

DAGEVALUATIETECHNIKEN

In wat volgt zijn een heel aantal mogelijke evaluatietechnieken terug te vinden. Deze technieken kan je aanpassen op basis van het onderwerp / topic dat je wil evalueren of bespreken. Je kan er voor kiezen om nadien iedereen nog aan het woord te laten of enkele deelnemers eruit te pikken.

+ en - punten

Je benoemt 2 punten die goed gingen en 1 punt dat beter kon. Kies bewust voor twee positieve punten en één negatief punt om het positieve de boventoon te laten voeren. Dit kun je zowel mondeling (iemand maakt verslag) als schriftelijk doen. Als je de punten opschrijft, kun je namelijk nog eens terugkijken. Ook kun je er dan gemakkelijk leer- en verbeterpunten uit halen.

Lijnevaluatie

Aan de hand van een vraag moet je een plaats bepalen op een lijn van slecht naar goed. Vervolgens kun je mondeling toelichten waarom je voor een bepaalde plaats op de lijn gekozen hebt. Je kunt de denkbeeldige lijn natuurlijk horizontaal gebruiken (van links naar rechts), maar je kunt ook een verticale lijn maken: als je het goed vond, ga je zo hoog mogelijk staan op bijvoorbeeld tafels, stoelen en kasten.

Dobbelsteenevaluatie

Elk vlak van een dobbelsteen betreft een ander onderwerp, bijvoorbeeld: 1 voorbereiding, 2 uitleg, 3 activiteit, 4 afwisseling/uitdaging, 5 opruimen en 6 sfeer. Je mag om de beurt gooien en over het onderwerp dat gegooid wordt, mag je iets zeggen. Dit is een mondelinge evaluatie waarbij vrij makkelijk genotuleerd kan worden. Er is wel een kans dat niet alles benoemd wordt.

Luciferevaluatie

Je krijgt, op het moment dat je aan de beurt bent, een lucifer. Zolang je deze brandend in je handen kan houden, mag je zeggen wat je van de activiteit/opkomst vond. Dit is een snelle manier van evalueren waarbij je niet blijft hangen in lange discussies.

Voorwerpevaluatie

Hierbij evalueer je aan de hand van een voorwerp. Je gaat op zoek naar een voorwerp dat jou aanspreekt met betrekking tot het onderwerp. Als iedereen iets heeft gevonden, mag je de relatie tussen het voorwerp en het onderwerp benoemen. Dit is een creatieve evaluatie om op een sfeervolle manier iets af te sluiten. Vooral leuk om bij opkomsten/activiteiten te doen die veel met sfeer te maken hebben.

Smiley-evaluatie

Op een flap staan allerlei onderwerpen opgeschreven. Aan de hand van een gekleurde smiley (of smiley met emoticon) laat je weten wat je van een bepaald onderwerp vond. Dit kan mondeling toegelicht worden of door het aantal smiley's per onderwerp te tellen waardoor er een score ontstaat.

Applausmeter

Bij elk onderwerp wordt door middel van klappen aangegeven hoe leuk je iets vond. Hoe leuker je het vond, hoe harder je klapt. Er wordt verder geen toelichting gevraagd en dit kan dan ook een snelle manier van evalueren zijn.

Sterren of rondjes scoren

Je krijgt een vel papier met daarop de verschillende onderwerpen van de evaluatie en daarachter een aantal lege sterretjes of rondjes. Hoe meer sterretjes of rondjes je invult, hoe beter je het vond. Bij deze manier is het heel gemakkelijk omlater een score te kunnen bepalen.

Evaluatie in de ruimte

Deze evaluatie doe je buiten. Zoek een centraal punt, bijvoorbeeld een boom en ga er met zijn allen omheen staan. Bij elk onderdeel van de evaluatie laat je aan de hand van de afstand tot de boom zien hoe leuk je het vond. Hoe dichterbij de boom je bent, hoe leuker je het vond.

Handjes

- Duim omlaag: ik vond de activiteit niet goed
- Een vinger: ik vond de activiteit matig
- Duim omhoog: ik vond de activiteit goed
- Volledige hand: ik vond de activiteit zeer goed

Muzieknoten

Plak muzieknoten op vijf horizontale lijnen. Hoe hoger de muzieknoot geplakt wordt, hoe beter je de activiteit vond.

Weerkaart

- Zon: zeer leuke activiteit
- Zon met wolk: leuke activiteit
- Wolk: matige activiteit
- Wolk met regen: slechte activiteit
- Wolk met onweer: zeer slechte activiteit

Spinnenweb

Teken een spinnenweb en laat iedereen er een spin in tekenen. Hoe dichterbij de spin bij het midden van het web zit, hoe beter hij/zij de activiteit vond.

