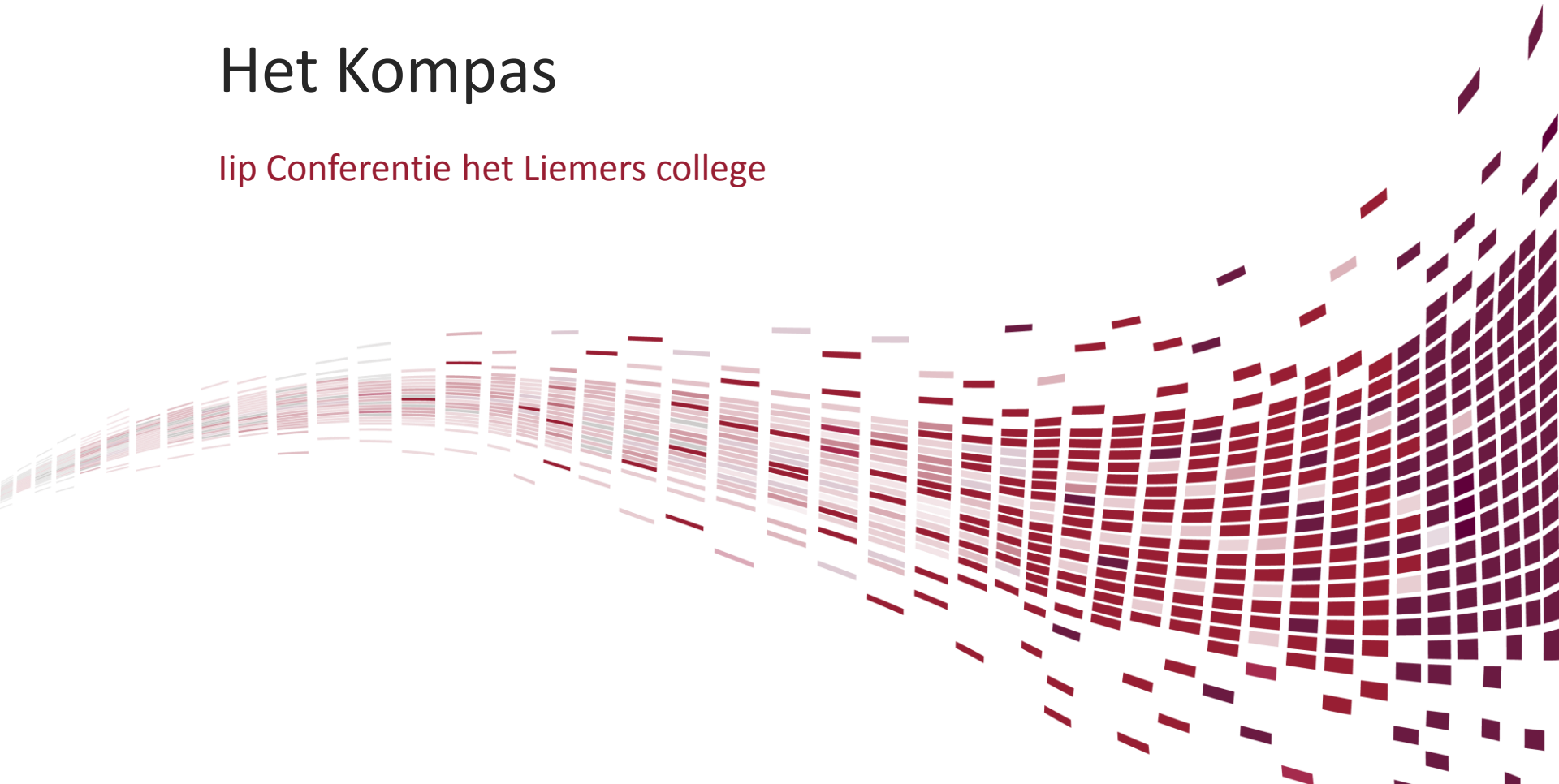


# Het Kompas

lip Conferentie het Liemers college



# De agenda voor vandaag

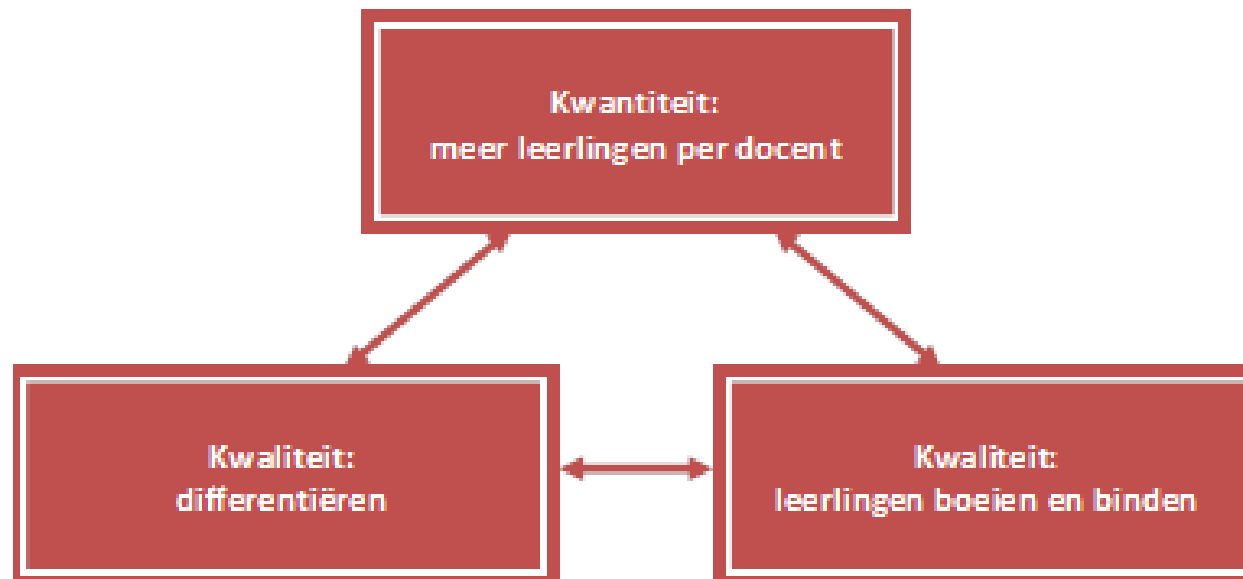
