

Digitale meerwaarde in de NT2-klas

Vooraf

Deze tekst is een aangepaste en ingekorte versie van het artikel “Op zoek naar digitale meerwaarde. Technologie Ondersteunend Leren met het media-atelier” dat eerder in het tijdschrift *Les* verscheen.

1. Inleiding

‘Technologie Ondersteund Leren’ is in het NT2-onderwijs nog niet echt ingeburgerd. De redenen voor die terughoudendheid zijn velerlei. Gebrekkige infrastructuur is een vaak geopperde struikelsteen, net als de beperkte digitale vaardigheden van cursisten. Ook docenten zijn niet altijd even zeker van hun stuk als ze met digitale toepassingen aan de slag gaan. Bovendien is er een grote groep docenten die eenvoudigweg geen meerwaarde ziet in die technologie. Met die groep ga ik graag het gesprek aan.

Ik ben er namelijk van overtuigd dat technologie een krachtig hulpmiddel kan zijn voor ons onderwijs. Een hulpmiddel, maar geen wondermiddel. Een middel, maar geen doel. Het gaat vanzelfsprekend om wat je doet met technologie en hoe je daar toegevoegde waarde uit puurt. Om die overtuiging te onderbouwen, wil ik met voorbeelden uit mijn eigen klaspraktijk en die van collega’s aantonen waar zich die meerwaarde kan situeren.

2. Leren door te creëren

We weten dat cursisten die actief met leerinhouden aan de slag gaan, daar meer uit leren. Tegelijkertijd is het nog nooit zo gemakkelijk geweest om zelf video's, animaties, audio-opnames, webpagina's en interactieve presentaties te maken. De manieren waarop cursisten hun inzichten en creativiteit kunnen tonen, is diverser dan ooit. Door deze twee uitgangspunten te combineren, geef je actief leren een eigentijdse invulling. Door zelf te creëren, ontdekken cursisten dat ze niet louter consumenten hoeven te zijn van digitale inhouden, maar dat ze die ook zelf kunnen produceren.

3. Samen Leren

Het belang van samenwerking komt terug in bijna alle sleutelcompetenties. Het is ook een van de meest gevraagde vaardigheden in de bedrijfswereld. Maar voldoende kansen scheppen voor een geslaagde samenwerking is in de klas geen sinecure. Gelukkig is de optie om samen iets te maken in de meeste digitale toepassingen ingebouwd. Neem een *cloud* dienst als *Google Drive*. Daar kunnen meerdere gebruikers op hetzelfde moment aan hetzelfde document werken. Achteraf kan je precies zien wie wat bijgedragen heeft en de cursisten daar op aanspreken.

4. De buitenwereld betrekken

Laat cursisten hun werk aan hun collega's tonen, aan hun omgeving en/of aan de wereld. Dat andere mensen hun werk kunnen bekijken en commentariëren, kan motiverend werken en het kan hen stimuleren om de lat hoger te leggen. Als een succesvolle taak alleen bij de docent terechtkomt, is dat vaak een gemiste kans. In hogere richtgraden is een blog daarvoor een uitstekend middel.

Je kunt met technologie ook een brug slaan tussen de klas en de buitenwereld. NT2-docenten weten dat er buiten de klasmuren leeransen voor het grijpen liggen. Door cursisten te vragen om die leermomenten af en toe vast te leggen, maak je hen bewust van het potentieel van informeel leren.

5. Evaluatie verbreden en versterken

Digitale toepassingen helpen om evaluatie open te trekken. Ze maken *peer assessment*, *co-assessment* en *self-assessment* minder omslachtig. Digitale portfolio's zijn een uitstekend instrument om cursisten te laten reflecteren op hun leerproces. Ze kunnen ook ineens dienst doen als *showcase* voor digitale creaties. Bovendien zijn ze eenvoudiger te delen en te onderhouden dan de papieren variant.

Met ‘*student response systemen*’ geef je formatief *assessment* een *boost* in je klas. Hierbij beantwoorden cursisten vragen aan de hand van digitale apparaten. Dat kan individueel of in groep. Als docent zie je in een oogopslag (en op het moment zelf) een overzicht van wie mee is en wie niet. Met die informatie kan je snel het verdere verloop van je les(sen) aanpassen. Zo stel je ook het beeld bij dat evaluatie alleen maar zinvol is als het om punten gaat.

Sommige onderdelen van proeven en examens kan je digitaliseren. Op basis van de aangeleverde data kan je daarna de validiteit en betrouwbaarheid van deze testen verhogen. Dit is een bescheiden vorm van *learning analytics* die snel resultaten geeft.

