

19 innovatieve manieren om technologie in te zetten in onderwijs

Wil je studenten laten samenwerken? Wil je juist dat ze individueel aan het werk gaan? Moet je rekening houden met verschillende contexten en omgevingen? Wil je dat ze een zo authentiek en realistisch mogelijke ervaring opdoen? Of wil je hen verantwoordelijkheid geven en zelf laten bepalen?

Afhankelijk van het doel dat je wilt bereiken, kun je een van de onderstaande ontwerpprincipes* gebruiken om jouw lessen op innovatieve en didactische wijze te ondersteunen met onderwijs-technologie. Laat je inspireren!

* Dit overzicht kwam tot stand na systematisch literatuur-onderzoek in het onderzoeksproject Designing and Evaluating Innovative Mobile Pedagogies. Het lectoraat Teaching, Learning & Technology participeerde in dit project met diverse internationale partners. Zie ook www.inholland.nl/tlt

Samenwerking

- Co-constructie
- Co-design van mobiel leren
- Gamification
- Gegevens delen
- Intergenerationeel leren
- Peer review en feedback
- Relevant voor de gemeenschap

Adaptieve technologie

- Contextbewustzijn
- Gamification
- Maatwerk
- Simulatie

Mobiliteit

- Authentieke omgeving
- Co-constructie
- Contextbewustzijn
- Relevant voor de gemeenschap
- Seamless learning
- Simulatie

Authenticiteit

- Authentieke omgeving
- Bouw van artefacten
- Intergenerationeel leren
- Realistische processen
- Realistische tools
- Relevant voor de gemeenschap
- Rollenspel
- Simulatie

Keuze van studenten

- Autonomie van de studenten
- Co-constructie
- Co-design van mobiel leren
- Digitaal spel
- Reflectie
- Simulatie

Authentieke omgeving: De activiteit vindt plaats in situ (in de originele of natuurlijke context)

Autonomie van de studenten: Studenten bepalen hoe ze met de activiteit aan de slag gaan

Bouw van artefacten: Studenten maken digitale objecten, bijvoorbeeld video, muziek of spel

Co-constructie: Studenten gebruiken collaboratieve tools

Co-design van mobiel leren: Studenten en docent ontwikkelen gezamenlijk de leeractiviteit

Contextbewustzijn: De activiteit past zich aan op basis van informatie in de omgeving, bijvoorbeeld gebruik maken van een gps-systeem dat aangeeft waar de student zich bevindt

Digitaal spel: De activiteit laat toe te exploreren zonder expliciet een leerdoel na te streven

Gamification: De activiteit bevat spelelementen zoals competitie, scores of badges

Gegevens delen: Studenten delen digitale objecten en/of documenten met mede-studenten

Intergenerationeel leren: Individuen van verschillende generaties werken samen, bijvoorbeeld een gesproken geschiedenis vastleggen

Maatwerk: De activiteit bevat leerwegen die worden aangepast op basis van individuele verschillen

Peer review en feedback: Studenten leren van en met elkaar door het geven van feedback en ontvangen betekenisvolle feedback van de docent

Realistische processen: De activiteit is vergelijkbaar met activiteiten uitgevoerd door experts in de praktijk, bijvoorbeeld de aerodynamica van voorwerpen onderzoeken met een app

Realistische tools: In de activiteit wordt een app gebruikt die ook door experts in de praktijk wordt gebruikt, als hulpmiddel om een realistisch eindproduct te maken

Reflectie: Studenten reflecteren met behulp van multimedia, bijvoorbeeld via een blog, een vlog of andere digitale media

Relevant voor de gemeenschap: Studenten voeren een activiteit of project uit dat relevant is voor de gemeenschap

Rollenspel: Studenten leven zich in rollen in, bijvoorbeeld een journalist

Seamless learning: De activiteit maakt leren in verschillende settings mogelijk, bijvoorbeeld op school en op de werkplek

Simulatie: De activiteit bevat een realistische virtuele taak, bijvoorbeeld Google expeditie