---



- Wie zijn wij, wie zijn jullie?
- Introductie van het Kompas
- Aan de slag met het Kompas

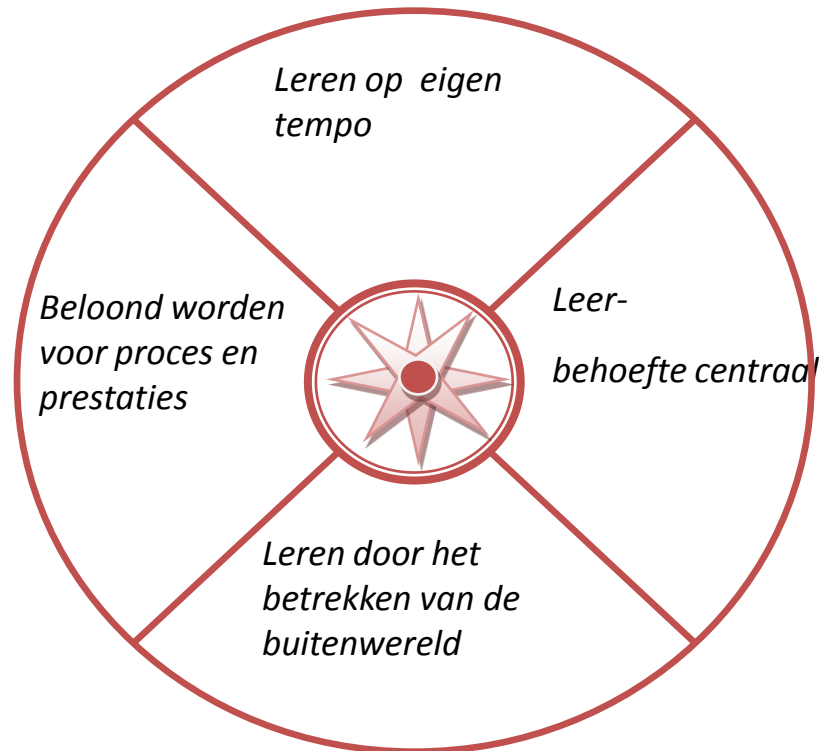
?