6. Leren ondersteunen

Onderzoek leert ons dat een aantal cognitieve principes het leren bevorderen. Door toepassingen in te zetten die deze principes ondersteunen, kan je leerwinst boeken. Zo is het belangrijk om voorkennis te activeren en in kaart te brengen. Speel daarop in door toepassingen te gebruiken die iedereen verplichten om mee te denken en antwoorden te formuleren. Zo blijft de leerwinst niet beperkt tot die paar cursisten die hun hand opsteken.

Ook het belang van goede proces- en taakgerichte feedback is al meermaals aange-toond. Als docent steek je veel tijd in het verbeteren van taken en je hart bloedt als je ziet dat cursisten die feedback niet of nauwelijks lezen. Gooi het dan eens over een andere boeg. Verbeter de taak digitaal. Neem daarna je scherm op met een *screencast*-toepassing. In die video toon je de verbeterde taak en wijs je de cursist op de belangrijkste aandachtspunten. Vraag hen om die video opnieuw te bekijken alvorens ze een soortgelijke taak moeten uitvoeren.

7. Voor gevarieerde leerinhouden zorgen

Technologie laat toe om aantrekkelijke, multimediale leerinhouden te creëren. Dat is niet alleen een cosmetische ingreep, het heeft ook een positieve invloed op het leren (Mayer 2014). In auteursomgevingen kan je digitale leerobjecten ontwikkelen waarbij je leerinhouden en verwerkingsoefeningen combineert. Maar in tegenstelling tot in traditionele handboeken, kan je cursisten in een digitaal leerobject, op basis van hun keuzes en antwoorden, automatisch een andere richting uitsturen. Stel dat cursisten een bepaalde keuze maken in een scenario, dan kan je hen meteen confronteren met de gevolgen daarvan.

Of de cursist krijgt een toepassing op een belangrijk concept voorgeschoteld. Bij een fout antwoord brengt het systeem de cursist naar een pagina met extra uitleg. Bij een

goed antwoord volgt een wat moeilijkere uitdaging. Na een reeks goede antwoorden is de cursist klaar voor het volgende concept. Met dit soort vertakkende leerobjecten draag je bij tot persoonlijke trajecten die beter aansluiten op wat cursisten willen en kunnen. Huldig daarbij het *sandbox*-principe. Laat cursisten de leerobjecten zo vaak doorlopen als nodig. Laat hen fouten maken in een veilige omgeving.

8. Leermiddelen toegankelijker maken

Een van de terreinen waar technologie zeker een verschil kan maken, is in het verhogen van de toegankelijkheid voor mensen met een auditieve, visuele, motorische of cognitieve functiebeperking. Dat betekent niet dat elke leerkracht zich moet specialiseren in specifieke leerbehoeften, want daarvoor zijn meer ondersteuning, tijd en middelen nodig. Maar met relatief eenvoudige ingrepen kan je ook een verschil maken. Denk aan het ondertitelen van video's, een alternatieve tekst bij afbeeldingen, teksten correct vormgeven voor schermlezers en leerobjecten toetsenbordvriendelijk maken. Ook cursisten met leermoeilijkheden halen voordeel uit dit soort maatregelen.

9. Digitale vaardigheden stimuleren

We haalden in de inleiding al aan dat niet alle cursisten digitaal geletterd zijn, maar dat zou net een reden moeten zijn om die vaardigheden hoger op de agenda te zetten. Ook NT2-cursisten moeten op een kritische manier digitale informatie kunnen zoeken, selecteren, organiseren en presenteren. Om die informatievaardigheden aan te scherpen, moeten ze regelmatig de kans krijgen om te oefenen. Hetzelfde geldt voor andere aspecten van mediawijsheid zoals 'auteursrecht', 'digitaal burgerschap', '*online privacy* en veiligheid', enz. Dat doe je onder meer door zelf het goede voorbeeld te geven. Denk na voor je iets post. Vermeld altijd je bronnen. Toon hoe je afbeeldingen kunt filteren op gebruikersrechten en promoot websites met rechtenvrije afbeeldingen. Breng in de praktijk wat je preekt.

10. Kennis delen

Digitale media hebben het zoveel makkelijker gemaakt om over het muurtje te kijken. Je kunt ervaringen uitwisselen met docenten van over de hele wereld. Wie hierin investeert, beschikt al snel over een professioneel netwerk dat vroeger ondenkbaar was. Mijn *Twitter feed* is een voortdurende bron van inspiratie en professionalisering.

Referenties

- Hendrickx, J. (2016). “Op zoek naar digitale meerwaarde. Technologie Ondersteunend Leren met het media-atelier”. In: *Les*, 34 (198), z.p.
- Mayer, R. (2014). ‘Research-Based Principles for Designing Multimedia Instruction’. In: V. Benassi, C. Overson & C. Hakala (eds.). *Applying science of learning in education: Infusing psychological science into the curriculum*. Online raadpleegbaar op: <http://teachpsych.org/ebooks/asle2014/index.php>.