Vuilnisbak

Hoe slechter de activiteit, hoe meer je richting vuilnisbak gaat staan. Hoe beter, hoe verder je ervan weg gaat staan.

Foto's / Dixitkaarten

Een grote hoop foto's wordt verspreid over de deelnemers. Iedereen zoekt een foto uit die weergeeft wat hij/zij van de activiteit vond. Iedereen krijgt rustig de tijd om te kiezen en vertelt nadien aan de anderen waarom hij/zij een bepaalde foto gekozen heeft. Dit kan ook met de kaarten van het spel "Dixit" of met Boomerangkaarten (reclamekaarten die je vindt in bv. Kinopolis).

Kleurenmaskers

Elke deelnemer maakt voor zichzelf een masker met verf en een papieren zak. Je kan hierbij spelen met kleuren, met vorm, met lijnen en op die manier trachten uit te drukken wat je van de activiteit vond. Je kan op voorhand een legendemaken voor de kleuren. De maskers worden daarna tentoongesteld en besproken.

Kaartspel

Iedere deelnemer krijgt zeven kaarten, genummerd van 1 tot 7 (1 = zeer slecht, 2 = slecht, 3 = tamelijk, 4 = het kon beter, 5 = goed, maar..., 6 = goed, 7 = zeer goed). Per onderdeel van het programma kunnen de deelnemers punten geven. Nadien worden de punten in grote groep besproken.

Thermometer

Op een grote rol papier worden de verschillende onderdelen van de activiteit getekend, in chronologische volgorde, zodanig dat je een soort tijdsband krijgt. Per onderdeel wordt op deze tijdsband een grote thermometer getekend. De deelnemers geven met een lijn aan hoe zij zich tijdens deze onderdelen hebben gevoeld (hoog is heel goed, laag is waardeloos). Je krijgt dus een soort koortscurve. Omdat alle deelnemers op hetzelfde papier schrijven, kan je nadien nagaan hoe bepaalde onderdelen zijn ervaren.

De stoel

De begeleider noemt een onderdeel van het programma waar de deelnemers commentaar op moeten geven. De deelnemers geven ieder om beurt een stelling met betrekking tot datgene dat geëvalueerd wordt. Na het geven van zijn stelling gaat de deelnemer op de stoel zitten. De andere deelnemers komen dichterbij de stoel staan als ze het met die stelling eens zijn. Degenen die het er niet mee eens zijn gaan juist verder van de stoel vandaan staan.

Lachebekjes

Hang een lachend, een neutraal en een droevig gezichtje op drie muren in het lokaal. Maak een lijst met de punten die je wilt evalueren. Noem een onderdeel van de evaluatie, bv. speluitleg. De deelnemers gaan vervolgens onder de lachebek staan die aansluit bij hun mening. Eventueel kan er worden gediscussieerd over de meningen.

Drummertje

Je neemt vier trommels (of andere instrumenten). Een hoog klinkende trommel staat voor een activiteit van een hoog niveau terwijl een lage trommel staat voor een activiteit van een laag niveau. Ook het ritme waarmee geslagen wordt, heeft een betekenis. Bijvoorbeeld het tempo van de activiteit, of de mate van de inhoud, of ...

Ballon

Hoe groter je de ballon opblaast, hoe beter het thema bevonden wordt.

Bloemen

Op voorhand kan je op papier een serie bloemen tekenen. De bladeren zijn echter nog niet geleverd. We laten dit de deelnemers doen. Hoe lichter de kleur, hoe beter de activiteit. De bloemen kunnen uiteraard ook door de deelnemers zelf getekend worden.

Brievenbussen

Iedereen geeft schriftelijk zijn/haar mening over de activiteit en deponert die in verschillende enveloppen (bv. inkleding, uitleg, verloop, ...).

Dobbelsteen

De groep wordt in kleine groepjes verdeeld. Elk om de beurt gooien ze met een dobbelsteen (een supergrote is natuurlijk leuker dan een gewone dobbelsteen).

- 1 gooien = iets zeggen over onderwerp/thema 1
- 2 gooien = iets zeggen over onderwerp/thema 2
- ...

Evaluatieboek

We hangen een leeg boek in het toilet of op andere plaatsen. We steken er bijvoorbeeld themawijzers in (evaluatie per thema) of we laten de leden vrij om erin te zetten wat zij willen.

Gekleurde slang

Met krijt wordt een slang getekend op de grond. Deze slang wordt verdeeld in gelijke stukken, waar telkens een onderwerp in komt te staan. De leden krijgen 5 rode en 5 groene kaartjes (of kroonkurken of...). Rood staat voor "kan beter" of "minder interessant". Groen staat voor "dit was dik in orde" of "heel interessant". Nadien gaat iedereen in een cirkel rond de slang zitten en worden de resultaten besproken.

