



Waarom gebruiken leraren ict?

Leraren die ict inzetten in de les hebben daar hoge verwachtingen van. De vraag of dat altijd terecht is, is een van de onderzoeksthema's tijdens de Onderwijs Research Dagen (ORD).

In welke mate en voor welke doelen maken leraren gebruik van specifieke ict-applicaties in het onderwijsleerproces? In een NRO-onderzoek van de Universiteit van Amsterdam, Kohnstamm Instituut, Hogeschool Windesheim, Eindhoven School of Education en de Universiteit van Gent zochten studenten van zeven lerarenopleidingen antwoorden op hun stagescholen (po, vo en mbo/hbo). Ze interviewden een leraar vooraf over de redenen om ict in te zetten en de verwachtingen over het verloop en de resultaten van de les. Vervolgens observeerden ze deze les en interviewden ze dezelfde leraar na afloop nogmaals. In totaal verzamelden en analyseerden de studenten 609 ict-gerelateerde onderwijsleeractiviteiten. Hieruit blijkt dat leraren vooral computer, beamer of digibord gebruiken. Mobiele apparatuur wordt slechts beperkt ingezet.

In alle drie onderwijssectoren maken de leraren in hun lespraktijk vooral gebruik van presentatie- en informatiesoftware. In het primair onderwijs gebruiken leraren bovenal oefen- en evaluatiesoftware en nauwelijks interactiesoftware, zoals e-mail of sociale media. In de drie onderwijssectoren zetten de leraren ict-applicaties hoofdzakelijk in bij klassikale instructie en het zelfstandig leren van leerlingen. Leerlingen zijn



DATING

Werk je bij een school en zou je graag de hulp of begeleiding van een onderzoeker inschakelen? Of ben je onderzoeker en heb je een bijzonder onderzoeksproject voor scholen in de aanbieding? Stuur je oproep naar redactie@didactiefonline.nl o.v.v. *Didactief Dating*.

Gezocht

In het MATCH-project, een samenwerking tussen de Universiteit Twente en de Universiteit Maastricht, brengen onderzoekers de complexe taak 'differentiëren' bij rekenen in groep 3 t/m 8 in kaart. Doel is om een training voor leerkrachten te ontwikkelen.

De onderzoekers zoeken leerkrachten die het maximale uit hun leerlingen weten te halen door hun rekeneninstructie af te stemmen op verschillen tussen leerlingen. Bij

nieuw onderzoek
vind je
voortaan op
didactiefonline.nl

voornamelijk uitvoerder en toehoorder en leraren dragen informatie over, zij verzorgen instructie en stimuleren leerlingen.



Verwachtingen

Leraren verwoorden hun redenen en verwachtingen om ict te zetten erg algemeen. De meest genoemde redenen zijn het aantrekkelijker en effectiever maken van het leerproces. Ze verwachten door de inzet van ict leerlingen meer te kunnen motiveren, meer interesse voor de leerstof te wekken, betere leerprestaties en, vooral in het primair onderwijs, leerlingen directe feedback te kunnen geven. Ze hopen bovendien door inzet van ict efficiënter te kunnen lesgeven.

Achteraf zijn zij van mening dat hun verwachting is uitgekomen: ze zien meer gemotiveerde en geïnteresseerde leerlingen. Een uitzondering vormen de betere leerprestaties; minder leraren noemen dit als opbrengst van ict-inzet. De leraren uit ons onderzoek zijn overtuigd van de werkzaamheid van de door hen ingezette ict-applicatie. Zij baseren dat voornamelijk op hun eigen ervaring, en minder op wat ze gelezen of gehoord hebben.

/ Henk Sligte & Joke Voogt

J. Voogt, H. W. Sligte, A. van den Beemt, J. van Braak & K. Aesaert, K. (in druk). 'E-didactiek'. Kohnstamm Instituut (Rapport 950, project 20684).

deze leerkrachten zouden de onderzoekers graag twee keer een rekenles observeren en filmen, om deze vervolgens met hen na te bespreken en zo nog beter inzicht krijgen in hoe goed differentiëren in de klas eruit ziet.

Meewerken of meer informatie? Kijk op www.matchproject.nl of neem contact op t.keuning@maastrichtuniversity.nl



Gameverslaving

Jongens gamen gemiddeld 16 uur per week, meisjes 4,5 uur. Dat blijkt uit onderzoek van Regina van den Eijnden (Universiteit Utrecht) onder 2000 jongeren (12-15 jaar). Kinderen die zich slecht kunnen concentreren, blijken gevoeliger voor gameverslaving. Eenmaal aan het gamen zijn ze juist wel geconcentreerd. Gameverslaafden spelen opvallend vaak *Call of Duty* en *Minecraft*. Bijna 10% tussen de 12 en 15 jaar is gameverslaafd: ze gamen niet alleen vaak (gemiddeld 29 uur per week), maar zijn er in gedachten voortdurend mee bezig zijn, kunnen niet goed stoppen en voelen zich gefrustreerd of ongelukkig als ze een dag niet gamen.

www.trimbos.nl



Slaap & leren

Studenten met chronisch slaapttekort halen lagere cijfers (gemiddeld 0,8 punt lager) en hebben meer moeite zich te concentreren. Dat blijkt uit onderzoek van de Nederlandse Vereniging voor Slaap- en Waak Onderzoek (NSWO), de Universiteit Leiden en de Hersenstichting onder bijna 1.400 gezonde Nederlandse hbo- en wo-studenten. Acht tot negen uur slaap is aanbevolen voor jongeren, maar twee derde haalt dat niet. Vooral de avondtypes (32%) hebben vaker moeite om hun ogen open te houden bij colleges of hebben vaker geen zin in studeren.

Uit onderzoek van Jérôme Gijselaers (Open Universiteit) blijkt dat er, anders dan bij middelbare scholieren en studenten, bij volwassen OU-studenten geen verband is tussen slaap en leerprestaties. Vooral omdat je bij afstandsonderwijs zelf kunt bepalen wanneer je studeert.

www.nswo.nl

Jérôme Gijselaers, Paul Kirschner en Renate de Groot, 'Chronotype, Sleep Quality and Sleep Duration in Adult Distance Education: Not Related to Study Progress'. Gepubliceerd in: 'Learning and Individual Differences' (oktober 2015).



Gedachten lezen

Chimpansees en bonobo's kunnen het een beetje, maar de mens is de 'gedachtenleeskampioen' van de natuur, zegt de Leidse promovendus Max van Duijn. Veel beter dan alle andere levende wezens kunnen we ons voorstellen wat anderen willen, denken en voelen. Door taal kunnen we informatie uitwisselen en verhalen vertellen, waardoor we grote hoeveelheden gedeelde kennis opbouwen over wat mensen in bepaalde situaties voelen, hopen en denken. Die kennis zetten we onbewust voortdurend in bij contact met anderen. Alleen als gesprekken écht ingewikkeld worden, pijnigen mensen bewust hun hersenen. En gaan ze even praten over die taal: 'Oh, jij dacht dat ik bedoelde dat...'

Max van Duijn, 'The Lazy Mindreader'. Proefschrift Rijksuniversiteit Leiden, 2016.

