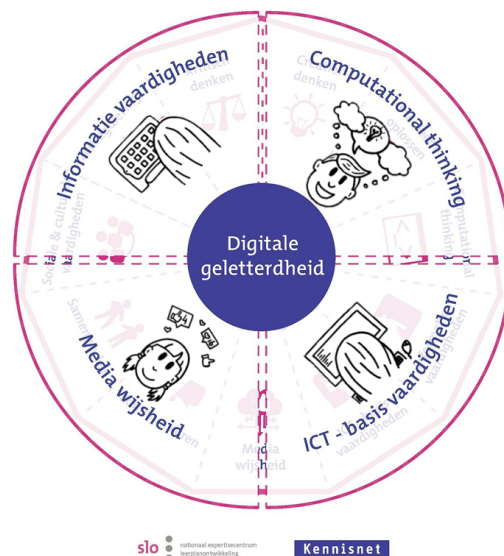


PRODAS INNOVATIE KAARTEN



Redactie DOT i.s.m. Het Ontdeklab



slo

nationaal expertisecentrum
leerplanontwikkeling

Kennisnet

Theoretische verantwoording

Dankzij technologie hebben we ontzettend veel middelen om ons heen, die het onderwijs kunnen verrijken.

In het DOT hebben we innovatiekaarten ontworpen, waarmee leerlingen tools en skills van de 21e eeuw geïntegreerd leren gebruiken.

Samen met leerkrachten wordt nagedacht over hoe de lessen door deze middelen verrijkt kunnen worden.

De innovatiekaarten sluiten aan op de meest actuele stand van zaken rondom het toekomstige curriculum digitale geletterdheid. Kijk voor meer informatie op www.curriculum.nu

Het TPACK-model en de Taxonomie van Bloom zijn de basismodellen waarmee we inhoud geven aan de kaarten.



Opbouw van de innovatiekaarten

- Per innovatiekaart staat één basisvaardigheid van digitale geletterdheid centraal.
- De kaarten zijn opgebouwd in niveaus d.m.v. sterren.

★ ★ ★ ★	Beginner
★ ★ ★ ★	In ontwikkeling
★ ★ ★ ★	Gevorderd
★ ★ ★ ★	Expert



De tijd wordt in minuten aangegeven.

