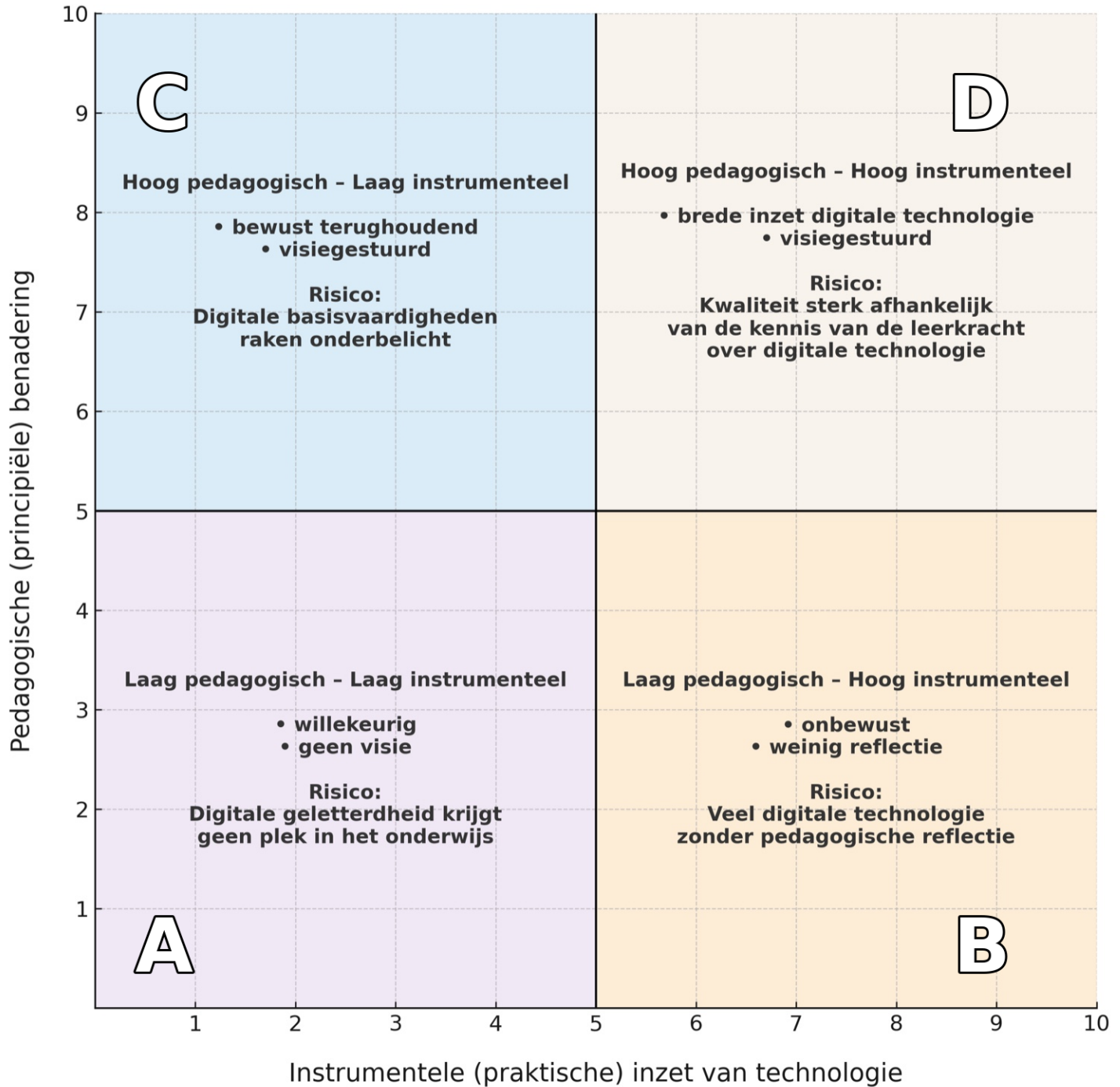


Kwadrantenmodel pedagogische en instrumentele inzet van digitale technologie



Uitleg van het model

Het kwadrantenmodel helpt scholen en teams in gesprek te gaan over de impact van digitale technologie op het onderwijs. Het laat zien dat keuzes rondom de inzet van digitale technologie altijd te maken hebben met twee dimensies:

Pedagogische benadering (principeel)

- Gaat over de visie en waarden waarmee je keuzes maakt in het onderwijs.
- Vragen die hierbij horen: Wat doet technologie met leerlingen? Hoe beïnvloedt dit relaties, leren en inclusie? Welke waarden willen wij als school voorleven?
- Voorbeeld: een school besluit adaptieve digitale methodes deels te vervangen door meer gezamenlijke werkvormen, omdat ze waarde hecht aan interactie tussen leerlingen en tussen leraar en leerling.

