

**LEREN
ZONDER
MOEITE**

© 2019 Geert Bril | Sterck & De Vreese

Omslagontwerp en boekverzorging
Hermen Grasman Ontwerp

ISBN 978 90 5615 541 4

NUR 100

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze
uitgave mag worden vermenigvuldigd,
opgeslagen in een geautomatiseerd
gegevensbestand, of openbaar gemaakt
in enige vorm of op enige wijze, hetzij
elektronisch, mechanisch, door fotokopieën,
opnamen of op enige andere manier, zonder
voorafgaande schriftelijke toestemming van
Uitgeverij Sterck & De Vreese, Postbus 234,
8400 AE Gorredijk, Nederland
info@sterckendevreese.nl.

Sterck & De Vreese is onderdeel van
20 Leafdesdichten en in liet fan wanhoop bv

www.sterckendevreese.nl
www.lerenvoorjediploma.nl

GEERT BRIL

LEREN

ZONDER

MOEITE

STERCK & DE VREESE

Hoe gebruik je dit boek

Dit boek is geschreven voor ouders en hun tieners. Het kan ook prima gebruikt worden voor een studie in het hoger onderwijs of voor een zelfstudie.

De eerste drie hoofdstukken zijn vooral gericht op het uitleggen van de aanpak. Het is een doe-boek. Je gebruikt het naast je huiswerk. De tekst is bedoeld voor de leerling en de begeleider. De teksten in de kaders en hoofdstuk vier zijn meer bedoeld voor de ouders en wie anderen ondersteunt bij het leren. Maar ... iedereen mag natuurlijk alles lezen en toepassen.

Dit boek kun je gebruiken:

- 1 aan het begin van het schooljaar
- 2 tijdens het schooljaar als het even niet lekker gaat
- 3 bij een cursus of (bedrijfs)opleiding voor je werk
- 4 bij (zelf)studie.

Er kunnen verschillende redenen zijn om dit boek te gebruiken:

- 1 om problemen vóór te zijn
- 2 omdat snel hulp bij het leren nodig is
- 3 omdat je minder tijd kwijt wilt zijn aan het leren.



Pas op!

De aanpak in dit boek leert de lezer op een slimme en handige manier met leerwerk om te gaan. Maar het is geen snelcursus. Dit boek gaat niet helpen als er een paar dagen of een week voor de toets of het examen mee wordt begonnen.

Wil je serieus aan de slag, dan gaat dit boek zeker helpen in de volgende gevallen:

1 Problemen voor zijn

Problemen voor zijn is een heel goede motivatie. Gebruik de stappen bij een vak waarvan je verwacht dat het moeilijk is. Gebruik ze elke keer als je met een nieuw hoofdstuk of nieuwe paragraaf begint vanaf stap 1 en loop alle stappen door tot aan de toets. Elke keer weer. Dat helpt!

2 Snel hulp nodig hebben

Je hebt net je rapport binnen en de cijfers zijn niet goed. Je wilt daar verbetering in brengen. Gebruik dan het stappenplan eerst voor de vakken waar je het zwaarst onvoldoende voor staat. Gebruik het bij elk nieuw hoofdstuk of nieuwe paragraaf, begin bij stap 1 en vervolgens de rest. Als je een beetje gewend bent aan het doorlopen van de stappen, dan kun je ze ook gaan gebruiken bij de andere vakken.

3 Liever minder tijd kwijt zijn aan het huiswerk

Minder tijd kwijt willen zijn aan leren is ook een heel goede motivatie. Gebruik in dat geval het stappenplan het eerst bij de vakken die je veel tijd kosten. Als je door hebt hoe het werkt, kun je de stappen gaan gebruiken als je met een nieuw hoofdstuk of met een nieuwe paragraaf begint bij de andere vakken.

De eerste stap van de aanpak in dit boek pas je **altijd** toe als je nieuwe dingen gaat leren. Daaronder valt ook een nieuw hoofdstuk of een nieuwe paragraaf van de lesstof (boek, lesbrief of syllabus).

Op de website van Leren voor je Diploma staat meer achtergrondinformatie en uitleg. Dit materiaal is te vinden via de QR-codes in dit boek.

