

## Kickstarters

# Beter lesgeven met digitale tools

**Zelf aan de slag gaan met een onbekende digitale tool is voor docenten een uitdaging.** Om het gemakkelijker te maken, hebben scholen die betrokken zijn bij het project **Leerling 2020** twaalf handige tools met een beknopte uitleg gemaakt. Vier docenten vertellen over het nut van de tools en wanneer je welke het beste kunt inzetten.

**D**ocenten hebben lang moeten wachten op de komst van voldoende digitale tools die echt iets toevoegen aan een les. Er zijn apps genoeg, maar die zijn lang niet altijd voor het onderwijs geschikt. En gedigitaliseerde methodes waren lange tijd niet meer dan boeken achter glas. Nu daar echter verandering in komt, ontstaat een nieuw soort keuzestress. Waar moet je als docent beginnen? Hoe kom je erachter welke digitale tools wel en niet de moeite waard zijn? En wat moet je weten om ze effectief te kunnen gebruiken? Deze vragen komen aan bod in het Leerlab Digitale didactiek, een onderdeel van **Leerling 2020**. In het leerlab bedenken scholen manieren om het gebruik van digitale didactiek voor docenten gemakkelijker te maken. Kickstarters zijn daar een goed voorbeeld van. Het zijn korte handleidingen die docenten stap voor stap meenemen door een tool. Helemaal zelf het wiel uitvinden is dan niet meer nodig. Ook al zal iedere docent zelf moeten bepalen wat werkt, het feit dat er bij een tool een kickstarter is gemaakt, geeft in elk geval aan dat collega's de tool de moeite waard vinden.

## Meerwaarde

Maar waar zit eigenlijk de meerwaarde van digitale tools? Volgens Annika Huizinga, docent aardrijkskunde en ICT op het Erasmiaans Gymnasium in Rotterdam verschilt dat per soort. Zij onderscheidt drie soorten: er zijn platforms zoals Edmodo die gemaakt zijn om in een

hele klas met tablets te werken, apps waarmee je leerlingen zelf dingen kunt laten creëren zoals Explain Everything, en apps die je tijdens een les kunt inzetten om alle leerlingen te laten meedoen, zoals Socrative of Kahoot!

Elke app heeft zo zijn voordelen, vindt Huizinga. "Platform-apps vind ik geniaal, omdat je heel gemakkelijk alles met leerlingen kunt delen. Een link die ze nodig hebben voor een digitaal veldwerkje bijvoorbeeld. Als ze zelf URL's moeten intypen gaat dat vaak mis. Als je in de eerste les van het jaar zorgt dat het platform bij iedereen werkt, heb je er de rest van het jaar voordeel van." De creëer-apps maken leren vooral leuker. "In plaats van een gewoon boekverslag laat ik leerlingen een iBookje maken. Of ze maken met Explain Everything een filmpje van 1 minuut waarin ze een begrip uitlegen. Dat vinden ze leuk en intussen zijn ze actief bezig met de lesstof." Apps waarmee je tijdens de les quizjes, wedstrijden, verkiezingen en dergelijke kunt houden, denk aan Kahoot!, Edueto en Quizlet, verhogen vooral de betrokkenheid. "Die apps zijn ideaal als je interactie met leerlingen wilt hebben. Je kunt leerlingen wel hun vinger laten opsteken, maar dan zijn er altijd een paar die zich distantiëren. Via zo'n app doen ze allemaal mee en daardoor komt je feedback ook beter over."

## Win-aspect

Meer motivatie en actieve betrokkenheid bij leerlingen zijn ook volgens andere docenten een belangrijke meerwaarde van veel digitale tools. Zo zegt Martine Timmermans, mentor en docent Nederlands in havo-, kader- en basisklassen op Groene Hart Rijnwoude te Hazerswoude-Dorp. "Mijn leerlingen vinden competitieve tools zoals, Quizlet en Quizlet-live erg leuk. Ze zijn heel gevoelig voor het win-aspect, dat zorgt echt voor extra motivatie." Ook Tim de Haan, die Nederlands geeft in vmbo-basis-, kader en mavo op Tabor College, locatie d'Ampte in Hoorn, denkt dat een spelelement motiverend werkt. "Leerlingen gaan langer door met oefenen en dat is bijvoorbeeld handig bij het automatiseren van rekenommen, woordjes en grammatica. Voor mijn leerlingen is dat heel belangrijk en als dat anders kan dan door stampen, vind ik dat een groot voordeel."

Maar ook al vinden leerlingen digitaal werken vaak leuker dan werken uit een boek, het moet wel nut hebben. Leerlingen hebben dat feilloos

door, zegt Jacqueline Wierstra, docente Frans in de onderbouw havo/vwo op Pontes Pieter Zeeman in Zierikzee. "Als je 'tools om de tools' gebruikt, of om de tijd te vullen, kom je daar na verloop van tijd niet meer mee weg. Dan zeggen leerlingen toch al snel: waarom doen we dit eigenlijk?"