Instrumentele inzet (praktisch)

- Gaat over het hoeveel en hoe breed digitale technologie concreet wordt gebruikt.
- Vragen die hierbij horen: Welke tools en middelen zetten we in? Hoe vaardig zijn leerlingen in het gebruik ervan? Hoe structureel of incidenteel gebruiken we technologie?
- Voorbeeld: leerlingen leren hoe ze een computer moeten gebruiken en passen dit toe om zelf iets te maken, bijvoorbeeld door een game te programmeren of een presentatie te ontwerpen.

Belangrijk uitgangspunt

Het vertrekpunt in onderwijs is altijd pedagogisch. Vanuit die pedagogische bedoeling maak je keuzes. Die keuzes zijn in de praktijk altijd zowel pedagogisch als didactisch van aard. De instrumentele inzet van technologie kan zulke keuzes ondersteunen, maar ook beperken en staat er nooit los van.

Het model is niet normatief over de hoeveelheid technologie die je inzet. Het is wel normatief in de zin dat keuzes altijd vanuit een pedagogische benadering worden gemaakt. Dat kan leiden tot een brede inzet van digitale technologie, maar net zo goed tot een bewuste, beperkte inzet.

Voorbeelden van ondersteunend en beperkend gebruik

- **Creativiteit**

- Ondersteunend: een programmeeromgeving of tekenapp helpt leerlingen hun ideeën op nieuwe manieren vorm te geven.
- Beperkend: als AI-tools de creatieve stappen volledig overnemen, ervaren leerlingen minder het proces van zelf maken en uitproberen.

- **Leren en oefenen**

- Ondersteunend: adaptieve oefensoftware kan leerlingen op hun eigen niveau uitdagen en hen helpen om leerdoelen stap voor stap te bereiken.
- Beperkend: wanneer een programma het curriculum te strak voorschrijft, wordt de autonomie van leerlingen en leraren beperkt en kan de interactie tussen leraar en leerling verschraken, omdat reflectie en dialoog minder ruimte krijgen.

- **Sociale vorming**

- Ondersteunend: gezamenlijke online projecten of digitale presentaties kunnen samenwerking en sociale vaardigheden stimuleren.
- Beperkend: als leerlingen vooral individueel achter een scherm werken, kan juist isolement of verminderde sociale interactie ontstaan.

Voorbeelden bij de kwadranten

A. Laag pedagogisch – Laag instrumenteel

- Digitale technologie en digitale geletterdheid krijgen weinig aandacht.
- Er is geen gezamenlijke visie: gebruik hangt af van toevallige keuzes van leerkrachten.
- Voorbeeld: de computers worden soms ingezet om een game op te spelen of de tafels te oefenen, maar digitale geletterdheid komt verder nauwelijks terug in het curriculum.

B. Laag pedagogisch – Hoog instrumenteel

- Er wordt veel met digitale middelen gewerkt, maar vooral vanuit praktische overwegingen.
- Digitale geletterdheid wordt vooral ingevuld als technische vaardigheidstraining, zonder bredere pedagogische reflectie.
- Voorbeeld: leerlingen werken dagelijks op hun laptop of tablet, maar er is weinig aandacht voor kritisch omgaan met informatie of de invloed van technologie

C. Hoog pedagogisch – Laag instrumenteel

- De school kiest bewust voor een terughoudende inzet van digitale technologie, passend bij de pedagogische visie.
- Digitale geletterdheid wordt vooral thematisch of projectmatig behandeld, met nadruk op reflectie.
- Voorbeeld: er is nauwelijks schermgebruik, maar leerlingen leren wel over wat internet is en hoe technologie onze samenleving beïnvloedt.

D. Hoog pedagogisch – Hoog instrumenteel

- Digitale technologie wordt breed ingezet, steeds gekoppeld aan pedagogische doelen.
- Digitale geletterdheid omvat zowel praktische vaardigheden als reflectie op de betekenis en impact van technologie.
- Voorbeeld: leerlingen gebruiken digitale middelen in verschillende leeractiviteiten en bespreken tegelijk hoe je betrouwbaar met informatie omgaat en welke invloed technologie heeft op leren en samenwerken.

Gebruik van het model

- Visiebepaling: bespreek als team waar je als school wilt staan met digitale technologie.
- Analyse: bepaal waar jullie nu staan in het model (per bouw of per leergebied).
- Vergelijking: laat teams of collega's hun positie bepalen en bespreek verschillen.
- Toekomstgesprek: gebruik het model om te bepalen waar je naartoe wilt en welke stappen nodig zijn.