

Is ICT een kans voor passend onderwijs?

Op het eerste gezicht lijkt ICT in het onderwijs een goede hulp bij het vormgeven van passend onderwijs. Kinderen kunnen opdrachten uitvoeren die passen bij hun onderwijsbehoefte; moet je nog een stapje terug, dan kun je naar een niveautje lager, kun je al wat meer aan dan krijg je ingewikkelder opgaven van de software. Althans bij software die adaptief is. 'De Rekentuin' en 'Taalzee' zeggen dit te kunnen en tot op zekere hoogte is dit ook het geval. Software is nooit volledig adaptief. Software is achter een bureau geprogrammeerd en kent de 'eigen-aardigheden' van de leerlingen in een klas niet. De enige die elke dag de kinderen en hun leren beter leert kennen is de leerkracht. Van hem of haar moet dan ook het adaptieve karakter van de lessen komen.

Rol van ICT bij passend onderwijs

Passend onderwijs is een mooie, maar weerbarstige opdracht aan alle scholen van regulier en speciaal onderwijs. Op de website van 'passend onderwijs' wordt het als volgt geformuleerd:

"Alle kinderen verdienen een zo passend mogelijke plek in het onderwijs. Onderwijs dat leerlingen uitdaagt, dat uitgaat van hun mogelijkheden en rekening houdt met hun beperking."

Stichting Kennisnet, een 'Landelijke ICT-ondersteuner', zegt het in een reclamefilmje op hun website net iets anders: "Invoeren van passend onderwijs betekent het zorgen dat leerlingen op verschillende niveaus het onderwijs krijgen dat het beste bij hen aansluit."

Vervolgens toont het filmje ICT-oplossingen voor respectievelijk "... leerlingen met autisme, met dyslexie en een leerling die hoogbegaafd is...". Dit is een ambitieus beeld dat wordt geschetst, en misschien is

het wel misleidend. Voor passend onderwijs komt heel wat meer kijken dan het gebruik van apps voor het indelen van een week (voor de leerling met een autistische belemmering), het luisteren van teksten met spraaksoftware (voor leerlingen met dyslexie als belemmering) en een app voor aanvullende opdrachten (voor kinderen die gediagnosticeerd zijn als hoogbegaafd).

Uit recent onderzoek van het Kohnstamm Instituut in het po en vo ('Verwachte effecten van tablets op motivatie van leerlingen vooralsnog beperkt') is gebleken dat ICT-gebruik, in de onderzochte gevallen, geen invloed heeft op schoolprestaties en een beperkt effect op de motivatie. Zo'n effect is gevonden bij één app voor rekenen in het vo.

"Na twee maanden was het enthousiasme weg en werden de spullen niet meer gebruikt."

Allemaal redenen om pessimistisch te zijn over het gebruik van ICT bij passend onderwijs? Nee, er zijn wel degelijk mooie mogelijkheden om ICT in te zetten. Noodzakelijk is wel een kritische blik op de

mooie spullen en gadgets en vooral op de bijdrage die ICT biedt aan het leren van de kinderen. De volgende praktijkvoorbeelden helpen om die kritische blik te scherpen.

→ **Praktijkvoorbeeld:**

Ontdekken van wiskundige structuren

Op een grote school in het midden van het land wordt door enkele leerkrachten geëxperimenteerd met het samen met kinderen doelgericht werken. Leerkrachten helpen daarbij hun leerlingen om de voor de komende tijd te behalen leerdoelen te benoemen en te verbeelden. In de context van een vliegreis willen Carla en Britta (groep 7 en betrekkelijk zwakke rekenaars) het gewicht en de inhoud van hun koffer berekenen. Ze gaan op internet op zoek naar mogelijkheden voor inhoudsberekening. Ze ontdekken daar dat je inhoud kunt verbeelden door met stokken een kubus in elkaar

te plakken en dan de inhoud ziet en het makkelijker kunt berekenen. Ze zien ook de link met de inhoud van hun koffer. Met wat steun van de leerkracht, met name over kubieke decimeters en kubieke meters, berekenen ze de inhoud en het gewicht van hun koffers. De juf is enthousiast en vraagt Carla en Britta hun resultaat aan de rest van de klas te vertellen. De volgende dag presenteren ze enthousiast hun rekenresultaten. Voor het eerst hebben Carla en Britt de volle aandacht van de andere kinderen bij het vak rekenen en kunnen ze de anderen uitleggen hoe het in elkaar zit en hoe ze te werk zijn gegaan.