Het kompas is ontwikkeld in opdracht van kennisnet en in nauwe samenwerking met scholen.



Deze drie uitdagingen zijn in het onderwijs aan de orde van de dag, het Kompas biedt handvatten voor deze uitdagingen.

Aan de vier uitgangspunten van het Kompas wordt inhoud gegeven door digitale middelen in combinatie met niet-digitale onderwijsvormen.



# De uitgangspunten van het Kompas zijn op vele manieren in te vullen. Wij hebben hier al enige invulling aan gegeven, maar dat kunnen jullie nog veel beter!

	<i>Leren op je eigen <u>tempo</u></i>	<i>Jouw <u>leerbehoefte</u> centraal</i>	<i>Leren door het betrekken van de <u>buitenwereld</u></i>	<i><u>Beloon</u>d worden voor prestaties</i>
Verwerven van kennis en vaardigheden (instructie)	(Klassikale) Instructie verrijken met online instructie via (korte) video's hierdoor wordt leren op afstand en terugkijken van lessen mogelijk. Leerlingen bekijken de video's op hun eigen tempo en zo vaak ze willen.	Inzetten multimediale instructie waarbij tekst, beeld en geluid aanwezig zijn, zo worden bijvoorbeeld leerlingen die 'visueel zijn ingesteld' ook geprikkeld, waardoor leerlingen de materie beter internaliseren.	Voorbeeld beroepspraktijk verwerken in instructie. Bijvoorbeeld de les starten met een korte video uit de praktijk (beroepspraktijk, maatschappelijke ontwikkeling) of een live skypegesprek met een persoon uit de praktijk.	Beloning voert in deze fase niet de boventoon. M.b.v. registratiesystemen kan wel worden bijgehouden wanneer en hoe lang de online instructie bekeken heeft. Tijdens de contacttijd kan melding worden gemaakt van studenten die de gehele instructie hebben bekeken.
Oefenen met kennis en vaardigheden (gestructureerd oefenen)	Digitale oefenprogramma's passend bij de methode en kerndoelen. Leerlingen kunnen zelf door de oefeningen heen lopen. Daar waar ze vast lopen kunnen ze terugkijken naar eerder getoonde instructievideo's.	De digitale oefenprogramma's zijn adaptief, waardoor leerlingen feedback op maat krijgen en aanbod wordt aangepast aan de leerbehoefte van de leerling. Daar waar de ene leerling de materie beter onder de knie heeft dan een andere leerling kan een docent ervoor kiezen de leerlingen aan elkaar te koppelen zodat ze elkaar kunnen helpen met leren.	In digitale oefeningen kunnen video's worden toegevoegd waarin een praktijkvoorbeeld getoond kan worden gevolgd door een vraag waarin een koppeling gelegd moet worden tussen opgedane kennis en het praktijkvoorbeeld. Andersom is het mogelijk dat de leerling het oefenen met kennis en vaardigheden via video of audio opneemt (met behulp van een smartphone) en op deze wijze terugkoppelt en reflecteert.	