

# Vragen evaluaties

2019-12-09

1. Hoe was de eindpresentatie? *Heel leuk*
2. Hoe was het lesgeven bij de officieele opening van DJO Eemsdelta? *Heel leuk!*
3. Hoe was het lesgeven bij de First LEGO wedstrijd? *Heel leuk*
4. Hoe was de mafkeesles over binair tellen? *Heel leuk cyfer 9-10*
5. Wat is er goed aan de cursus?
6. Hoe is Richel?
7. Hoe is Dee?
8. Wat doet Richel goed?
9. Wat doet Dee goed?
10. Wat zou Richel kunnen verbeteren?
11. Wat zou Dee kunnen verbeteren?
12. Is er iets waarin Richel strenger zou moeten zijn?
13. Is er iets waarin Dee strenger zou moeten zijn?
14. Is er iets waarin Richel minder streng zou moeten zijn?
15. Is er iets waarin Dee minder streng zou moeten zijn?
16. Hoe zou de cursus verbeterd kunnen worden?

⑤ Je leest veel  
leest goed programmeren  
leert iets voor de toekomst → wil graag iets met  
computers doen.

⑥ Richel = leuk Maakt veel leuke grapjes

⑦ Dee = leuk. We kennen hem niet zo goed.

⑧ Richel helpt goed legt goed uit

⑨ Dee

⑩ Richel → ~~Dee~~ is al helemaal goed

⑪ Dee - meer uitleggen

⑫ Richel - Soms in de pauze strenger zijn

⑬ Dee -

(14) Richel —

(15) Dee

(16) Cursus — Cursus is goed.

1. eindpresentatie. → leuk

- je leert ervan
- leuk om te zien wat anderen doen

2. leuk om les te geven leuk om te oefenen  
- toespraak van Ben Ferrera was leuk en interessant.  
- leuk om uit te leggen.

3. niet veel mensen bij lego.

4. magheles → leuk om te doen / uit te leggen.

5. cursus is leuk, je leert er wel, maar die laatste week minder, want we moesten presenteren

Richard is leuk, goede uitleg, hij kan je helpen als je het niet begrijpt.  
Dee → informatieve weetjes,  
met een probleem eerst naar Richard, daarna naar Dee

Wat kan beter

Richard - precies goed, niet te streng.

Dee → uitleg preciezer maken.

① Richard helpt je op weg, maar je moet het zelf uitvinden en dat is fijn.

# Protocol anonieme evaluatie

2019-07-01

Richtlijn tijden:

- 18:00-18:15: Inloop
- 18:15-18:45: Leerlingen bereiden voor
- 18:45-19:15: Leerlingen presenteren
- 19:15-19:30: Pauze, Richel licht evaluatoren in
- 19:30-20:00: Evaluatie, Richel verdeelt leerlingen

Wees er uiterlijk 19:00. Leerlingen zien lesgeven? Wees er dan om 18:15!

Evaluatie bestaat uit:

1. Waarom?
2. Hoe gaat de cursus?
3. Uitleg formulier
4. Invullen formulier
5. Informeel gesprek
6. Uitwerken resultaten

(1) Leg uit wat het doel is van een evaluatie [1], en waarom die anoniem' is [2].

(2) Laat de kids eerst objectief vertellen hoe een cursusavond gaat, alsof je deze nog nooit hebt gezien: hoe laat begint het, wat doe je als je binnenkomt, wat doe je daarna, etc.

(3) Bespreek het in te vullen formulier en leg uit wat 'tips' en 'tops' zijn [3]. Vragen? Beantwoord deze

(4) Deel de formulieren uit en laat de kids dit in stilte en individueel invullen, totdat iedereen de pen heeft neergelegd.

(5) Bespreek de cursus informeel. Moedig ze aan kritisch te denken. Stel prikkelende vragen, bijvoorbeeld 'Is Richel echt niet te streng?'. Maak notities. Als alles gezegd is, mogen de kids gaan.

(6) Werk de resultaten van de bespreking uit.

[1] Uitvinden wat de leerlingen vinden van de cursus, zodat die nog beter gemaakt kan worden

[2] Zodat leerlingen eerlijk durven zijn

[3] 'tops': dingen die top gaan, 'tips': dingen die beter kunnen

Wat kan beter? Lange buike spelen

Waarom?

Soms gaat het mis - C-sms ten roede smas

Damster Dojo

2019-12-09

Evaluaties

1 void setup()

2 {

3 /\*\*\*\*\*

4 \* \* Tops \* \* Tips \*

5 \*\*\*\*

6 \* \* De de het \* \*

7 \* \* duurt lang \* \*

8 \* \* knoel \* \*

9 \* Cursus \* \* \*

10 \* \* \* \*

11 \* \* \* \*

12 \* \* \* \*

13 \*\*\*\*

14 \* \* \* \* Het je meer le \* \*

15 \* \* \* \*

16 \* \* \* \*

17 \* Dee \* \* \* \*

18 \* \* \* \*

19 \* \* \* \*

20 \* \* \* \*

21 \*\*\*\*

22 \* \* \* \*

23 \* \* \* \*

24 \* \* helpt goed \* \*

25 \* Richel \* \* \*

26 \* \* \* \*

27 \* \* \* \*

28 \* \* \* \*

29 \*\*\*\*/

30 }

31 void draw() {

32

33

DE JONGE ONDERZOEKERS  
Kijk, doe, ontdek

}

Done saving.