- Aantal leerlingen om aan een kaart te werken



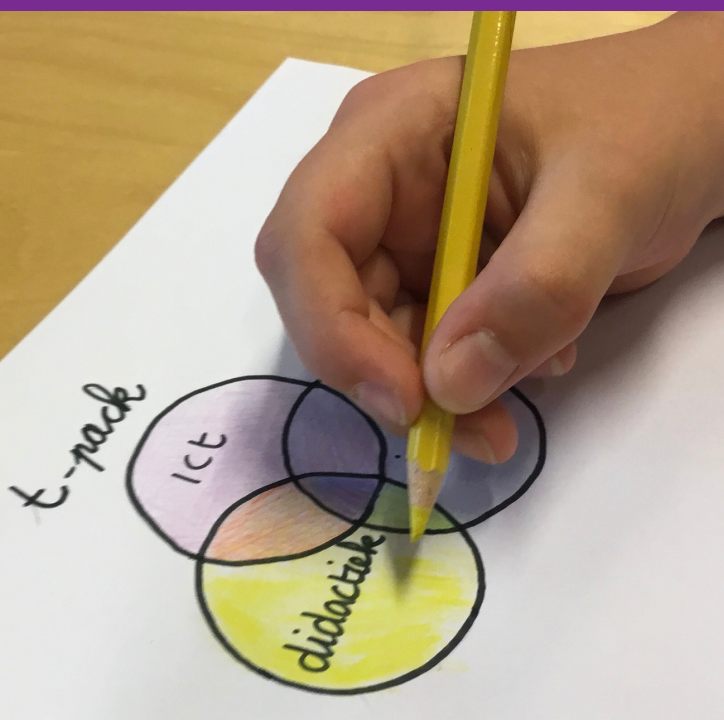
1 leerling



2 leerlingen



Meer dan 2 lln



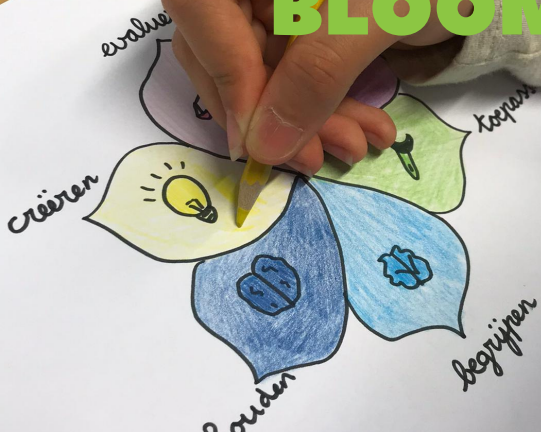
Over het TPACK-model

Het TPACK model (ontwikkeld door Matthew Koehler en Punya Mishra) is een krachtig instrument dat inzichtelijk maakt hoe de drie kennisdomeinen - vakinhoud, didactiek en ict- met elkaar samenhangen. Het TPACK model kan leraren helpen bij het maken van keuzes over hoe ict ingezet kan worden om het leren van een bepaalde vakinhoud te ondersteunen.

Hoe maak je technologie
in de les waardevol?



DE TAXONOMIE van BLOOM



Hulpvragen

De Taxonomie van Bloom helpt bij het creëren van rijke leeractiviteiten.

Eén manier daarbij is door bij lessen of projecten vragen en opdrachten op te nemen die een beroep doen op 'het hogere orde denken'.

Het zijn vragen en opdrachten die leerlingen stimuleren om verder en meer kritisch na te denken, probleemoplossend te denken en zelfstandig op zoek te gaan naar informatie. Ook ontlokken deze vragen discussie.



Onthouden

- Wat gebeurde er na...? Hoeveel...?
- Wat is...? Wie was het die...? Benoem...?
- Wat is de definitie van...? Beschrijf de manier waarop...?



Begrijpen

- Kun je uitleggen/ verduidelijken waarom...?
- Beschrijf in eigen woorden...?
- Wat gebeurde er en wat betekende dat voor...?
- Hoe verklaar je...? Hoe zou je... samenvatten?
- Wat denk je dat er vervolgens zal gebeuren...?
- Wat is het idee van...?



Toepassen

- Hoe zou je... gebruiken? Welke toepassing zou je kiezen voor...? Welke factoren zullen veranderen als...?
- Welke andere manier kun je verzinnen om...?
- Welke vragen zou je stellen om...?



Analyseren

- Waarom denk je dat...? Wat is de functie van...?
- Op welke manier is... hetzelfde als...?
- Wat zijn andere mogelijke uitkomsten?
- Waarom gebeurde...? Kun je uitleggen wat er gebeurde toen...? Welke problemen kom je tegen bij...?
- Welk onderscheid kun je maken tussen... en...?
- Wat waren de motieven voor...? Wat was het keerpunt?
- Welke conclusies kun je trekken uit...?



Evalueren

- Wat zou je een logische vervolgstap vinden voor...?
- Beoordeel de waarde van... Wat vind je er van...?
- Welke informatie zou je gebruiken om jouw mening te onderbouwen?
- Welke keuze zou jij maken als...?
- Welke veranderingen voor... raad jij aan?
- Geloof jij... Hoe zou jij je voelen als...?
- Wat zijn de consequenties van...?
- Welke invloed zal... hebben op ons leven?
- Wat zijn de voors en tegens van...?
- Waarom is... waardevol?
- Wat zijn mogelijke alternatieven?



Creëren

- Hoe kun je je prototype verbeteren?
- Kun je een... ontwerpen, waarmee...?
- Welke skills of tools kun je combineren met...?
- Welke alternatieve oplossing zie je voor...?
- Ontwerp je eigen manier om...?
- Wat zou gebeuren als..., wat zou dat betekenen...?
- Welke nieuwe en ongebruikelijke manier kun je verzinnen om... op te lossen?

Wanneer stel je welk type vraag?



OVERZICHT KAARTEN



Redactie DOT i.s.m. Het Ontdeklab



Informatievaardigheden

Piktochart

Computational thinking

Micro:Bits
Scratch
Ozobots
BYOR
Turtlestitch
Tinkercad & Cura
Lego WeDo 2.0
Kiene klanken
Bodypercussie

mediawijsheid

Greenscreen
Stop-motion
Storyboard
iMovie
Vlog-, interview- en filmtips
Flip-a-clip

ICT-basisvaardigheden

Algemeen gebruik iPads
QR-code
Kahoot