Digitale oefeningen werken eenvoudig met beloningssystemen. Zo kan het doorlopen van het leerproces gekoppeld worden aan het behalen van levels waar zogenaamde 'badges' aan te koppelen zijn. Ook op basis van learning analytics kan een docent zijn leerlingen eenvoudiger belonen voor de getoonde inzet of het behaalde resultaat. Het geven van een extra opdracht of koppelen van leerlingen aan elkaar kan ook aandoen als een beloning.
Toepassen van kennis en vaardigheden (onderzoekend leren)	Omdat opdrachten bij het toepassen van kennis vaak een wat 'open' karakter hebben, verschuift het 'eigen tempo' meer naar de achtergrond.	In deze onderzoekende vorm van leren zijn leerlingen 'vrij' om dat op hun eigen manier te doen. Digitale middelen verrijkt de zoekbreedte waarbinnen de leerlingen de kennis kunnen toepassen. Zo kan de ene leerling in een boek duiken terwijl de ander een webquest uitvoert. Leerlingen kunnen via social media contact houden met elkaar en de docent en daarmee gerichte vragen stellen.	Zogenaamde Computersimulaties maken het mogelijk om leerlingen digitaal met de praktijk aan de slag te laten gaan. Denk ook aan een opdracht uit de praktijk via video(conferencing) (authentiek materiaal). Social media kan ook hier een rol spelen, waarbij meningen van praktijkbeoefenaars betrokken kunnen worden. Daarnaast kan de leerling zijn praktijkervaring digitaal maken en digitaal terugkoppelen in bijvoorbeeld zijn e-portfolio.	Bij het uitvoeren van een opdracht kan belonen plaats vinden in de vorm van een groepsbeloning. Het groepje met het best passende antwoord, het groepje dat het meest creatief is geweest etc. Belonen in deze fase vindt dan meer plaats op basis van leerproces (gebruikte competenties, vaardigheden) en minder op leerresultaat (toetsing van kennis).
Toetsen van kennis en vaardigheden	In de digitale oefenprogramma's worden voortgangstoetsen aangeboden op het moment dat de leerling er aan toe is.	M.b.v. (verschillende typen) voortgangstoetsen in digitale oefenprogramma's kan per leerling het tempo en het niveau worden gemonitord, op basis waarvan de docent de leerling kan	Het toetselement zit verweven in de opdrachten die gegeven worden bij het toepassen van de kennis (zie hierboven).	M.b.v. de aanwezigheid van learning analytics kan de docent naast beoordelen op resultaat ook beoordelen op leerproces, bijvoorbeeld inzet en de gebruikte <del>leermiddelen in het leerproces</del>

