

# MOBIELTJES AAN IN DE LES

De pilotperiode van het beproeven van het nieuwe examenprogramma maatschappijwetenschappen bood de kans met leerlingen gestructureerd te praten over wat zij van de leerstof én van de gebruikte leermiddelen vinden.

LIEKE MEIJS

**T**oen leerlingen hoorden dat ze in de pilot toch een soort *proefkonijnen* waren, lanceerden ze meteen allerlei ideeën die ook wel zouden kunnen worden uitgetoet. Ze vroegen om placemats met de kernconcepten en om een app zodat ze over meer oefenmateriaal binnen eigen handbereik zouden kunnen beschikken. Dat werd een stevige zoektocht naar wat een app kan bijdragen aan de lessen maatschappijwetenschappen.

## GEEN GAMIFICATION

De placemat die leerlingen voorstelden was niet zo ingewikkeld<sup>1</sup>. Het overzicht van 23 kernconcepten - per kleur ingedeeld bij een van de vier hoofdconcepten, inclusief een beschrijving van al deze concepten - ontbreekt zelden op de leerlingentafels. De vraag om een app was complexer en leidde tot stevige discussies in de groep van pilotdocenten. Op een aantal scholen zijn mobiele telefoons in de les verboden. Sommige docenten waren bevreesd dat er teveel verleidingen op het scherm langs zouden komen. Er was echter ook enthousiasme: leerlingen van verschillende pilotscholen die om de beste score tegen elkaar spelen en elke week een nieuwe actualiteitenopdracht op de telefoon die leerlingen overal kunnen maken.

Twee studenten van de Saxion Hogeschool in Enschede, Dylan Kuipers en Kjell Veldman, gingen in het kader van een korte stage voor hun opleiding Media, Informatie en Communicatie voor ons aan de slag om een prototype voor een app te maken. In het kader van hun doelgroepenanalyse interviewden ze docenten en leerlingen en deden ze aanbevelingen voor het ontwerp. *Gamification*, waarbij het *game denken* in een onderwijssetting wordt ingezet, zou het vertrekpunt moeten worden omdat het bijdraagt aan de verhoging van de motivatie van leerlingen. Helaas vraagt dat om een beheerder van de accounts die moeten worden aangemaakt en die hebben we

niet. Uit het onderzoek onder pilotdocenten kwam naar voren dat zij vooral een toegankelijk instrument willen hebben die op laptop en mobiele telefoon is te gebruiken. De adviezen voor het ontwerp hebben we wel kunnen gebruiken en zijn terug te zien in de gekozen opmaak en indeling. Leerlingen kiezen zelf waarmee ze gaan oefenen: 'concepten oefenen' of 'concepten toepassen', per hoofdconcept of een mix van alle concepten en van gemakkelijk tot moeilijk.

## APP ALS HULPDOCENT

De discussie met de pilotdocenten over nut en noodzaak van een app daagde ons uit helder te maken wat de winst van de inzet van dit 'aanvullende leermiddel' kan zijn.

### Gebruik op maat

Kernconcepten zijn voor leerlingen abstracte begrippen die in sociologische en politicologische taal zijn omschreven. *Identiteit* is niet 'hoe je zelf bent', maar 'het beeld dat iemand van zichzelf heeft, dat hij uitdraagt en anderen voorhoudt en dat hij als kenmerkend en blijvend voor zijn eigen persoon beschouwt en dat is afgeleid van zijn kennis over de groep(en) waar hij deel van uitmaakt'. Het duurt enige tijd voordat leerlingen die definitie in de vingers hebben; de ene leerling heeft daar meer tijd voor nodig dan de ander. De app biedt de mogelijkheid dat leerlingen zelf extra oefenen, maar ook om zelf (als de docent inmiddels met een ander hoofdconcept bezig is) terug te halen wat identiteit ook al weer is.

### Feedback

Waarom een antwoord fout is, is een essentieel moment voor leerlingen om iets te leren. Een docent heeft daar in de les niet altijd tijd voor. De app is in dit geval een hulp voor de docent. Bij de multiplechoicevragen krijgt de leerling feedback bij antwoorden die hij gaf en die fout waren. De foute antwoorden



Bron: SLO

zijn verzameld uit schoolexamens van de pilotscholen. Het zijn veel gemaakte fouten: beschrijvingen die wel iets van het kernconcept weergeven maar te mager zijn om er mee te kunnen analyseren, echte misconcepties of voorbeelden van identiteit geven ('Nederlanders zijn gierig en hebben een kort lontje') in plaats van een definitie. Bij de open vragen zijn voorbeelden van goede antwoorden opgenomen, waarmee leerlingen hun eigen antwoorden kunnen vergelijken.

#### Actualiteit

De actualiteit heeft een prominente plaats gekregen in het schoolexamendomein van het nieuwe examenprogramma. Dit onderdeel kan in het hele programma worden gevlochten door steeds bij elk nieuw domein de daarbij horende kernconcepten op de actualiteit te laten toepassen. Als docenten met het nieuwe programma gaan werken, wordt de bril waarmee ze de kranten lezen of nieuwsrubrieken bekijken een conceptenbril. Het is dus niet moeilijk om een artikel te vinden waar *identiteit* in is te herkennen. Ingewikkelder wordt het om goede opdrachten te maken die het inzicht bij de leerlingen vergroten en hen uitdagen verbanden met andere kernconcepten te leggen. De pilotdocenten hebben de opdrachten gemaakt die nu in de app zijn te vinden. Ze hebben elkaars opdrachten becommentarieerd

en naar nieuwe creatieve opdrachten gezocht. Op termijn is het de bedoeling dat allerlei docenten er opdrachten in kunnen zetten.

#### Individueel en klassikaal

De app is in feit geen echte app die in de App Store is te vinden, maar een digitaal oefeninstrument dat op meerdere manieren in de les kan worden ingezet. Via de beamer kan de docent een opdracht klassikaal bespreken en toelichten hoe de app werkt. In de les kan de docent een leerling met vragen naar de app en naar de daar gegeven feedback verwijzen. Als huiswerk kan de docent vragen buiten de les bepaalde opdrachten te maken.

De pilotdocenten blijven komend jaar opdrachten aanvullen zodat het aanbod ruimer wordt.

Bekijk het resultaat zelf op <http://pmw.slo.nl>. Hopelijk kan dit aanvullend leermiddel op het moment van de landelijke invoering van het nieuwe programma in 2017 een hulp voor docenten zijn. ♦

#### Noot

1. Zie: <http://maatschappijwetenschappen.slo.nl/downloads/voorbeeldlesmateriaal/Placemat.pdf>