Cijfer: 9-0

Console

Errors

my



Processing 3.3.6

File Edit Sketch Debug Tools Help

Damster Dojo

2019-12-09

Java

Evaluaties

```
1 void setup()
2 {
3   /*****
4   *          *          *          *          *
5   *          *          *          *          *
6   *          *  Paal  Leven  *          *
7   *          *          *          *          *
8   *          *  Programmeren  *          *
9   *  Cursus  *          *          *          *
10  *          *          *          *          *
11  *          *          *          *          *
12  *          *          *          *          *
13  *****/
14  *          *  Ik ken hen niet  *  zeg hoe hy
15  *          *          *          *          *
16  *          *          *          *          *
17  *  Dee  *          *          *          *
18  *          *          *          *          *
19  *          *          *          *          *
20  *          *          *          *          *
21  *****/
22  *          *  ardig helpen  *          *
23  *          *          *          *          *
24  *          *          *          *          *
25  *  Richel  *          *          *          *
26  *          *          *          *          *
27  *          *          *          *          *
28  *          *          *          *          *
29  *****/
30 }
31
32 void draw() {
33
34
```

DE JONGE ONDERZOEKERS

Kijk, doe, ontdek!

Done saving.

Cijfer: ~~4,0,0,0,0,0,0~~ 9,7,5,7,9,0,1,6

Console

Errors

9,7,5,7,9,0,1,6 Bananen apes  
milkshake





Naam: .....





no name ???

Evaluaties | Processing 3.3.6

File Edit Sketch Debug Tools Help

Damster Dojo 2019-12-09 Java

Evaluaties

```
1 void setup()
2 {
3   /*****
4   *           *           *           *           *
5   *           *           *           *           *
6   *           *           *           *           *
7   *           *           *           *           *
8   *           *           *           *           *
9   *   Cursus   *           *           *           *
10  *           *           *           *           *
11  *           *           *           *           *
12  *           *           *           *           *
13  *****/
14  *           *           *           *           *
15  *           *           *           *           *
16  *           *           *           *           *
17  *   Dee       *           *           *           *
18  *           *           *           *           *
19  *           *           *           *           *
20  *           *           *           *           *
21  *****/
22  *           *           *           *           *
23  *           *           *           *           *
24  *           *           *           *           *
25  *   Richel    *           *           *           *
26  *           *           *           *           *
27  *           *           *           *           *
28  *           *           *           *           *
29  *****/
30 }
31
32 void draw() {
33
```

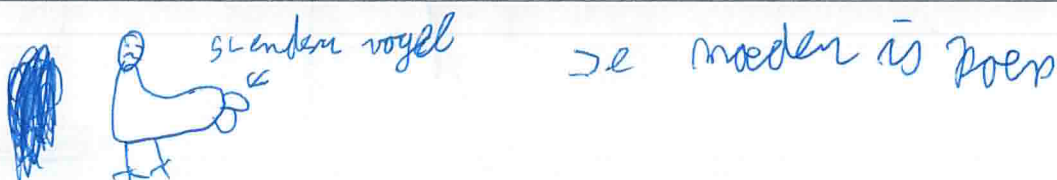
Tops	Tips
dat je heel veel materiaal moet ben gebruiken	de naam madden in de les
zijn feites	de uitleg van premenen
de uitleg en zijn maatjes	strengen in de naam

DE JONGE ONDERZOEKERS  
Kijk, doe, ontdek

Cijfer: 9,8

Console Errors

4





Damster Dojo

2019-12-09



Java ▾

Evaluaties ▾

1 void setup()

2 {

3 /\*\*\*\*\*

4 \* \* \* \* \* Tops \* \* \* \* \* Tips \* \* \* \* \*

5 \*\*\*\*

6 \* \* om te magga- \*

7 \* \* mmmer \*

8 \* \* \*

9 \* Cursus \* \*

10 \* \* voor \*

11 \* \* pauze \*

12 \* \* \*

13 \*\*\*\*

14 \* \* \*

15 \* \* weet niet \*

16 \* \* ? ? ? ? ? \*

17 \* Dee \* \*

18 \* \* ? ? ? \*

19 \* \* ? ? ? \*

20 \* \* \*

21 \*\*\*\*

22 \* \* aardig \*

23 \* \* \*

24 \* \* \*

25 \* Richel \*

26 \* \* \*

27 \* \* \*

28 \* \* \*

29 \*\*\*\*/

30 }

31

32 void draw() {

33

DE JONGE ONDERZOEKERS  
Kijk, doe, ontdek!

}

Done saving.

Cijfer: 9,8

Console

Errors