→ **Praktijkvoorbeeld:**

Aanvankelijk enthousiasme moeilijk vast te houden

Tijdens de opleiding voor onderwijskundig ICT-coördinator vertelt één van de deelnemers het volgende verhaal: "Ik probeer op onze school mijn



ICT en onderwijs

collega's enthousiast te krijgen voor het gebruik van ICT in de klas. Ik laat ze dan zien hoe je digibordsoftware, zoals 'Gynzy', kunt gebruiken. Ik heb ze ook laten zien hoe je met het game-based programma 'kahoot' een levendige en betrokken leersituatie voor kinderen kunt creëren. Het was een ontzettend leuke middag. Mijn collega's zaten op het puntje van hun stoel en wilden de spullen direct gaan uitproberen met hun leerlingen. Dat is nu twee maanden geleden en toen ik gisteren enthousiast informeerde naar hun ervaringen bleek het aanvankelijke enthousiasme weg en werden de spullen niet meer gebruikt."

→ **Praktijkvoorbeeld:**

Aanschaf kant en klaar programma

Een kleine school in het oosten van het land kreeg van de inspectie te horen dat ze worden gekwalificeerd als zwakke school. Eigenlijk scoren ze voornamelijk voldoende, alleen de taakgerichtheid van de kinderen laat zeer te wensen over. Reden voor de inspectie om toch de kwalificatie zwak af te geven. Rond dezelfde tijd kwam de directeur in contact met mensen van het digitale onderwijsprogramma 'Exova' (excellente ontwikkeling voor allen). Na een presentatie van één van de Exova-consultants leek het programma bij uitstek geschikt om leerlingen taakgericht te laten werken. Wat een mooie samenloop, precies het tekort dat de inspecteur had gesignaleerd. Het programma en de tablets werden aangeschaft en na de herfstvakantie zou het worden ingevoerd. Ondanks de mooie beloften en de gewekte verwachtingen is na de kerstvakantie besloten om weer terug te keren naar de oude methode met boeken en werkschriften.

Wat valt op in de drie praktijkvoorbeelden?

In het eerste voorbeeld is een leervraag van Carla en Britta de aanleiding om op internet op zoek te gaan naar mogelijkheden voor inhoudsberekening. Ze gingen dus gericht op zoek, vanuit de motivatie om de inhoud van hun koffer te berekenen. Met ondersteuning van de leerkracht kregen ze antwoord op hun vraag en werd hun enthousiasme versterkt

doordat de hele klas belangstellend keek naar hun berekeningen. In het tweede voorbeeld is het enthousiasme van de ICT-coördinator niet voldoende om de collega's blijvend te motiveren voor gebruik van ICT in hun klas. In tegenstelling tot het eerste voorbeeld kwam het gebruik van ICT niet voort uit een leerbehoefte van betrokkenen, maar uit de door de ICT-coördinator gepresenteerde prachtige mogelijkheden van educatieve software. In het derde voorbeeld werd het digitale materiaal aangeschaft vanuit een veronderstelde totaaloplossing van een gesignaleerd probleem. Niet de leerkrachten en de leerlingen werd gevraagd hoe de taakgerichtheid zou kunnen worden vergroot, maar een externe deskundige kwam met een oplossing voor het probleem.

Enkele richtlijnen voor ICT-gebruik naar aanleiding van deze praktijkervaringen:

- ICT is een middel. Leerdoelen komen eerst en vervolgens kijk je welke middelen geschikt zijn om deze leerdoelen te behalen. Daarbij is software één van de middelen, naast boeken, werkboeken, schriften, kladblokken en ander materiaal.
- ICT kan een waardevolle bijdrage leveren aan passend onderwijs, als het goed gebruikt wordt.
- Digitale software is meer geschikt in een leerlinggestuurde omgeving dan in een leerkrachtgestuurde leeromgeving.
- De software kent de kinderen niet, de leerkracht kent kinderen heel goed. Passend onderwijs is dus niet te verwachten van digitale software, maar van de leerkracht.
- De belofte dat de leerkracht veel minder tijd kwijt is aan het nakijken door het gebruik van digitale onderwijsprogramma's kan afleiden van een heel belangrijke taak van de leerkracht, namelijk het in gesprek zijn met de leerlingen over leerresultaten. Mocht het nakijken een tijdprobleem geven dan is het zinvol om met elkaar de kwestie van het nakijken te bespreken en niet de oplossing te zoeken in digitale alternatieven.