

ICT ALS DYNAMISCHE EN INSPIRERENDE LEEROMGEVING

Door: Martine Creemers

ICT wordt met regelmaat gebruikt om klassikale instructie te verwerken op een digitale maar vaak ook nog traditionele wijze. De leraar presenteert de les op het bord, laat een filmpje zien, ondersteunt zijn instructie met afbeeldingen en laat vervolgens een kopie van het werkboek zien dat samen met de leerlingen wordt doorgenomen. Een vooruitgang op het gebied van visuele ondersteuning van de instructie en het aansluiten bij de verschillende leerstijlen, al verloopt de communicatie tussen leraar en leerling vaak nog als vanouds en leeft de vraag bij onderwijsprofessionals of de inzet van het digitale schoolbord het klassikaal lesgeven juist niet stimuleert.

De fysieke aanwezigheid van ICT in de klas en het besef dat iPads een rol kunnen spelen in de les, maken nog niet dat leerlingen beter leren.

Het is de pedagogiek en didactiek die de inzet van technologie tot een succes kunnen maken. De nadruk ligt met name op de leerlingen, de betrokkenheid, de interactie en het delen en ontvangen van informatie.

Hoge betrokkenheid leidt tot deep-level-learning (Laevers).

Leerlingen die met hun volledige aandacht in het leerproces gezogen worden, zullen de staat van flow en daardoor de zone van naaste ontwikkeling bereiken. Betrokkenheid kan middels verschillende factoren verhoogd worden. Zo is werkelijkheidsnabijheid van groot belang. Wanneer de context ertoe doet, zullen leerlingen gemakkelijker het belang van de opdracht zien en zullen zij er voeling mee hebben omdat het past in de wereld waarin zij zich bevinden. Bovendien is er bij leerlingen behoefte aan een bepaalde mate van activiteit. Er

moet wat te doen en te beleven zijn, iets dat de creativiteit en de ondernemingszin van leerlingen aanspreekt. Het inzetten van verschillende werkvormen is een manier om de activiteit te vergroten. Natuurlijk is ICT daar een waardevolle aanvulling. ICT helpt om de interactie te versterken tussen leraar en leerlingen onderling, om kinderen intensief en actief bij een les te betrekken en hen invloed uit te laten oefenen op het verloop van de les.

Flinga is een Finse applicatie die het mogelijk maakt om bovenstaande interactie te versterken. De applicatie biedt met drie verschillende versies (*base*, *mind* en *arena*) de mogelijkheid om snel en gelijktijdig alle inbreng van leerlingen samen te brengen tot een geheel. Het stelt de leerling in staat om zichtbaar en actief deel te nemen aan de instructie, het gesprek of de discussie. Het creëert

een dynamische en inspirerende leeromgeving die van invloed is op de betrokkenheid van zowel leerling als leerkracht. Het is de kracht van interactie, oftewel het 'spel' van leren met elkaar.

Zo is het mogelijk om met *Flinga* vanuit telefoon of tablet, teksten en afbeeldingen naar het digitale scherm te versturen. Eenmaal zichtbaar op het scherm heeft de leraar (of de leerling die de les leidt) de mogelijkheid om de items te vergroten, te verkleinen of te verplaatsen. Op deze manier kunnen antwoorden, vragen en opmerkingen van leerlingen verzameld en in beeld gebracht worden. De applicatie biedt tevens de mogelijkheid om leerlingen op elkaar te laten reageren of antwoorden van elkaar aan te vullen. Leerlingen hoeven niet op elkaar te wachten, maar kunnen tegelijkertijd deelnemen aan de interactie op het scherm.

Maar ook het maken van mindmaps behoort tot de mogelijkheden, bijvoorbeeld met individuele leerlingen, in kleine groepen of met de hele klas. Leerlingen versturen met hun telefoon of tablet onderwerpen naar het scherm. Op het scherm worden de woorden en

afbeeldingen gestructureerd en gegroepeerd naar de takken van de mindmap. Uiteindelijk is de applicatie ook te gebruiken om met je groep discussies te voeren, stemrondes te houden of een quiz uit te werken. Vanuit telefoon of tablet worden opmerkingen, vragen en feedback

ingebracht op het scherm. Men kan de inbreng ordenen en samenbrengen tot belangrijke thema's of een quiz. Met het aanklikken van een onderdeel op het scherm, verschijnt op de telefoon of tablet de mogelijkheid om te stemmen. ICT kan onderwijs versterken

en de leerling middels nieuwe technologieën gemakkelijk als partner inzetten, zodat het een digibord verandert van een modern leerkrachtgestuurd schoolbord in een verzamelplaats van gedachten en ideeën van iedereen waardoor de weg naar betrokkenheid wordt vrijgemaakt.

Praktijkvoorbeeld

De leerlingen van groep 7 starten de dag met een nieuwskring. Ze hebben de opdracht gekregen om een nieuwsbericht te zoeken, waarmee het woord 'verdeeldheid' toegelicht kan worden. Het nieuwsbericht kan een afbeelding of titel zijn, waar eventueel ook een link van een filmpje of website achter zit. Zodra de leerlingen in de klas zijn, versturen ze hun inbreng via telefoon of tablet naar het digitale schoolbord waar de applicatie Flinga (arena) geopend is.

Een leerling (voorzitter) brengt met behulp van de groep een ordening aan in alle berichten. Hij kan de 'input' verplaatsen, vergroten, verkleinen en groeperen tot een overzichtelijk geheel. De verzameling berichten zorgt ervoor dat leerlingen met elkaar in gesprek gaan. Het roept vragen op die ze met elkaar willen bespreken. "Wat bedoelen ze met die titel?" "Welk verhaal zit erachter?" "Hoe komt het woord verdeeldheid hierin terug?"

Er wordt vervolgens een nieuwsbericht uitgekozen waar de hele klas verder op in zal gaan. Het nieuwsbericht wordt naar een blanco scherm overgebracht en leerlingen sturen eventuele vragen of opmerkingen over dit bericht naar het bord. Het denkproces van leerlingen wordt direct zichtbaar voor iedereen en het biedt mooie input voor het gesprek en de verdere toelichting van de leerling die het nieuwsbericht heeft ingebracht. Uiteindelijk overleggen leerlingen samen over de definitie van het woord verdeeldheid. De nieuwskring wordt afgesloten door in groepjes de volgende zin af te maken "Verdeeldheid betekent...". Per groepje wordt de zin doorgestuurd naar het bord. Alle leerlingen kunnen met hun telefoon of tablet hun stem uitbrengen voor de zin die volgens hen de beste definitie van het woord verdeeldheid geeft.

Leerlingen hebben een actieve bijdrage in het proces. Zij kunnen vragen stellen of opmerkingen plaatsen en ontvangen telkens visuele informatie op het bord dat de interactie stimuleert. Kortom, ICT als onderdeel van een dynamische en inspirerende leeromgeving. ■

Martine Creemers

Meer informatie over Flinga vind je op www.nordtouch.fi