

15 DOOR DOCENTEN GETESTE TECH-IDEEËN OM DE CREATIEVE POTENTIE VAN LEERLINGEN TE STIMULEREN

logitech®



CREATIVITEIT IS DE BASIS VOOR MORGEN

In het digitale tijdperk kunnen technologische tools een belangrijke rol spelen bij het snel inspelen op leerbehoeften, terwijl leerlingen tegelijkertijd hun creativiteit moeten leren aanspreken. En de resultaten zijn geweldig.

Uit onderzoek blijkt namelijk dat leerlingen hun cognitieve vaardigheden aanzienlijk kunnen verbeteren als docenten in de klas kiezen voor een combinatie van technologie en creativiteit.

Als je op zoek bent naar effectieve manieren om de creativiteit van leerlingen te bevorderen, biedt onze leidraad voor de inzet van onderwijstechnologie in de klas talloze projecten om de fantasie van leerlingen te prikkelen en te vergroten. In de huidige klaslokalen is technologie net zo essentieel als de drie belangrijkste vaardigheden lezen, schrijven en rekenen – en daarom bieden wij u een denkkader om na te gaan hoe u maximaal van de voordelen van onderwijstechnologie kunt profiteren:

UITDRAGEN

van kennis

BETROKKENHEID

bij de inhoud

VERBINDING

met anderen

Maak kennis met deze concepten voor door docenten geteste manieren om het lesrooster voor verschillende vakken en niveaus een stuk spannender te maken. Je zult merken dat ze allemaal door één overkoepelend doel zijn geïnspireerd:

Leerlingen helpen om de kracht van hun eigen creativiteit aan te boren en hen te laten ontdekken hoe leuk leren is.

Door een transformatief gebruik van technologie krijgt creativiteit in de klas vrij baan. Docenten en schooldirecteuren weten dat creativiteit een essentiële vaardigheid is die leerlingen nodig hebben om op school en in hun latere loopbaan vooruitgang te boeken – en precies op dit punt kan het transformatieve gebruik van technologie kansen creëren.¹



87%
Docenten



77%
Ouders

**ZIJN HET
EROVER >>>
EENS**

"Leermethoden die tijdens het leerproces de creativiteit stimuleren, vergen meer werk, maar leiden tot betere resultaten."



EXPRESSIE

Stimuleer creativiteit door leerlingen verschillende manieren te bieden om zich uit te drukken en te communiceren wat ze leren.

Als leerlingen in de klas de mogelijkheid tot zelfexpressie wordt geboden, heeft dit een positieve invloed op hun humeur, functioneren, waarneming en gedrag. Als leerlingen een reeks digitale tools tot hun beschikking hebben, zoals een muis, touchpad, toetsenbord of stylus, ontdekken zij zelf welke tool het beste bij hun leerstijl en leer-niveau past. Keuze is de sleutel voor het aanzetten tot creatieve zelfexpressie

5 projecten voor creatieve expressie



1 CONCEPTMAPS

Leren hoe je aantekeningen maakt, is een belangrijke vaardigheid, maar leerlingen hoeven hiervoor niet alleen op woorden terug te vallen. Ze kunnen de digitale stylussen Logitech Pen of Crayon gebruiken om hun kennis en gedachten op een visuele manier op een rijtje te zetten. Ze kunnen tekeningen maken, diagrammen opstellen en verbindingen tussen hun aantekeningen aanbrengen, zodat deze voor hen betekenis krijgen.



2 INFOGRAFIEKEN OF DIGITALE POSTERS

Een goede infografiek is duizend woorden waard! Laat leerlingen een digitale poster of infografiek opstellen waarin gegevens, datums en andere feiten op een leuke, expressieve manier worden vastgelegd. Het biedt leerlingen een geweldige kans om zich te bewamen in een aantal technische vaardigheden, zoals formaten wijzigen en hyperlinks, of het ingewikkeldere coderen en programmeren met HTML, zodat zij hun kennis van een onderwerp op een nieuwe en creatieve manier kunnen uitdrukken. Met een muis en extern toetsenbord kunnen leerlingen sneller en nauwkeuriger werken, waardoor deze tools ideaal zijn voor het opstellen van infografieken.

3 GRAPHIC NOVELS

Isaac Newton of Albert Einstein als superheld – waarom niet?! Door de combinatie van woord en beeld wordt een historische biografie of een boekverslag veel spannender. Leerlingen kunnen een muis gebruiken voor een eenvoudigere navigatie, de Logitech Pen of Crayon voor nauwkeurigere lijnen en een toetsenbord voor het typen van woorden en zo een graphic novel of stripverhaal maken op basis van het levensverhaal van een bekend persoon.