## Tijdsinvestering

In de ervaring van Wierstra kunnen digitale tools behalve via de motivatie en de betrokkenheid van leerlingen ook rechtstreeks bijdragen aan betere leeropbrengsten. Zij noemt Lino en Formative als tools die haar meer structuur in de les en inzicht geven in de vorderingen van leerlingen. Wat deze en andere tools echter niet opleveren, is tijdswinst. Integendeel, zeggen eigenlijk alle ondervraagde docenten: het kost tijd om een tool goed te leren kennen, te vullen met inhoud en ermee te leren werken. Een deel van die tijd kun je op termijn terugwinnen, doordat eenmaal ontwikkelde lessen en toepassingen ook in latere jaren te gebruiken zijn en met collega's kunnen worden uitgewisseld. Maar zeker in het begin is de tijdsinvestering aanzienlijk. Dit verklaart waarom er zoveel belangstelling is voor de kickstarters uit het Leerlab Digitale didactiek. De twaalf beschikbare handleidingen – Wikiwijs is de nieuwste – zijn tot nu toe al zo'n tienduizend keer gedownload. Het maakt de drempel om te beginnen gewoon een stuk lager, zegt Timmermans: "Ik ben altijd op zoek naar nieuwe ideeën. Natuurlijk wil ik alles zelf uitproberen, maar in de kickstarters heeft iemand de belangrijke dingen al een beetje voor me uitgezocht. Ik vind ze ideaal in situaties waarin ik iets nieuws wil proberen in de les." Ook Tim de Haan is enthousiast: "Zo'n kickstarter helpt mij veel beter dan wanneer ik naar een Engelstalig instructiefilmpje moet luisteren." Diverse van de ondervraagde docenten gebruiken de kickstarters ook om collega's op het spoor van nieuwe tools te zetten. Op Pontes Pieter Zeeman organiseerde Wierstra bijvoorbeeld een studiemiddag over digitale tools met best practices voor en door collega's. Ook wordt in elke editie van de schoolkrant een andere tool uitgelicht.

**Leerlingen gaan met een app langer door met oefenen, dat is handig bij het automatiseren van rekenommen**

## Mini-kickstarters

Ook docenten die enthousiast zijn over de meerwaarde van digitale tools klagen soms over 'het gedoe' waarmee het gebruik ervan in de les gepaard gaat. "Voor elke tool een ander wachtwoord, Engelstalige commando's. Na drie mislukte pogingen zijn sommige leerlingen er echt klaar mee", zegt De Haan. Wierstra lost dit op door uit de betreffende kickstarter voor docenten het gedeelte met de inlogstappen te kopiëren naar het digibord. "Een handige tip", vindt De Haan, "maar voor mijn leerlingen nog net iets te ingewikkeld. Weet je wat mooi zou zijn: als er ook mini-kickstarters op leerlingniveau waren. Want het is jammer als de handelingen vooraf het gebruik van digitale tools ingewikkeld maken, terwijl de tools op zich heel mooi zijn." ■

## Voorbeeld uit de praktijk

### Formative in de Franse les

Jacqueline Wierstra maakt in de onderbouw havo/vwo regelmatig gebruik van Formative. "Dit is een van mijn favoriete tools, omdat je meteen ziet waar leerlingen fouten maken. Die informatie krijg je niet als je leerlingen in een werkboek opdrachten laat maken die ze zelf nakijken." Ze gaat verder: "Voor een les met Formative zet ik vooraf in de app een hele reeks opdrachten, van makkelijk naar moeilijk. Leerlingen gaan daar tegelijk mee aan de slag, ieder op een eigen device. Ik zit voorin en kan van elke leerling de vorderingen zien. Blijft Pietje ergens steken, dan roep ik hem even bij me voor een korte uitleg. Aan het einde van de les heb ik een goed overzicht van alle resultaten. Ik zie precies hoe snel de leerlingen hebben gewerkt en waar de fouten zitten. Daar kan ik de volgende les op inspelen. Leerlingen met hetzelfde probleem zet ik dan samen in een groepje voor wat extra uitleg, terwijl de sterkere leerlingen zelfstandig verder kunnen. Doordat Formative de vorderingen inzichtelijk maakt kan ik beter lesgeven. Het maken van de opdrachten kost wel gigantisch veel tijd. En ook tijdens de les is het voor een docent intensief: dit wil je niet drie lessen achter elkaar doen. Formative zet ik dus alleen in bij belangrijke en moeilijke onderwerpen."

## 12 kickstarters

In het Leerlab Digitale didactiek zijn tot nu toe twaalf kickstarters gemaakt over digitale tools die breed inzetbaar zijn:

- Kickstarter Ed Puzzle:** Bestaande video's bewerken en verrijken met geluidopnames, open vragen, meerkeuzevragen en commentaar.
- Kickstarter Edueto:** Op een eenvoudige manier creatieve oefeningen maken.
- Kickstarter Explain Everything:** Je lessen altijd en overal beschikbaar maken. Je kunt tekenen, opnemen, foto's toevoegen, filmpjes opnemen, aanwijzen, schrijven en het resultaat eenvoudig delen.
- Kickstarter Formative:** Leerlingen tijdens de les multimediale opdrachten geven, realtime de resultaten zien en direct feedback geven.
- Kickstarter Hstry:** Tijdlijnen tot leven brengen in de klas.
- Kickstarter Kahoot:** Voorkennis activeren met een interactieve quiz.
- Kickstarter Lino:** Een prikbord met post-its gebruiken om individueel of gezamenlijk te brainstormen, materiaal te verwerken of een presentatie te maken.
- Kickstarter Pickers:** Tijdens de les snel het begrip bij leerlingen checken zonder dat ze een device of internet nodig hebben
- Kickstarter Screencast-o-matic:** Je eigen 'screencasts' maken (bijvoorbeeld voor flipping the classroom). Opnames van jouw computerscherm, alle handelingen die je daar doet en eventueel je webcam.
- Kickstarter Trello:** Projectmatig werken ondersteunen.
- Kickstarter Quizlet:** In quizvorm woordenschat, grammatica of feitenkennis oefenen.
- Kickstarter Wikiwijs:** In een paar stappen volwaardige digitale lessen maken die je kunt delen met leerlingen en collega's.

Alle kickstarters zijn gratis te downloaden op [leerling2020.nl/resultaten](http://leerling2020.nl/resultaten)