

Spelling anders bekeken

Vooraf

Tijdens deze workshop worden nieuwe werkvormen om de spellingslessen mee af te wisselen aangeboden. Ze worden niet alleen theoretisch overlopen, maar er wordt ook tijd gemaakt om er enkele uit te testen. Ook de nieuwe media worden niet geschuwd.

Met behulp van onze *smartphones* en *tablets* heeft de wereld van de *Augmented Reality* na deze workshop geen geheimen meer. Wat aan bod komt, is steeds rond een bepaald thema uitgewerkt en is eigenlijk hapklaar materiaal om in de eigen lessen te gebruiken.

Voor het praktijkgedeelte is het nodig dat de deelnemers een *tablet* en een laptop meebrengen.

1. Inleiding

Nieuwe media zoals een gsm, een computer of het internet zijn niet meer weg te denken uit de leefwereld van jongeren. Meer dan negen op de tien leerlingen heeft een computer thuis en een gsm op zak. Ook binnen de schoolmuren trekt deze evolutie zich door. Een meerderheid van de scholieren gebruikt zijn of haar gsm op de speelplaats of in de klas. Ook leerkrachten gaan aan de slag met nieuwe media: ze doorspekken hun les met *Youtube* filmpjes, geven opdrachten op de computer of beantwoorden vragen via e-mail. Scholen beseffen stilaan dat nieuwe technologie ook in de klas een realiteit is geworden en gaan op zoek naar manieren om deze te integreren in de lessen.

Tijdens deze workshop worden nieuwe media zoals *Augmented Reality* ingezet om beter in te spelen op het principe van *Flipping the classroom*.

2. Flipping the classroom

Flipping the classroom (ook wel ‘de omgedraaide klas’ genoemd), is een vorm van lesgeven. Bij deze vorm van lesgeven wordt vooral gebruikgemaakt van instructie- en uitlegvideo’s. Het is de bedoeling dat de leerlingen thuis de leerstof zelfstandig verwerken aan de hand van deze video’s. Hierdoor kan er tijdens de les meer aandacht besteed worden aan het beantwoorden van vragen en het maken van oefeningen op maat.

Op deze manier probeert men de leerlingen actiever de leerstof te laten verwerken. Hierdoor kan elke leerling meer op zijn eigen niveau werken. Zwakkere leerlingen kunnen de filmpjes opnieuw bekijken en extra oefeningen maken, terwijl sterkere leerlingen extra veel oefeningen of meer uitdagende oefeningen kunnen maken. Zo kan men dus goed differentiëren binnen de les.

Wanneer we een traditionele klas vergelijken met een *flipped* klas zien we duidelijk waar ‘de flip’ gebeurt. In de fase waar de leerlingen de leerstof verkennen, zien we duidelijk een aanpassing. In de traditionele klas gebeurt dit tijdens de contacturen; in de *flipped* klas gebeurt dit thuis.

Flipping the classroom gaat niet over het maken van filmpjes, maar vooral over het creëren van tijd in de klas. Door deze tijdwinst kan je dus meer differentiëren in je klas.

Flipping the classroom werkt volgens het T-PACK model. Bij dit model is de samenhang tussen 3 grote domeinen belangrijk:

1. De leraar moet beschikken over voldoende inhoudelijke kennis van het vak. Hij probeert deze kennis aan de hand van kernbegrippen te integreren in een filmpje van maximaal 10 minuten.
2. De leraar moet ook genoeg technische kennis hebben: hij moet de leerlingen de leerstof kunnen aanbieden aan de hand van online materiaal.
3. De leraar moet daarnaast de beste methoden kennen om de leerstof over te brengen.

De leraar moet alle 3 de kennisgebieden beheersen om *flipping the classroom* goed te kunnen integreren in het onderwijs.

3. Augmented reality

3.1 Definitie

Misty, Maes & Chang (2009) hebben geprobeerd om *Augmented Reality* te definiëren. Volgens hen is *Augmented Reality* de zone tussen onze tastbare, reële wereld en een vir-

tuele wereld. De reële wereld staat los van digitale objecten, terwijl een virtuele wereld uitsluitend bestaat uit digitale elementen die zijn gecreëerd door computers. *Augmented Reality* zweeft tussen deze 2 werelden in. De technologie probeert digitale objecten/elementen te implementeren in onze tastbare wereld.

Aan de hand van zogenaamde ‘triggers’ kunnen deze virtuele objecten opgeroepen worden en kunnen ze in interactie treden met onze wereld.

3.2 E-Frustraties en e-Voordelen

De zogenaamde ‘e-Frustraties’ zullen veel leerkrachten tegenhouden om aan de slag te gaan met deze technologie. Een actieve internetverbinding, meerdere toestellen en een actuele kennis over ICT zijn een must vooraleer je nog maar aan de slag kunt gaan met *Augmented Reality*. Uit recent onderzoek (Kyanka 2013) blijkt dat de ‘e-Frustraties’ niet opwegen tegen de ‘e-Voordelen’. Zeer gemotiveerde leerlingen, een zeer toegankelijke en visuele les en het gebruik van toestellen waar leerlingen mee vertrouwd zijn, zijn slechts een peulschil van de vele voordelen. Deze vernieuwende aanpak zal uiteindelijk de uitgeverijen van leerwerkboeken aanzetten om gebruik te maken van vernieuwende en interactieve elementen zoals *Augmented Reality*.

Ten eerste zorgt digitaal leren ervoor dat we afstappen van ‘het blindenschoolleren’. Door middel van ICT stappen de leerlingen buiten de muren van de klas, waarbij ze contacten maken met anderen (buitenland, overheid, enz.) om van elkaar te leren. Op deze manier krijgen ze nieuwe informatiebronnen aangeboden, waarbij ze afstappen van de traditionele leerboeken.

Ten tweede kunnen de denk- en leerprocessen van leerlingen gemakkelijk weergegeven worden. Door middel van multimediaal materiaal kan de leerling zijn denkbeeld aan anderen voorstellen. Hierdoor wordt het denkproces van de leerling transparant en kan de leerkracht erop inspelen.

Tot slot kan de flexibiliteit van het onderwijs vergroten: studenten kunnen, onafhankelijk van tijd en plaats studeren, contacten leggen of ontbrekende kennis bijschaven en leraren kunnen op talloze manieren differentiëren. Leerlingen die ICT-vaardig zijn, krijgen een losse sturing, waarbij ze zelf hun leertraject bepalen, terwijl leerlingen die minder ICT-vaardig zijn via een elektronische leeromgeving een leerprogramma aangeboden krijgen.