Knip - en plakwerk

Per onderdeel dat geëvalueerd moet worden wordt een flap gemaakt. Deze wordt in de ruimte opgehangen. De leden krijgen nu de mogelijkheid om in kranten en rijdschriften naar slagzinnen, teksten, foto's te zoeken die zij in verband brengen met een specifiek evaluatieaspect. Dit gegeven kleven ze op de flap van dat onderdeel.

Rondschrijfmethode

Zonder gesproken woorden. Elke deelnemer krijgt een blad en schrijft daar enkele zinnen op.

- ik vond dat de activiteit...
- ik vond dat de groep
- ik voelde mijzelf... vandaag
- ik hoop dat we de volgende keer...

Elk geeft zijn blad aan zijn rechterbuur, die deze zinnen leest en eventueel voorziet van commentaar, vragen, ... opnieuw gaan de bladen door naar rechts. En zo tot ze terug bij de oorspronkelijke schrijver zijn.

Stille wanddiscussie

Er hangen flappen aan de muur met daarop de onderwerpen die je wilt evalueren. Iedereen loopt rond en schrijft commentaar op de flappen. Anderen kunnen hier dan weer op reageren.

Rode kaart

Iedereen krijgt een rode en een groene kaart. Op de groene kaart schrijft men de positieve dingen over het onderwerp, op de rode de negatieve dingen. Nadien bespreek je dit in de groep.

Sprekers en zwijgers

We kiezen een onderwerp en ieder krijgt vijf lucifers. Telkens wanneer iemand iets zegt in het gesprek, moet hij/zij één lucifer naar het midden van de tafel schuiven (ja en nee zijn kosteloos, je moet minstens een volledige zin zeggen). Op die manier krijgen zwijgers of stille personen ook de kans om iets te zeggen. Ze worden eigenlijk ook min of meer verplicht om deel te nemen aan het gesprek. Iedereen moet gedurende de werkvorm minstens 3 lucifers gebruiken.

Gekleurd water

Noteer vooraf enkele stellingen die je wil voorleggen.

Iedere deelnemer krijgt nu een bekertje met rode verf. In het lokaal staat ook een doorzichtige bokaal met helder water. Elke deelnemers geeft aan in welke mate hij/zij akkoord gaat met de stelling door veel verf (akkoord) of zeer weinig verf (niet akkoord) in de bokaal te doen. Hoe gekleurer het water wordt, hoe meer de groep dus akkoord gaat met de stelling.

Je kan twee vergelijkingsbokalen plaatsen. Eentje met helder water en eentje met zeer veel rode verf in, zodat het contrast beter duidelijk wordt.

Per stelling is uiteraard een nieuwe bokaal helder water nodig.

Kringevaluatie

Alle deelnemers staan in een kring. Iedereen sluit de ogen. Je leest als begeleider een stelling voor en de deelnemers zetten een stap naar voren als ze akkoord zijn en een stap achteruit als ze niet akkoord zijn.

Afhankelijk van de grootte van de stap kunnen de deelnemers nog wat nuance leggen (grote stap is helemaal akkoord / niet akkoord)

Nu mag iedereen zijn/haar ogen openen. De onderlinge positie wordt besproken. Tijdens het gesprek blijft iedereen op zijn/haar plaats staan.

Tip: duid de startkring aan met krijt. Zo zie je steeds hoe iedereen zich verplaatst.

Vouwblad

Bovenaan een blad wordt de naam van elke deelnemer geschreven. De deelnemers zitten in een kring. Ze moeten onder de naam zowel iets positiefs als iets negatiefs schrijven over die persoon. Als dat gebeurd is, geven ze het blad door aan degene die links van hen zit, maar eerst moeten ze hun geschreven stuk afdekken door het om te plooien. Zo gaat men verder tot men terug zijn/haar eigen blad heeft gekregen.

Je kan kiezen of ieder leest wat er geschreven staat of een neutraal persoon (die de dingen minder scherp voorstelt dan ze geschreven staan voorleest).

Hand

Je tekent je eigen hand op een papier en schrijft iets bij elke vinger.

- wijsvinger: Dit zou beter kunnen
- middelvinger: Dit vond ik kut
- duim: Dit vond ik heel goed
- pink: Hier voel ik me onzeker bij
- ringvinger: dat vraag ik me nog af

Cirkelbeweging

Je tekent verschillende cirkels in elkaar (zoals een ui). In het midden staat je speelpleinmascotte, die altijd superhappy is. Je geeft iedereen verschillende kaartjes die ze in een 'schil' moeten leggen. Hoe dichterbij de mascotte, hoe beter.

Snoepvraagjes

Begeleider stelt een vraag en deelnemers antwoorden met M&M's.

- Rood = slecht gevoel
- Geel = super goed gevoel
- Blauw = feeling blue; depri
- Bruin = kak, niet leuk
- Groen: ik was er nog niet klaar voor
- Oranje: het had nog toffer gekund door...