4 GEWELDIGE DEBATTEN

Bied leerlingen een nieuw perspectief op een gebeurtenis of verhaal. Na het lezen van een boek met meerdere gezichtspunten, kunnen leerlingen personages spelen om te debatteren over wie er gelijk had. Door leerlingen te voorzien van een Snowball Ice USB-microfoon en een C270-webcam, bent u ervan verzekerd dat zij duidelijk worden gehoord en gezien, of ze nu in het klaslokaal of virtueel met elkaar in debat gaan.



5 DIGITALE DIORAMA'S

Stimuleer toekomstige ontwerpers en architecten om een scène te ensceneren met behulp van de Logitech Pen of Crayon. Leerlingen kunnen een diorama maken van een scène uit een kort verhaal, toneelstuk of roman. Of zij kunnen de stylus gebruiken om een diorama te maken van de flora en fauna van een bepaalde regio voor een project voor aardrijkskunde of aardwetenschappen.



BETROKKENHEID

Stimuleer creativiteit en kritisch denken door leerlingen in staat te stellen om op nieuwe manieren met inhoud aan de slag te gaan.

De internationale vraag naar een digitale instructie en beoordeling voor het basis- en middelbaar/voortgezet onderwijs groeit enorm. In 2020 stegen de uitgaven voor onderwijs-technologie door scholen en overheden naar in totaal 19,4 miljard dollar, een toename van 21% ten opzichte van 2019. Tegen 2025 zal de vraag naar digitale instructie en beoordeling naar verwachting zijn verdubbeld met alleen al in de VS een verwachte jaarlijkse groei van 17%.

Terwijl de vraag naar onderwijstechnologie groter is dan ooit, blijkt uit enquêtes dat technologie de meest onderbenutte resource in budgetten is. Door prioriteit te geven aan onderwijstechnologie en binnen het lesmateriaal een verscheidenheid aan opties te bieden, kunnen leerlingen hun volledige leerpotentieel benutten. Als leerlingen tijdens het leerproces op een creatieve manier tools kunnen inzetten, zoals een headset, stylus, muis of extern toetsenbord, kunnen zij op een effectievere manier leren.

5 projecten voor creatieve betrokkenheid



1 ONDERDOMPELEN IN TAAL

Hoogwaardige headsets, zoals de H111-headset, zouden wel eens een van de beste tools voor leerlingen kunnen zijn om een vreemde taal te leren. Ze kunnen klassikale lessen op deze manier duidelijk en zonder storende achtergrondgeluiden beluisteren. Bovendien kunnen zij naar dezelfde liedjes, eenvoudige gedichten en kinderverhalen luisteren op basis waarvan moedertaalsprekers hun taal leren.



2 QR-CODES

Als iPads worden beschermd door de robuuste Rugged Combo 3 Touch toetsenbordcase, kunnen leerlingen zelfs leren als ze op pad zijn. Docenten en bibliothecarissen kunnen QR-codes naast de fysieke boekexemplaren plaatsen, zodat deze worden gekoppeld aan digitale of audioversies die door de leerlingen kunnen worden ontdekt. Daarnaast kunnen docenten QR-codes gebruiken voor interactieve leerstations of speurtochten.

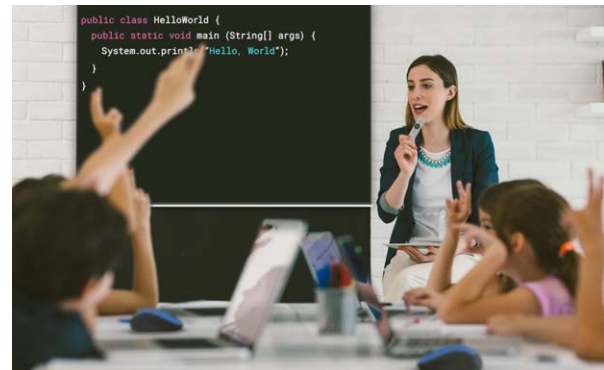
3 VERBETER HET STEM-ONDERWIJS

Soms kan het leerproces wat rommelig zijn. Gebruik de Rugged Combo 3 Touch voor wetenschappelijke experimenten om chemische reacties te registreren en opnieuw te bekijken zonder dat de iPad door spatten beschadigd kan raken.



