

Digitale educatieve toepassingen en de verschillende lesfasen van het directe instructiemodel

© November 2024, door Robert Mol (www.onderwijskunde.nu / info@onderwijskunde.nu)
Docent en onderwijsadviseur (Onderwijs & technologie)

Hierbij een kleine greep aan toepassingen die je zou kunnen inzetten per lesfase. Stel jezelf altijd de volgende kritische vragen:

- Kan het op papier of zonder digitale hulpmiddelen beter/effectiever/efficiënter? Doe dat dan!
- Wat is de (didactische) meerwaarde van het inzetten van de toepassing?
- Wat zijn eventuele nadelen en hoe ga je daarmee om in de klas?

Lesfase	Digitale educatieve toepassing die je kunt inzetten (Op willekeurige volgorde)	
Fase 0. Het ontwerpen van de les	<ul style="list-style-type: none"> • Canva (+ design) • NearPod (+ interactiviteit) • LessonUp (+ interactiviteit) • Mentimeter • Quizizz • Google Slides 	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft PowerPoint • Classroomscreen.com (+ interactiviteit) • (Apple) Keynote • Prezi • Sway • Prowise Presenter
Fase 1. Aandacht richten op lesdoelen en voorkennis activeren	Dit kan prima mondeling zonder digitale educatieve toepassingen, maar kan ondersteund worden door toepassingen uit fase 0, of door bijv.: <ul style="list-style-type: none"> • Padlet: Wat weet je nog van...? • NearPod interactieve vragen • LessonUp interactieve vragen • Overige quiz apps (Zie fase 3) 	
Fase 2. Informatie of uitleg geven	Zelfde tools als bij fase 0, maar ook: <ul style="list-style-type: none"> • YouTube (Video's) • PowToon (Animatie) • Animaker (Animatie) • EdPuzzle (Interactieve video's) • PlayPosit (Interactieve video's) 	<ul style="list-style-type: none"> • Screencast-o-matic (Video's maken) • Microsoft PowerPoint (Video's maken) • Canva (Video's maken) • Spark Video / iMovie / Apple Clips (Video's maken) • Explain Everything
Fase 3. Controleren of de belangrijkste begrippen zijn overgekomen.	<ul style="list-style-type: none"> • Quizizz • Quizlet toets • Gimkit • Mentimeter • Wikiwijs • Google Forms • Microsoft Forms 	<ul style="list-style-type: none"> • BookWidgets • Blooket • Educaplay • Socrative • GoFormative • Kahoot • Quizwhizzer • Word wall
Fase 4. Instructie geven op zelfwerkzaamheid	Toon via één van de presentatietoepassingen uit fase 0 met minimaal informatie over de volgende onderdelen van de volledige instructie: WWHHTUK W at moet de student doen? Met W ie gaat de student dat doen? H oe gaat de student dat doen? Wie mag de student om H ulp vragen? Hoe lang heeft de student de T ijd? Wat is de U itkomst als de student klaar is? Wat doet de student als de student K laar is?	
Fase 5 + 6 + 7. Onder begeleiding oefenen, zelfstandig oefenen, afsluiten op kernbegrippen en vooruitblikken op nieuwe leerstof. Zelfde tools als in fase 3 maar dan om de leerstof verder te verwerken en om vervolgens de lesdoelen te toetsen. Zichtbaarheid op elke individuele leerling is een meerwaarde van het gebruik van digitale educatieve toepassingen.		