



Taxonomie van

Bloom

in de praktijk
van de kleuterklas





De taxonomie van Bloom kan worden toegepast als praktisch hulpmiddel bij de ontwikkeling van lesmateriaal en activiteiten. Het model gaat ervan uit dat je iets kunt begrijpen op verschillende niveaus. Zo kun je lessen en activiteiten indelen op 'lagere-orde-denken' (onthouden, begrijpen en/of toepassen) en op het 'hogere-orde-denken' (creëren, evalueren en/of analyseren). De taxonomie biedt een handige structuur waarmee een onderwerp of thema kan worden benaderd en is ook een praktisch hulpmiddel bij de formulering van leerdoelen voor kleuters.

*Onder andere gebaseerd op informatie van
Stichting Leerplanontwikkeling (SLO).*





Onthouden

Informatie verzamelen en onthouden die je nodig hebt om opdrachten uit te voeren.

Wat moet de leerling doen?

- Feiten en gebeurtenissen navertellen
- Noemen en opsommen • Begrippen definiëren
- Dingen beschrijven • Feitelijke verbanden leggen
 - Zaken herkennen • Aanwijzen, aankruisen
 - Onderstrepen

Onthouden

Voorbeelden van producten

- een briefje • een tabel • een staafdiagram met materiaal • een lijst met belangrijke gebeurtenissen of voorwerpen • een tijdsverzicht • een kaart • een schema
- een woordenlijst • een tekening • een woordweb
- een stempelopdracht • een proefopdracht
- een voelopdracht

Vragen die je kunt stellen

- Welke ... • Hoe vaak ...? • Waar was ...?
- Wanneer was ...? • Wat gebeurde er na ...? • Hoeveel is ...?
- Wat is ...? • Wie was het die ...? • Noem ...?
- Vertel hoe ...? • Wat is goed/fout ...?
- Bekijk ... wat zie je ...? • Lees voor ...
- Schrijf op ... • Teken ...



Begrijpen

Feiten en principes kunnen begrijpen,
verbanden zien en uitleggen in eigen woorden.

Wat moet de leerling doen?

- Voorbeelden geven • Uitleggen
- Samenvatten • Voorspellen • Selecteren
- Verklaren • Bewijzen • Onderbouwen
- Vertellen in eigen woorden
- Overeenkomsten en verschillen aangeven

Begrijpen

Voorbeelden van producten

- foto's of voorwerpen ordenen • natekenen
- een tijdbalk • een tekening • een schema • een tabel
of spel met oorzaak-gevolg of overeenkomsten-verschillen
- een memoryspel • een verzameling maken • een minispreekbeurt
- een voorbeeld geven • een verhaaltje bedenken • een geluid
bedenken (bij een foto) • een mindmap

Vragen die je kunt stellen

- Wat weet je over ...? • Wat betekent dit ...? • Wat is het belangrijkste ...? • Hoe zou het komen dat ...? • Hoe zit dit?
- Kun je ... uitleggen ...? • Wat zou er nu gaan gebeuren?
- Wie zal volgens jou ...? • Wat is de gedachte achter ...?
 - Kun je hier een voorbeeld bij geven? • Welke verschillen bestaan er tussen ... en ...?
 - Wat bedoelen ze hiermee?
 - Wat zou ... graag willen ...?



Toepassen

Kennis gebruiken in een nieuwe en concrete situatie om een probleem op te kunnen lossen.

Wat moet de leerling doen?

- Aanpassen • Aanvullen • Een plan maken
- Oplossingen bedenken • Een experiment doen
 - Test uitvoeren • iets demonstreren
- Berekening maken • Een probleem aanpakken
 - Onderzoeken

Toepassen

Voorbeelden van producten

- een werkstukje • een model waarmee je uitlegt hoe iets werkt • een prentenboekje • een infoboekje of stripverhaal • een spel bij het onderwerp • een presentatie
- een demonstratie • een rollenspel • een poster
- foto's maken • een tentoonstelling • een illustratie
- een constructie of bouwwerk • een interview
- een hoekenopdracht

Vragen die je kunt stellen

- Heb je dit weleens ergens anders gezien? • Kun je ... indelen zodat ... • Wat zal er veranderen als ...? • Welke vraag zou je stellen aan ...? • Nu je dit weet, kun je dan uitleggen hoe ...? • Hoe is ... een voorbeeld van ...?
- Kan dit gebeurd zijn en waarom wel of niet?
- Kun jij ... maken waarbij ...? • Kun je laten zien wat er gebeurt als ... (experiment)?



