



Tijdsprong

AiImpact
Game



Tijdsprong

AiImpact
Game



Tijdsprong

AiImpact
Game



Bouwsteen

AiImpact
Game

TIJDSPRONG 2

Ai Impact
Game

Welkom in 2031!

We zijn drie jaar verder en de AI-ontwikkelingen hebben uiteraard niet stilgestaan. Vandaag zijn AI's niet alleen multimodaal, maar ook gekoppeld in een netwerk, een soort AI-internet. Hierop kunnen AI-apps met elkaar communiceren en binnen gestelde kaders zelfstandig handelen. AI's van bedrijven en overheden stemmen vandaag veel routinematige zaken af zonder tussenkomst van de mens.

Maar de opkomst van AI is niet louter een succesverhaal. Niet iedereen kan even goed met de nieuwe tools omgaan. Ook de vakinhoudelijke kwaliteit van AI laat soms nog te wensen over.

Wat betekent dit voor het onderwijs? En voor jullie school?

TIJDSPRONG 1

Ai Impact
Game

Welkom in 2028

Het is misschien nog moeilijk te onderscheiden van waar jullie vandaan komen. De docenten, het schoolgebouw: ze zijn er allemaal nog. Maar als je wat langer kijkt zijn er op het schoolplein duidelijk een paar nieuwe modetrends bij gekomen, en hebben sommige docenten opeens flinke grijze lokken.

Wat ook opvalt is dat leerlingen met hun oortjes in hardop in vreemde talen lopen te praten. Na even stiekem te hebben meegeluisterd, kom je tot de conclusie dat ze met iets of iemand hun Frans of Duits aan het oefenen zijn.

Bouwsteen 1: Vak-AI

Ai Impact
Game

Educatieve uitgeverij bieden een Vak-AI

Een Vak-AI geeft uitleg, vraagt door en helpt leerlingen stap voor stap na te denken als ze vastzitten. Zo'n on-demand inhoudelijke vaktutor is multimodaal; je kunt er zowel mondeling, schriftelijk als visueel mee communiceren. Een Vak-AI-app kan ook moeiteloos kennis en vaardigheden van uiteenlopende vakgebieden combineren.

Je kunt bijvoorbeeld Frans praten en oefenen met zo'n AI, brainstormen over een spreekbeurt of samen insecten determineren in de tuin. Of alle drie tegelijk: in het Frans insecten determineren terwijl je brainstormt over je spreekbeurt.

Als het gesprek een persoonlijke sociaal-emotionele kant krijgt, kan de AI doorverwijzen naar ouders, verzorgers en leraren die daar eventueel bij kunnen helpen.

Bespreek de implicaties en besluit over of en hoe jullie dit willen toepassen:

- Noteer en bespreek de uitdagingen en kansen voor jullie school in AI_bouwsteen_01.doc.
- Neem samen een besluit: A) Ja, B) Nee of C) Alleen als...

TIJDSPRONG 3

Ai Impact
Game

Welkom terug in het heden!

Enigszins gedesoriënteerd door deze forse tijdsprong terug in de tijd, wrijven jullie even in de ogen en pogen jullie jezelf te herpakken. Want daar zitten jullie opeens weer in jullie vertrouwde school alsof er niks gebeurd is.

Maar jullie hebben de toekomst gezien, of althans een mogelijke toekomst over hoe AI het onderwijs zou kunnen gaan veranderen.

Wat hebben jullie geleerd op deze reis? Hoe voel je je over deze toekomst en wat moeten we zeker wel en zeker niet hiervan gaan toepassen?

Schrijf je gedachten op in memo_02.txt



Bouwsteen

AiImpact
Game



Bouwsteen

AiImpact
Game



Bouwsteen

AiImpact
Game



Bouwsteen

AiImpact
Game

Bouwsteen 3: School-AI

Data en AI als ruggengraat van het onderwijs

De School-AI koppelt de Vak-AI's en AI-docent-assistenten aan elkaar en aan de database van de schoolorganisatie. Denk aan gegevens van leerlingen, leermiddelen, agenda's en examens. De School-AI analyseert en coördineert de processen in de school.

Vak-AI's delen de voortgang van leerlingen met de schooldatabase. De AI-docent-assistenten houden docenten op de hoogte van waar leerlingen staan. Ze voegen in opdracht van de docent informatie over leerlingen toe aan de database.

De School-AI geeft een rijk inzicht in de schoolprocessen. Je kunt dan zelfs principes zoals klassen, niveaus, roosters en jaren steeds meer loslaten als ordening. Dat maakt het mogelijk om onderwijs anders te organiseren.