4 MAAK EEN WEBSITE

Door de inzet van de juiste onderwijstechnologie wordt het bouwen van een website voor leerlingen een stuk gemakkelijker. Een extern toetsenbord, zoals het toetsenbord dat met de Rugged Combo 3 Touch case voor iPads wordt geleverd, maakt gebruik van website-apps mogelijk zonder dat het hoofdscherm wordt geblokkeerd. Als leerlingen met een Chromebook werken, is een externe muis voor een eenvoudige navigatie of een extern toetsenbord zoals de K120 handig tijdens het programmeren.



5 MINIGESCHIEDENISSEN

De geschiedenisles is voor leerlingen veel interessanter als zij zich ervan bewust worden dat die niet alleen gaat over gebeurtenissen van lang geleden. Met een plug-and-play microfoon zoals de Snowball ICE kunnen leerlingen familie, burens en vrienden over hun eigen geschiedenis interviewen, zelfs onderweg met elk apparaat van Chrome, Apple of Windows. Misschien is er wel een familielid dat voor de VN werkte of een buurman of -vrouw die elk continent heeft bezocht — hoe was *dat* dan?

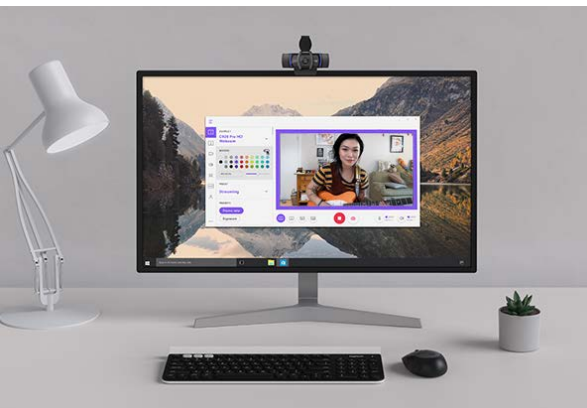


VERBINDING

Stimuleer creativiteit door leerlingen in staat te stellen om contact te maken en samen te werken met andere leerlingen en met docenten.

Door het gebruik van digitale tools voor creatieve groepsprojecten kan samenwerking worden verbeterd en de verbinding tussen medeleerlingen en docenten worden bevorderd. Op momenten dat veel leerlingen een hoog stressniveau ervaren, zijn deze creatieve verbindingen van kritiek belang om het vertrouwen van de leerling binnen verschillende leeromgevingen en bij verschillende behoeften te vergroten.

5 projecten voor creatieve betrokkenheid



1 ONDERWEG LEREN

Wat te denken van een plaatselijke versie van Shakespeare in het park — of in de speeltuin? Met de C920 S-camera kunnen leerlingen scènes en monologen overal oefenen, uitvoeren en opnemen.



2 ONDERZOEK EN MIDDELEN

Stimuleer de samenwerking door rollen en verantwoordelijkheden voor onderzoekswerkzaamheden toe te wijzen en materialen voor een groepsproject samen te stellen. Moedig leerlingen aan om in real time virtueel samen te werken met de C270-webcam en H111-headset.

3 PENVRIENDEN OP AFSTAND

Breng leerlingen in contact met nieuwe vrienden via programma's zoals PenPal Schools, en stimuleer ze om in een vreemde taal te communiceren. Door gebruik van een H111-headset en een C270-webcam in combinatie met een tablet of Chromebook kunnen leerlingen in beide landen samenwerken alsof ze in hetzelfde klaslokaal zitten.



4 BRAIN SKETCHING

Tijdens deze grappige groepsles gebruikt een leerling een Logitech Pen en een Chromebook of een Crayon op een iPad om aan een tekening te beginnen en deze daarna door te geven aan de volgende leerling die een ander element toevoegt. Leerlingen leren zo om samen te werken en borduren voort op elkaars bijdragen. Zodra de tekeningen klaar zijn, kunnen leerlingen 'hun werk tonen' door verbinding te maken met een groot scherm in de klas of via een programma zoals Zoom om hun scherm met andere apparaten te delen.



5 PRESENTEREN AAN MEDELEERLINGEN

Leerlingen kunnen tools zoals Spotlight Presenter of de Scribe-whiteboardcamera gebruiken om een hele groep in het echt, virtueel of beide samen te brengen om hun presentatievaardigheden te vergroten. Door samen in de schijnwerper te staan dankzij technologieën zoals Spotlight, leren ze om samen te werken en elkaar te ondersteunen.



