRACT;

SPELREGELS VOOR SAMENWERKING.

1. ER ZIJN
2. VEILIGHEID
3. DOELGERICHT
4. BEN EERLIJK EN RESPECTVOL
5. LAAT LOS & GA VERDER

CHALLENGE BY CHOICE

5. OPDRACHTEN;

DIE AANZETTEN TOT ACTIE EN INTERACTIE.

- o FUNN
- o KENNISMAKING
- o VERTROUWEN
- o COMMUNICATIE
- o SOCIALE INTERACTIE
- o PROBLEEMOPLOSSING
- o COMPLEX|MIX
- o REFLECTIE
- o Anders

6a. FLIPPERKAST;

10-45minuten

VOORBEELDOPDRACHT

BENODIGDHEDEN;

1 balletje per speler & stopwatch.

INSTRUCTIE;

ronde 1: Gooi één balletje de kring rond van speler naar speler.

SPELREGELS;

- Iedereen moet het balletje gehad hebben.
- Iedereen mag het balletje maar een keer in handen hebben.
- Je mag het balletje niet spelen naar de speler links of rechts van je.
- Als het balletje valt, moet je opnieuw beginnen bij de 1ste speler.
- Als laatste in de ronde moet het balletje terug bij de beginspeler.

ronde 2: De spelers krijgen 1 balletje erbij.

ronde 3: UITDAGING: Binnen welke tijd & met hoeveel balletjes lukt het jullie om 5 volledige rondes te maken.

Actie begeleider:

- Geef heldere uitleg van de opdracht;
- Daag deelnemers uit om hun tijd te verbeteren;
- Vat tussendoor even samen wat er al allemaal gedaan is om een goede tijd neer te zetten;
- Laat de speler hun uitdaging aangaan, ook als het lastig wordt.

Evalueer na afloop: WHAT - SO WHAT - WHAT NOW (zie 3).

- communicatie
- sociale interactie
- doelen stellen|doorzetten
- probleemoplossing

6b. SAMEN 21;

10-45minuten

VOORBEELDOPDRACHT

- communicatie
- probleemoplossing

INSTRUCTIE;

Tel samen tot 21.

SPELREGELS;

- Er mag slechts 1 speler tegelijk een cijfer zeggen.
- Wanneer 2(of meerdere) spelers tegelijk praten > begin je opnieuw.

Actie begeleider:

- Geef heldere uitleg van de opdracht;
- Daag deelnemers uit om door te zetten;

Evalueer na afloop: WHAT - SO WHAT - WHAT NOW (zie 3).

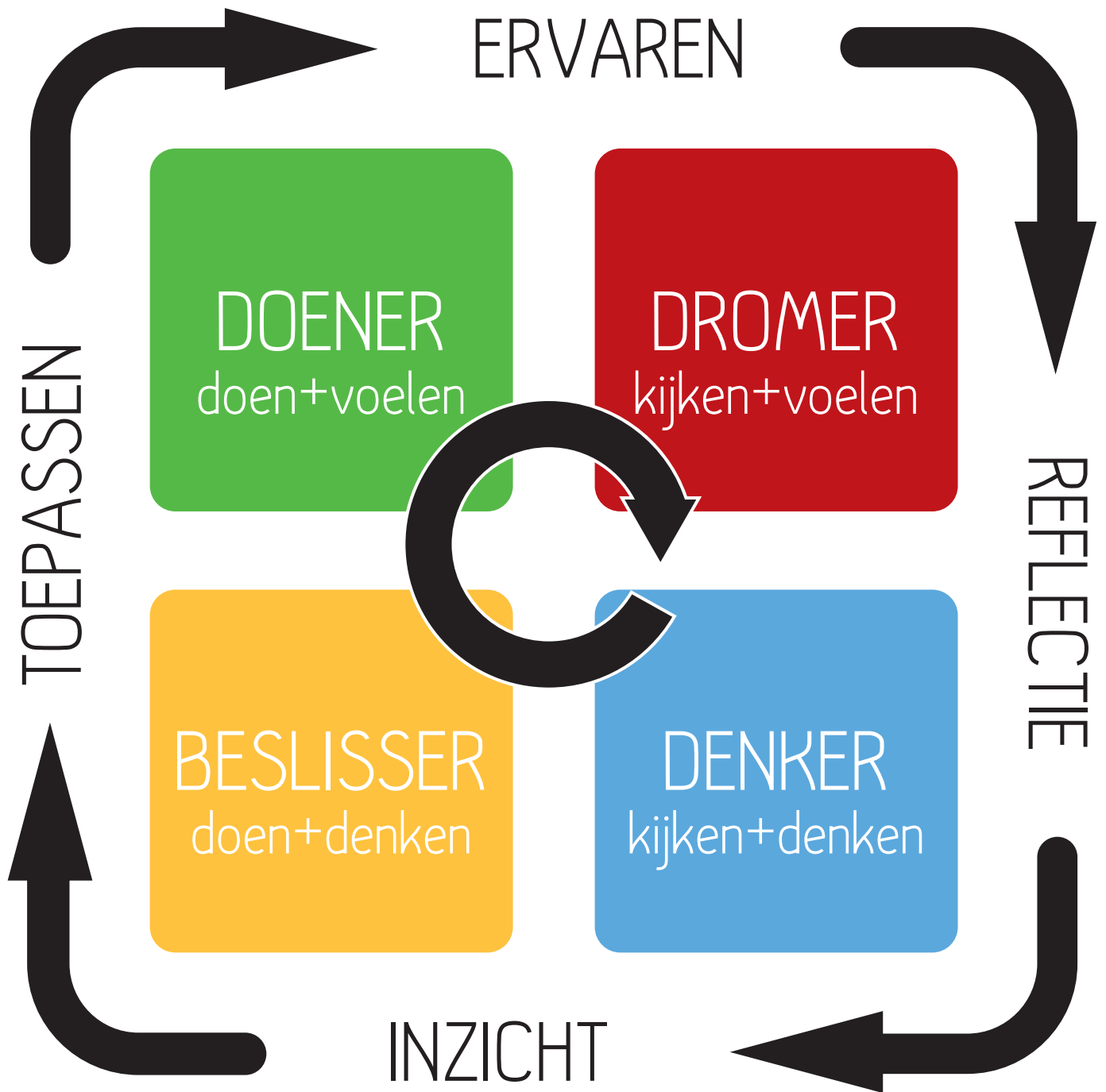
6c. MEER OPDRACHTEN;

Internet staat boordevol opdrachten die te gebruiken zijn.
Al dan niet met een kleine aanpassing.

ZOEK BIJVOORBEELD OP;

- ervaringsleer op pinterest.
- coöperatieve werkvormen.
- teambuilding werkvormen.
- 101 werkvormen.
- activiteiten-database van Scouting Nederland.
- ...

THEORIE, EXPERIENTIAL LEARNING;



THEORIE,

LEERSTADIA MASLOV;

HOE DE MENS LEERT.

