



HOE MAAK JE VERANTWOORDE
KEUZES VOOR JE EIGEN KLAS?

Experimenteren met ict

Ict biedt het middelbaar beroepsonderwijs vele mogelijkheden. Van differentiëren en de student meer regie geven over het eigen leren tot het mogelijk maken van afstands-onderwijs. Met het oog op het verbeteren van de basisvaardigheden van studenten, is kwalitatief hoogstaand onderwijs van belang. Maar hoe kan ict een didactisch verantwoorde bijdrage leveren aan sterk onderwijs? En wat past bij de context van jouw opleiding met jouw specifieke doelgroep? Bij het kiezen en invoeren van onderwijsinnovaties wordt regelmatig nog vertrouwd op snelle praktische oplossingen en onderbuikgevoel¹. Met als mogelijk gevolg dat studenten te maken krijgen met experimenten die weinig kans van slagen hebben en het uitblijven van stijgende studentprestaties². **MIRIAM VAN DER MEIDEN**

Hoe kun je als docent zelf, of samen met jouw collega's, een didactisch verantwoorde en duurzame keuze maken bij het inzetten van ict? Precies deze vraag staat aan de basis van de experimenten van de docenten van het Practoraat Mediawijsheid. In vijf fases onderzoeken ze ict-gerelateerde vragen uit hun onderwijspraktijk en testen ze met ict in hun eigen klas. Het werken volgens deze vaste opbouw, gebaseerd op design thinking, helpt om te komen tot getoetste en effectieve leermiddelen.

DIVERSE FASEN

- In de eerste fase neemt de docent de eigen situatie onder de loep. De docent bevraagt zichzelf, het team of de studenten om beter zicht te krijgen op het probleem. Waar loop ik tegenaan en op welke vraag wil ik antwoord? Dit resulteert in het formuleren van een praktijkprobleem en onderzoeksvraag. Bijvoorbeeld: Mijn studenten raken tijdens de les afgeleid door hun telefoon; hoe ga ik in gesprek over bewust telefoongebruik? Of: Ik loop er tegenaan dat formatief handelen veel extra tijd kost; welke digitale tools zijn efficiënt en effectief bij formatief handelen?
- Vervolgens gaat de docent op zoek naar informatie. Denk aan het bestuderen van literatuur, het observeren van lessen of het bevragen van collega's, studenten of experts. Met alle gevonden informatie, werkt de docent toe naar de oplossing. Fase twee eindigt met een werkhypothese, waarin een verwachting wordt uitgesproken voor de oplossing van het praktijkprobleem. 'Door gebruik van... verwacht ik te zien dat... omdat...'. Bijvoorbeeld: 'Door gebruik van Padlet verwacht ik te zien dat studenten hun eigen werk verbeteren, omdat ze door goede voorbeelden zien hoe het werk aan de succescriteria kan voldoen'.
- Dan is het tijd om een prototype te ontwerpen en feedback te verzamelen hierop. Nadat al het voorwerk is gedaan, wordt de les gegeven, het gesprek gevoerd, de video voorgelegd of het spel gespeeld in de klas of met de doelgroep. Op basis van ervaringen tijdens de test en feedback van de doelgroep evalueert de docent het prototype en past hem aan.
- Tot slot stelt de docent zichzelf de vraag: is met deze oplossing

het probleem verholpen of is er meer aanpassing of uittesten nodig? Indien nodig doorloopt de docent het proces van prototype ontwerpen en uittesten opnieuw. Het onderzoek resulteert in getest en verbeterd lesmateriaal waar de docent zichzelf, de student of het team mee verder helpt.

'TIKTOK'-APP

Khalid merkte als burgerschapsdocent dat TikTok heel populair is onder zijn studenten, maar dat zij zich niet bewust waren van de werking van de app. In de eerste fase vroeg hij zich af hoe hij studenten wel bewust kon maken van het algoritme van TikTok. Vervolgens verzamelde hij literatuur over algoritmen, onderzocht of er meer lesmateriaal over TikTok bestond en besprak het onderwerp met zijn collega's en studenten. In de derde fase ontwikkelde Khalid een opdracht waarbij de studenten zelf een klein onderzoek met TikTok moesten uitvoeren. Hij vroeg zijn collega's om feedback op de opdracht en testte in fase vier de opdracht uit met studenten in zijn klas. Op basis van de reacties van studenten, de antwoorden op de opdracht en zijn eigen ervaring verbeterde hij de opdracht en schreef een lesbrief. Het eindresultaat: een geteste les om het onderwerp algoritmes, AI en TikTok te bespreken in de klas.

Deze evidence-informed werkwijze levert interessante resultaten op voor de docent en voor het team en vergroot de kans op effectieve en duurzame kwaliteitsverbetering³. Er worden keuzes gemaakt op basis van verschillende informatiebronnen en als docent trek je zelf conclusies op basis van de informatie en je eigen ervaringen. Vragen waar docenten van het Practoraat Mediawijsheid⁴ de afgelopen periode mee aan de

EEN DIDACTISCH VERANTWOORDE EN DUURZAME KEUZE BIJ HET INZETTEN VAN ICT

slag gingen zijn bijvoorbeeld: Wat is het effect van het aanbieden van instructievideo's via qr-codes op de naaimachine op leren naaien? En: hoe kan ik studenten over de mogelijkheden van AI in hun toekomstige beroep leren? Met welke vraag wil jij op onderzoek uit?

DE AUTEUR IS ONDERWIJSKUNDIGE
PRACTORAAT MEDIAWIJSHEID

Voetnoot

1. Galan Groep (2021). *Omwillen van goed onderwijs. Verkenning scenario's kennisinfrastructuur hoger onderwijs*. Galan Groep: Baarn. Opgehaald van www.nro.nl/onderzoeksprojecten/omwillen-van-goed-onderwijs-verkenning-scenarios-kennisinfrastructuur-onderwijs;
2. Brown, C., Schildkamp, K., & Hubers, M. D. (2017). *Combining the best of two worlds: A conceptual proposal for evidence-informed school improvement*. *Educational research*, 59 (2), 154-172;
3. Vanlommel, K., Coppoolse, R., & Van den Boom-Muilenburg, E. (2022, 1 juli). *Het belang van evidence-informed innoveren*. *Onderwijskennis*. Opgehaald van www.onderwijskennis.nl/kennis-bank/het-belang-van-evidence-informed-innoveren;
4. *Wil je meer weten over de werkwijze van onderzoek doen van het Practoraat Mediawijsheid? Kijk op mbomediawijs.nl*.