# Het inzetten van digitale middelen in het onderwijs heeft de potentie om bij te dragen aan het behalen van toenemende resultaten.

- Toenemende motivatie
- Toenemende ruimte voor interactie
- Toenemende ruimte voor differentiatie
- Verdere ontwikkeling van 21st century Skills
- Hoger leerrendement
- Tijdwinst voor docenten



## Het Liemers college heeft drie uitgangspunten benoemd waar de nieuwe onderwijsconcepten het hoofd aan dienen te bieden

---

- inspelen op verschillen tussen leerlingen;
- de actieve leerling;
- leren door te reflecteren

Waar zien jullie overlap en verschillen in de uitdagingen van Liemers en de mogelijkheden en onmogelijkheden van het Kompas?



# Nu gaan jullie aan de slag met de invulling van het Kompas..

---

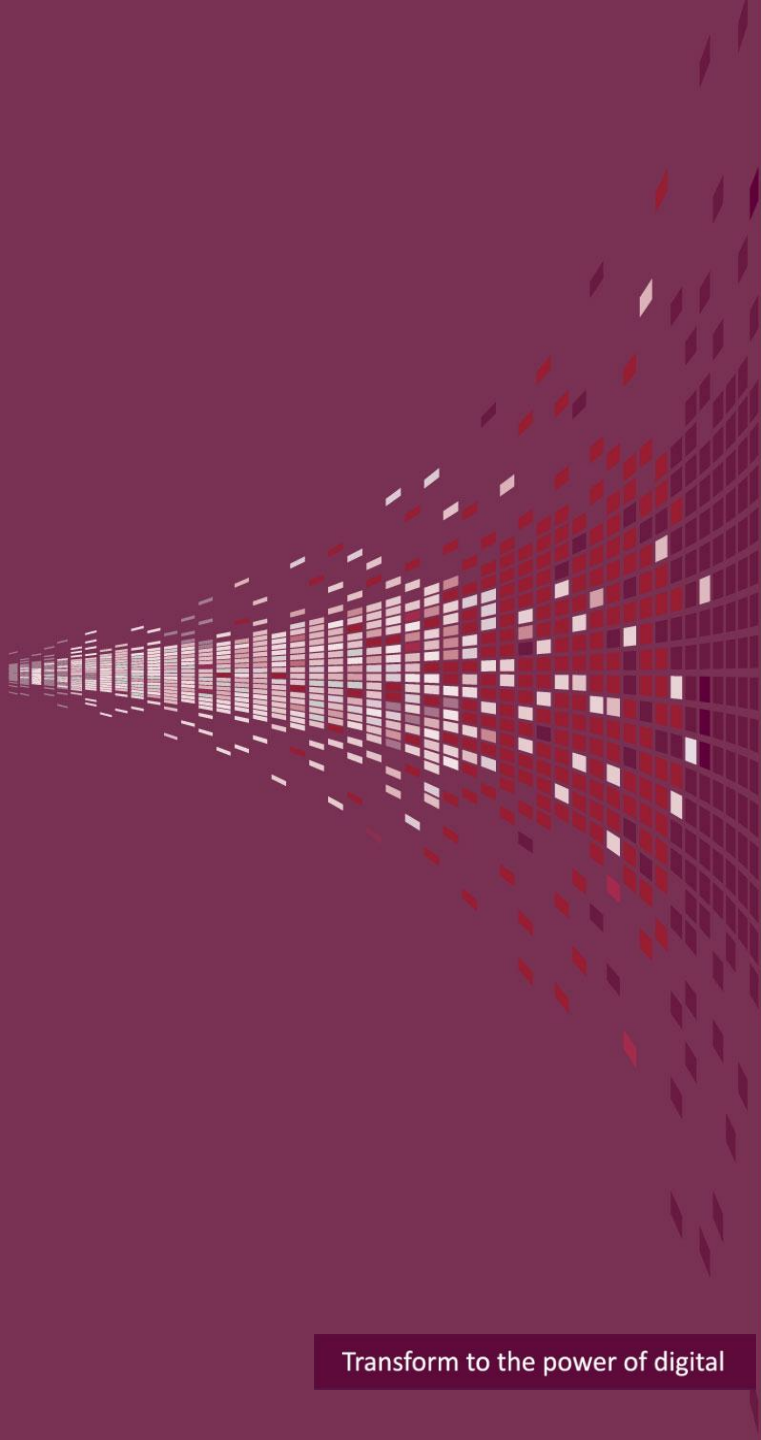
- Vorm groepjes van 5 (diverse secties)
- Brainstorm over hoe je digitale middelen in kunt zetten om tijdens het geven van jouw vak:
  - In te spelen op de verschillen tussen leerlingen
  - Leerlingen te activeren
  - Leerlingen te laten reflecteren

*Schrijf de ideeën ieder voor zich op post-its*

- Licht je idee toe aan je groepsgenoten en plak de post-its op de flip-over onder ‘Makkelijk haalbaar’ of ‘Moeilijk haalbaar’
- Ga vooral in op elkaars ideeën en vul ze aan met nieuwe post-its

*Na 20 minuten zullen we de flip-overs plenair bespreken*





Voor vragen kun je contact opnemen met  
Tessa van Puijenbroek

[Tessa.van.puijenbroek@capgemini.com](mailto:Tessa.van.puijenbroek@capgemini.com)

06-29560792

