



In de achterzak: 10 evaluatiemethodieken

1. Wasknijpertechniek

Elke deelnemer krijgt een wasknijper. Er wordt een bepaald te evalueren onderdeel genoemd, en de deelnemers moeten dan de wasknijper op hun lichaam zetten. Hoe hoger de wasknijper geplaatst wordt, hoe beter ze het vonden; hoe lager, hoe slechter.

2. Vingers

Elke vinger staat voor een vraag die ze moeten beantwoorden bijvoorbeeld:

De duim staat voor wat vond ik leuk.

De wijsvinger staat voor wat kon beter.

De middelvinger staat voor wat vond ik echt niet leuk.

De ringvinger staat voor wat neem ik mee voor later.

De pink staat voor

3. Één woord

Zeg in één woord wat je van de dag/het spel/activiteit vond. Nadien kan daar dieper op in gegaan worden.

4. Schoen sjotten

Er wordt te evalueren onderdeel genoemd, en de deelnemers moeten dan hun schoen uit sjotten. Hoe verder de schoen vliegt, hoe beter ze het vonden; hoe dicht, hoe slechter.

5. Posities innemen

Op de grond worden 4 zones getekend met krijt of afgeplakt met tape. Elke zone staat voor een bepaalde score: + +, +, - en - -. Als begeleider stel je een vraag of noem je een te evalueren onderwerp en de deelnemers moeten dan zo snel mogelijk een positie innemen, die weergeeft wat ze van dat onderwerp vonden.

6. High five

De kinderen moet een high five geven afhankelijk van de hoogte of de kracht van de high five was de activiteit leuk.

7. Ballon opblazen

Elke deelnemer heeft een ballon. Ze moeten de ballon opblazen naargelang ze de activiteit al dan niet leuk vonden. Een volledig opgeblazen ballon staat voor heel leuk; een platte ballon voor saai. Dit kan men ook doen voor verschillende activiteiten of voor verschillende onderdelen van een activiteit. De ballon wordt telkens helemaal afgelaten vooraleer een nieuw onderwerp aangesneden wordt.

8. Levende thermometer

Op de grond zijn strepen(graden) getrokken die van de groep weggaan. Hoe leuker het was hoe verder ze weg staan van de start plaats.

9. Evaluatie kaartjes

Op de grond liggen een 60-tal kaartjes verspreid. Op elk kaartje staat een cartoon, een foto, een dier of ander prentje. Het is de bedoeling dat elke deelnemer een 2-tal kaartjes trekt die passen bij de activiteiten die we die dag deden. Daarna krijgt iedereen de tijd om zijn kaartjes toe te lichten. Zo wordt activiteit per activiteit geëvalueerd.

10. Geluiden doos

In het midden staat een denkbeeldige doos, die wel 7000 (stem)geluidjes bevat. Om beurten haalt iedereen er een geluidje uit dat voor hem/haar weergeeft hoe de activiteit verlopen is, of hoe hij/zij zich op dat moment voelde. Nadat iedereen een geluidje gekozen heeft, vragen we naar een beetje meer uitleg. Dan zet een dirigent zich in het midden en duidt mensen aan die hun geluidje herhalen. Op die manier kan men naar een leuke melodie toewerken...