Inhoudsopgave

Hoe gebruik je dit boek	5
Inhoudsopgave	9
Leren gaat allemaal op dezelfde manier	13
De rol van motivatie	17

9

1 Samen de aanpak leren 21

Leren is geen stampen	23
Kader 1.1 Zodoejedat: 5 minuten - 20 minuten	27

Hoofd- en bijzaken	34
Kader 1.2 Soaps en leren	39

Kennen is maken	41
Kader 1.3 Net als in de film	46

Maken is leren	48
Kader 1.4 Het belang van slaap	50

Leren is begrijpen	54
Kader 1.5 Lekker slapen – tips	56

2 Planningen maken 59

Plannen voor een overhoring	63
Kader 2.1 Een 6 is 50 procent	66

Plannen voor een proefwerk/toets	68
Kader 2.2 Wat is een PTA?	70

Plannen voor een tentamen	73
Kader 2.3 Wat nou? Lees- en schrijfsnelheid	77

• LEREN ZONDER MOEITE

3	De voorbereiding van een toets	79
	Toetsen maken is een eitje	83
	Kader 3.1 Soorten opgaven en hoe je ze aanpakt	86
	Resultaten en het bijhouden van de score	89
	Kader 3.2 Snelheid door oefening	92
4	Zelf helpen bij de aanpak	95
	Vier grote valkuilen	97
	Kader 4.1 Tussentijds berekenen van een cijfer	101
	Digitale leeromgeving (DLO)	103
	Kader 4.2 Hersenen worden beter van gebruik	105
	Overhoren, wanneer is het goed	107
	Kader 4.3 Wat te doen met 10-minuten gesprekjes	108
	De resultaten	112
	Tot slot	117

Leren gaat allemaal op dezelfde manier

13

• LEREN GAAT ALLEMAAL OP DEZELFDE MANIER

Of je nu een nieuwe game onder de knie probeert te krijgen of leert fietsen of autorijden. Het is allemaal hetzelfde.

Denk je van niet?

Denk je dat het anders is dan leren voor Engels of voor natuurkunde of economie?

Dan heb je geluk, want ik laat je zien dat het allemaal voor een groot deel hetzelfde is. En alleen dat is al hartstikke handig!

Dat betekent namelijk dat je met alles wat je leert in dit boek dus heel veel verschillende kanten op kunt. Vele vliegen in één klap.

Ik ga het je nu aan de hand van twee van de bovenstaande voorbeelden uitleggen: gamen en leren autorijden.

Gamen

Gamen is leuk om te doen, alleen of met zijn tweeën of met meer (online). Een nieuw spel spelen is in het begin lastig. Dat weten de makers en daarom is er ook een *tutorial* om je vertrouwd te maken met de basisbewegingen, zoals lopen/springen/vliegen, vooruit en opzij bewegen, schieten of slaan. Je ziet vaak een schema in de bijgeleverde handleiding (die je pas later een keer leest of helemaal niet ☺):

14

• LEREN ZONDER MOEITE

Handeling	Knop(pen) Playstation	Knop(pen) Nimbus
Bekijken voorwerp	▲	Y
Melee	●	B
Gebruiken/interactie	■	X
Ontwijken / uit of in dekking gaan / klimmen	✕	A

Als je veel game-ervaring hebt, kun je uitproberen of de basisbewegingen op dezelfde manier werken als bij de vorige games van deze maker.

Autorijles

Bij de eerste autorijles gaat de rij-instructeur uitleg geven over de meest gebruikte onderdelen van de auto: het stuur, de pedalen, sommige handles en de meters.

Heb je al bij anderen in de auto gezeten dan weet je waarschijnlijk al veel van deze bedieningsinstrumenten.

Dat is handig, maar de instructeur loopt ze voor de zekerheid de eerste lessen toch nog even met je door.

Wat je moet leren voor je echt gaat rijden, ziet er in het kort zo uit:

Handeling	Bedieningsinstrument
sturen	stuur
schakelen (versnelling)	schakelpook
remmen (langzamer)	midden pedaal
ontkoppelen	pedaal links
richting aangeven	handle links aan het stuur
In spiegel(s) kijken	midden bij de voorruit en links en rechts aan de deur (buitenkant)
gasgeven (sneller)	kleine pedaal rechts

Aan deze twee voorbeelden kun je zien dat als je iets nieuws leert, dat altijd begint met het leren van een aantal begrippen of een aantal woorden.

Bij het gamen is de analoge joystick door de maker van het spel toegewezen voor de functie 'vooruitlopen'. Om het spel te kunnen spelen moet je dat dus leren. Net als je bij het autorijden moet leren dat je met je voet op de middelste pedaal moet trappen om de auto af te remmen en tot stilstand te laten komen.