Bespreek de implicaties en besluit over of en hoe jullie dit willen toepassen:

- Noteer en bespreek de uitdagingen en kansen voor jullie school in AI_bouwsteen_03.doc.
- Neem samen een besluit: A) Ja, B) Nee of C) Alleen als...

AI Impact
Game

Bouwsteen 2: AI-docent-assistent

AI-docent-assistent schiet te hulp!

Een AI-docent-assistent helpt je met de terugkerende werkzaamheden zoals het schrijven van lesplannen, rubrics en ondersteuningsplannen voor leerlingen. Of bijvoorbeeld reacties op ouders of samenwerkingstaken met collega's.

Dit gebeurt allemaal volgens de standaarden en protocollen van de school en de onderwijssector.

Als docent geef je de AI mee wat er moet gebeuren. Deze genereert een voorstel dat je in dialoog met de AI fijn slijpt. Het blijft verstandig om alle output te controleren voordat je op de *send*-knop drukt.

Bespreek de implicaties en besluit over of en hoe jullie dit willen toepassen:

- Noteer en bespreek de uitdagingen en kansen voor jullie school in AI_bouwsteen_02.doc.
- Neem samen een besluit: A) Ja, B) Nee of C) Alleen als...

AI Impact
Game

Bouwsteen 5: Educatieve AI simulaties

Leren door te spelen

AI genereert niet alleen teksten, muziek of video. Het genereert nu ook hele werelden. Elke leerling of onderwijsprofessional kan nu zonder programmeerkennis met behulp van AI virtuele leeromgevingen gebruiken om kennis en vaardigheden in op te doen. Denk aan: vreemde culturen en talen ervaren, historische tijdperken verkennen en inzicht krijgen in de wetmatigheden van het universum.

AI-simulaties zijn zowel een kennisbron als een spiegel die uitnodigt tot kritische reflectie: waarom hebben de dino's in deze simulatie wel/geen veren? Hoe maak je de laatste inzichten onderdeel van je simulatie? Of wil je juist een alternatieve realiteit verkennen? Wat is de relatie tussen model en werkelijkheid?

Bespreek de implicaties en besluit over of en hoe jullie dit willen toepassen:

- Noteer en bespreek de uitdagingen en kansen voor jullie school in AI_bouwsteen_05.doc.
- Neem samen een besluit: A) Ja, B) Nee of C) Alleen als...

AI Impact
Game

Bouwsteen 4: Persoonlijk leermaatje

Een levenslange studiegenoot

Een persoonlijk AI-leermaatje blijft de hele leercarrière bij een leerling en ontwikkelt een diep en omvangrijk inzicht in zijn, hen of haar persoonlijke ontwikkeling. Zo'n AI is vakinhoudelijk, didactisch en pedagogische uitstekend onderlegd én brengt ook de sociaal-emotionele ontwikkelingen van de leerling in kaart. De AI kan dan een coachende rol spelen.

Het AI-leermaatje heeft als het ware een langetermijngeheugen en 'weet' dus echt wie je bent. De AI kan putten uit alle voorgaande interacties die zijn opgeslagen in de persoonlijke datakluus van de leerling en eventueel andere informatie, mocht de leerling daar toegang toe geven. Dat maakt de interactie met het leermaatje een persoonlijke beleving.

Bespreek de implicaties en besluit over of en hoe jullie dit willen toepassen:

- Noteer en bespreek de uitdagingen en kansen voor jullie school in AI_bouwsteen_04.doc.
- Neem samen een besluit: A) Ja, B) Nee of C) Alleen als...

AI Impact
Game



6

Bouwsteen

AiImpact
Game

A pink arrow graphic pointing upwards and to the right, located to the left of the section header.

Bouwsteen 6: Docent als gids

Een nieuwe rol voor de docent

Het leren personaliseert steeds verder. De gestandaardiseerde vakkenpakketten, lesmethodes, leerjaren, examens en niveaus worden door AI en de nieuwe Onderwijswet langzaam uitgefaseerd. Met deze transitie verandert de docent steeds meer in een gids of coach in het levenslange leerlandschap.

Het betekent dat er veel meer ruimte is voor docenten om met leerlingen in gesprek te gaan en hen een-op-een te begeleiden. Enerzijds komt er meer ruimte voor de mentale en sociale dimensies van leren en persoonsontwikkeling. Anderzijds ontstaat er ook meer ruimte om vakinhoudelijk vrijer en flexibeler te werken en tegemoet te komen aan de interesses van leerlingen.

Bespreek de implicaties en besluit over of en hoe jullie dit willen toepassen:

- Noteer en bespreek de uitdagingen en kansen voor jullie school in AI_bouwsteen_06.doc.
- Neem samen een besluit: A) Ja, B) Nee of C) Alleen als...