Analyseren

Informatie opdelen in verschillende stukjes en er verbanden en patronen in zien om het probleem te kunnen analyseren.

Wat moet de leerling doen?

- Ordenen • In delen splitsen • Patronen beschrijven
 - Bewijzen voor conclusies aangeven
- Classificeren • Construeren • Deconstrueren
 - Onderzoeken • Vergelijken

Analyseren

Voorbeelden van producten

- een (foto)verslag • een overzicht • een reeks
- een doorsnede • een bouwtekening • een constructie
- een vouwwerk • een ontdektafel • een tabel • een raadsel
- een filmpje • een kaart • een sortering • een rollenspel
- een denkspel • een vragenlijst • een checklist
- een speurtocht • een smart game

Vragen die je kunt stellen

- Wat zou niet gebeurd zijn als ...? • Als ... waar is, wat betekent dat dan voor ...? • Wat zijn de overeenkomsten tussen ...? • Wat zijn andere mogelijke uitkomsten? • Waarom gebeurde ...? • Kun je uitleggen wat er gebeurde toen ...?
- Wat is moeilijk bij ...? • Hoe weet je dat ...? • Kun je het verschil laten zien tussen ... en ...? • Waarom zouden ze dit zo gedaan hebben? • Vanaf wanneer ging het anders? • Wat zijn de kenmerken of delen van ...? • Hoe verschilt ... van ...?
- Wie zou je liever willen zijn en waarom?
 - Wat kun je allemaal doen met ...?



Evalueren

Beoordelen en beargumenteren, standpunten innemen en een keuze verantwoorden, meningen met elkaar vergelijken.

Wat moet de leerling doen?

- Toetsen • Meten • Vergelijken • Advies geven
- Samenvatten • Concluderen • Overtuigen
- Beargumenteren • Waarde aangeven • Bekritisieren
- Keuzes onderbouwen • Besluiten

Evalueren

Voorbeelden van producten

- een toespraak in de rol van ...
- een liedje veranderen
- een tekening aanpassen
- controleren of iets klopt
- een bijdrage aan een gesprek
- een advies geven
- een (bouw) werk vergelijken
- een onderzoekje doen
- een spel onderzoeken
- een constructie beoordelen
- een thematafel aanpassen
- een themahoek voorbereiden
- een gedichtje/klapversje/liedje aanpassen

Vragen die je kunt stellen

- Wat vind je van ...?
- Wat vind jij belangrijkst?
- Is er een betere manier om ...?
- Vind je ... goed of fout en waarom?
- Hoe zou de hoofdpersoon zich voelen als ...?
- Wat zou er gebeuren als ...?
- Wat vind je goed en minder goed aan ...?
- Waarom is ... belangrijk?
- Wie zal winnen / verliezen bij ...?
- Hoe zou jij ... hebben aangepakt?
- Wat zou jij doen als...?
- Hoe zou jij dit hebben gedaan...?
- Welke oplossing voor ... zou jij kiezen?



Creëren

Met nieuwe kennis en ideeën creatieve oplossingen en producten bedenken.

Wat moet de leerling doen?

- Verzinnen • Combineren • Ontwerpen
- Maken • Samenstellen • Schrijven • Ontwikkelen
- Voorspellen • Uitvinden

Creëren

Voorbeelden van producten

- een ruimtelijk kunstwerk • een poster • een filmpje
- een foto • een rollenspel • een liedje of melodie • een prentenboek • een omslag voor een cd, boek, tijdschrift • een spel bedenken • een poppenkast spel • een (PowerPoint-) presentatie • een schilderij • een constructie • een schatkaart
 - een ontdektafel • een bouwwerk • een verteltafel
- een model • een (hand)pop • een maquette • woordkaartjes bedenken • bouwtekening voor anderen • een ontwerp voor de kralenplank • een themahoek • een gymspel bedenken

Vragen die je kunt stellen

- Hoe zou een nieuw ... eruit kunnen zien? • Hoe zou jij het willen laten aflopen ...? • Kun je iets bedenken waarmee ...?
 - Weet je een oplossing voor ...? • Als je alles mocht gebruiken, wat zou je dan doen met ...? • Bedenk een manier om ...? • Wat zou gebeuren als ...?
 - Op hoeveel manieren kun je ...? • Kun je nieuwe manieren verzinnen om ... te gebruiken?
 - Wat zou er gebeuren als je ... combineert met ...? • Welke oplossing zou je geven/maken voor ...?