Door in kleine groepen te leren en samen te werken, worden deze vaardigheden aantoonbaar verbeterd, net als het algehele zelfvertrouwen en de leerprestaties.⁵

DOOR DOCENTEN GETESTE TECH-IDEEËN OM DE CREATIEVE POTENTIE VAN LEERLINGEN TE STIMULEREN



PRINT DEZE POSTER!

De vernieuwers en leiders van morgen zitten nu in onze klaslokalen. Onderwijstechnologie biedt spannende nieuwe tools om hun succes als creatieve denkers, communicators en bruggebouwers te ondersteunen. En deze door technologie ondersteunde creativiteit leidt rechtstreeks naar betere onderwijsresultaten, zodat de leerlingen van nu zijn voorbereid om later in het digitale tijdperk successen te boeken.



ZELFSTANDIG WERKEN

Elke leerling heeft zijn eigen manier van leren en door zelfstandig te werken, kan hij nieuwe en creatieve leermethoden ontdekken.



CONCEPTMAPS

Leerlingen kunnen **tekeningen maken, diagrammen opstellen en verbindingen tussen hun aantekeningen aanbrengen**, zodat deze voor hen betekenis krijgen.

Tool: Logitech Pen or Crayon



ONDERDOMPELEN IN TAAL

Met hoogwaardige headsets, kunnen leerlingen duidelijk en zonder afleiding luisteren. Bovendien kunnen ze **naar dezelfde liedjes, eenvoudige gedichten en kinderverhalen luisteren** op basis waarvan moedertaalsprekers hun taal leren.

Tool: H111 Headset



AUDIOVERHALEN

Geschiedenis gaat niet alleen over gebeurtenissen van vroeger. **Interview familie, burens en vrienden** over hun eigen geschiedenis, zelfs onderweg.

Tool: Snowball ICE USB Microphone, Rugged Combo 3 Touch



WERKEN IN KLEINE GROEPEN

Werken in kleine groepen met ondersteuning van technologie biedt leerlingen geweldige mogelijkheden om hun vaardigheden op het gebied van communicatie, samenwerking en creativiteit te verbeteren.



VERBETER HET EXACTE ONDERWIJS

Praktisch aan de slag tijdens de wetenschapsles! **Chemische reacties registreren en opnieuw bekijken** of volg de groei van planten gedurende een bepaalde periode.

Tool: Rugged Combo 3 Touch



DIGITALE DIORAMA'S

Stimuleer de ontwerpers en architecten van morgen om een situatie te ensceneren met behulp van de Logitech Pen of Crayon. Leerlingen kunnen een **diorama maken** van een scène uit een kort verhaal, toneelstuk of roman.

Tool: Logitech Pen or Crayon



ONDERZOEK & BRONNEN

Stimuleer de samenwerking door rollen en verantwoordelijkheden voor de onderzoekswerkzaamheden toe te wijzen en materialen voor een groepsproject samen te stellen. Moedig leerlingen aan om in **real time via tablets of virtueel samen te werken**.

Tool: C270 Webcam and H111 Headset



WERKEN IN GROTE GROEPEN

Als leerlingen in grote groepen samenwerken, zijn de mogelijkheden op het gebied van creatief leren oneindig. Maak gebruik van persoonlijke, virtuele en hybride technologie, zodat leerlingen zich kunnen uitdrukken, betrokken raken en verbinding kunnen maken.



GEWELDIGE DEBATTEN

Neem stelling met technologie! Bied leerlingen een nieuw perspectief op een gebeurtenis of verhaal. Na het lezen van een boek met meerdere gezichtspunten, **wijst u rollen aan leerlingen toe en neemt u hun discussies op over** wie er gelijk had.

Tool: Snowball ICE USB Microphone and C270 Webcam



QR CODE MAZE

Ga al lerend op pad. Docenten en bibliothecarissen kunnen QR-codes naast de fysieke boekexemplaren plaatsen, zodat deze worden gekoppeld aan digitale of audioversies die door de leerlingen kunnen worden ontdekt. Of **zet interactieve leerstations op of organiseer speurtochten**.

Tool: Rugged Combo 3 Touch



PRESTATIES VOOR ONDERWEG

Shakespeare in het park — of in de speeltuin? Met de Mevo-camera kunnen leerlingen scènes en monologen overal **oefenen, uitvoeren en opnemen**.

Tool: C920 S Webcam

KLAAR OM TE BEGINNEN?

Neem contact op met Logitech Education Sales Education@Logitech.com

logitech® | for education