Uitkomsten Workshops - Serie 1

1a: L&L 21e eeuw: Vooruit
- geïntegreerde of losgekoppelde leermiddelen
- integratie voor adaptiviteit
- leerling en/of docent centraal bij gebruik digitale leermiddelen

2a: Adaptief taal- en rekenonderwijs
- wat doe je met de informatie?
  - zakelijk
  - voor de leraar
- kernmethode vs. rijke methode
  - meer mogelijkheden combineren
  - sluit elkaar niet uit
  - samenwerking uitgeverijen
  - moeten wel naar andere modellen toe

4a: gepers. leren
- gaat niet alleen over leermiddel
  - hele primaire proces
  - flexibiliteit
- huidige model van marktvraag houdt bestaande situatie in stand
  - aanbestedings-procedures
  - oude vs. nieuwe verdienmodellen
  - meer gepersonaliseerd
  - er kan heel veel meer
  - er zijn al bewegingen gaande
  - samenwerking zoeken

3a: ICT als katalysator
- regie leerkracht
- ouderbetrokkenheid
- gepersonaliseerd & adaptief

5a: Open leermateriaal
- ontwikkeling content en leermethoden
  - over 5 jaar
  - meer in handen docent
  - i.p.v uitgever
  - leerling op maat bedienen
- slanke leermethode
  - variëren met gepersonaliseerd materiaal
- revolutie komt van leerlingen + ouders
  - willen meer invloed uitoefenen
  - online leren
  - grote verandering in komende vijf jaar
  - belangrijke rol voor alle stakeholders

6a: Digitaal faciliteren
- professionalisering leerkrachten
  - verwerken informeel leren
  - samen leren en groeien
- wordt digitaal ondersteund en gefaciliteerd

Uitkomsten Workshops - Serie 2

6b: Digitaliseren alleen is niet genoeg

- co-creatie
  - samenwerking scholen en uitgevers
  - variëren en samenstellen
  - uitgevers:
  - leren moet opnieuw uitgevonden worden
  - concurrentie heeft ook waarde
  - differentiatie is ook de kracht van het systeem
- leerkracht zelf keuze maken
  - betalen naar gebruik
  - content modulair opbouwen
  - meer maatwerk

5b: Edu'Actief maakt werk van onderwijs

- digitale leeromgeving
- real-time
- adaptief

1b: Haalbare innovatie

- bestuurders zijn de klant van uitgevers
  - bepalen tempo van innovatie
- koppel leermiddel aan volgsysteem
- games zijn voor kinderen een andere wereld dan school
  - leermiddelen zijn geen games

2 b: Gepersonaliseerd leren

- kosten
- voldoende feedback voor leerling?

3b: Hoe ICT het basisonderwijs gaat verbeteren

- massa naar gepersonaliseerd
- oplossing vanuit 1 database

4b: Meer grip op het leerproces

- standaardisatie cruciaal voor gepersonaliseerd leren
- co-creatie is oplossing voor dynamiek en pluriformiteit die nu aan het ontstaan is