Stekskes / lucifers

Iedere deelnemer heeft een stekkendoosje + stekjes. De begeleider gooit een stelling/vraag in de groep en iedereen steekt zijn stekje aan. Hoe langer hij dit laat branden hoe positiever de deelnemer hierover is.

Hoeken

De verschillende hoeken van het lokaal krijgen een bepaalde waardering. 1e hoek: zeer goed, 2e hoek: goed, 3e hoek: slecht, 4e hoek: zeer slecht, midden van het lokaal: matig.

Op die manier evalueer je verschillende dingen.

Vuilniszak, reiskoffer, schatkist

Het is tof als je er echt een vuilniszak, reiskoffer en een soort schatkist hebt staan. Iedereen moet dan drie papiertjes schrijven. Daarna bespreek je die.

- Het eerste papiertje is iets wat tegen gevallen is en je zo snel mogelijk wil vergeten. Dit belandt in de vuilniszak.
- Een tweede is iets wat je bijgeleerd hebt en wat je de rest van je leven zal meedragen. Dit gaat in de reiskoffer.
- Een derde is iets wat je altijd zal koesteren en dat gaat achter slot en grendel in de schatkist.

Kaarten

Er ligt een spel kaarten in het midden. De eerste persoon neemt er een kaart af. Is het een rode moet hij iets positief zeggen over het thema, is het een zwarte, iets negatief. Als de eerste persoon is geweest, gaan we over naar de volgende.

Kaarsen

Iedereen zit in een kring en heeft een kaarsje voor zich staan. Elke persoon mag iets zeggen wat hij kwijt wil. Hierna blaast de persoon zijn kaarsje uit.

De Handlezer

Ga per 2 zitten en lees elkaars hand. Zeg bvb. ik zie in deze handlijn dat jij de sessie bijzonder boeiend vond maar ze duurde te lang... De ander mag er op reageren. Je kan ook zelf de handlezer spelen (zodat jij eigenlijk stellingen naar voor kan brengen) de andere "gelovigen" reageren dan of hun hand dat ook vindt...of zoiets.

De Muziektekstjes

Je hangt wat vast items omhoog (zoals inhoud, de groep,...) en dan laat je iedereen bedenken welke muziektekst daar het beste bij past. Vb. Laat me nu toch niet alleen, we zullen doorgaan, de meeste dromen zijn bedrog, brandweer van verlangen,... en dan vertellen waarom die tekst nu bij je past.

Duo-evaluatie

Per 2 gaan zitten en tegen elkaar vertellen wat je er van vond. In grote groep vertellen waar jullie verschilden en wat het zelfde was. Belangrijk om te vermelden is dat ze voldoende kritisch moeten zijn. Het is dus verboden om tegen je buur te zeggen: dat vind ik ook. Ofwel vul je aan waarom je dat ook vindt ofwel leg je jouw andere standpunt uit. Variatie: in elk duo moet een tegenstelling zijn. Een iemand vond de sessie kweenioegoe en verzint daar argumenten voor, de slechte doet dat voor hem (er is altijd wel iets goed als slecht aan een sessie). In grote groep kan je dan 2 kanten maken per sessie: de goeien (zij vonden het goed) tegen de slechten (zij vonden het slecht). Het gaat dus ook een stuk over gedwongen stellinginname en relativeren van elkaars argumenten.

Verven

Je neemt een groot stuk papier (van de rol) die moet helemaal vol geraken met (verf)tekeningen. Je kan een grote algemene opdracht geven, bvb. wat is je impressie van vandaag. Je kan ook tussenopdrachtjes geven: teken iets over je gevoel bij de groep, welk beeld van vandaag zal je niet vergeten, iets abstract over wat je bijgeleerd hebt... Alle tekeningen kunnen door elkaar staan maar

je kan bij een goeie groep ook wel vragen om 1-alles-integrerende-opdracht te geven: het moet 1 tekening zijn. Bijvoorbeeld 1 boerderij met een koe (ruzie met meisje), graan oogsten (veel bijgeleerd), beerput (slecht gevoel), platteland (saai), paard dat over hek springt (zotten dag)..

Gezichtjes

Lachend: ik vond de activiteit/sessie goed

Strak: ik vond de activiteit/sessie matig

Bedroefd: ik vond de activiteit/sessie niet goed

Dashboard evaluatie

Teken voor elke deelnemer een dashboard van een auto met allerlei meters en verklikkerlichtjes (voor de snelheid, het toerental, het oliepeil, de hoeveelheid benzine, de staat van het wegdek,...). Ken aan elke 'meter' een aspect van de cursus toe (liep het vlot, loop je niet over je toeren,...). Laat de deelnemers de stand van 'hun' meters aanduiden en bespreek in groep/groepjes.