

Thema: AI als ondersteuner binnen mijn kennisexpeditie

Nodige voorkennis van leerkracht:

- Basiskennis van AI: Wat is AI? Wat kan het? Waar liggen de grenzen?
- Inzicht in AI-tools zoals MagicSchool, Craiyon, AutoDraw, Bing Image Creator, MusicHero, Suno.
- Basiskennis over ethische kwesties rond AI-gebruik in onderwijs: feedback, creativiteit, autonomie.



Inleiding tot het thema

In een wereld waarin AI steeds meer verweven raakt met leren, werken en creëren, moeten leerlingen kritisch leren omgaan met de rol van AI. Niet alleen kunnen AI-tools ondersteuning bieden bij oefeningen en creatieve opdrachten, maar ze brengen ook nieuwe vragen met zich mee:

- ☑ Wat laat je AI doen? Wat doe je beter zelf?
- ☑ Wanneer stimuleert AI je leerproces en wanneer verzwakt het dat?

Door hands-on activiteiten, dilemma-oefeningen en reflectie leren leerlingen AI bewust en kritisch inzetten. Ze ontdekken hoe AI hun persoonlijke ontwikkeling kan ondersteunen, maar ook waar grenzen nodig zijn.

Sleutelcompetenties en eindtermen

Digitale competentie en mediawijsheid

- Leerlingen gebruiken digitale technologieën bewust, kritisch en creatief.
- Leerlingen hanteren digitale tools om te leren, werken, communiceren en participeren.
- Leerlingen denken kritisch na over informatie en technologie.

Creatief denken en handelen

- Leerlingen tonen verbeelding, originaliteit en probleemoplossend denken.
- Leerlingen ontwikkelen innovatieve ideeën en oplossingen, soms met behulp van technologie.

Samenwerken en communiceren

- Leerlingen overleggen respectvol en doelgericht.
- Leerlingen verwoorden ideeën en meningen op een heldere manier.

Kritisch denken

- Leerlingen analyseren informatie kritisch en nemen doordachte beslissingen, ook m.b.t. technologische hulpmiddelen zoals AI.

Evaluatie

Formatief

A-stroom

- Observatie van samenwerking, kritische reflectie en argumentatie tijdens groepsopdrachten.
- Reflectie via werkbladen en exit-tickets met open vragen.
- Korte schriftelijke feedbackrondes na activiteiten.
- Gebruik van digitale tools (bijv. Padlet) om meningen en inzichten te verzamelen.

B-stroom

- *Observatie tijdens eenvoudige duo- of groepsopdrachten, focus op participatie en betrokkenheid.*
- *Eenvoudige reflectie via werkbladen met visuele ondersteuning (bijv. smileys, kort invullen).*
- *Mondelinge check-ins tijdens activiteiten (de leerkracht vraagt korte antwoorden: “Wat vond je gemakkelijk? Waar hielp AI je?”).*
- *Gebruik van post-its of stickers om snel gevoelens of keuzes te laten zien (bijvoorbeeld stemmen over stellingen).*

Summatief

A-stroom

- *Reflectieopdracht: "Mijn rol voor AI in mijn leerproces."* [Info](#)
- *Creatieve opdracht: ontwerpen van een persoonlijke AI-afsprakenposter.*
- *Presentatie van creatieve projecten waarbij gebruik is gemaakt van AI-tools, met toelichting over de samenwerking met AI.*

B-stroom

- *Reflectieblad invullen: "Wat laat ik AI doen, en wat doe ik zelf?" (eenvoudige en korte antwoorden).* [+ Info](#)
- *Creatieve werkjes: Tekening, collage of eenvoudige presentatie waarin zichtbaar is wat leerlingen zelf gemaakt hebben en waar AI heeft geholpen.*
- *Klasbespreking: Gezamenlijke bespreking en vastleggen van gemaakte AI-klasafspraken.*



**Reflectieopdracht "Mijn rol voor AI in mijn leerproces" A-stroom –
Individuele reflectievragen**

Voor welke taken heb jij AI gebruikt tijdens de lessen?

Wanneer vond je dat AI je echt goed geholpen heeft?

Geef een voorbeeld.

Wanneer vond je het beter om zelf iets te doen zonder AI? Waarom?

Wat heb je geleerd over je eigen manier van leren door AI te gebruiken?

Stel dat je volgend jaar opnieuw met AI werkt, wat zou je dan anders doen?

Vul de zin aan: "AI is voor mij een hulpmiddel om ... , maar ik blijf zelf verantwoordelijk voor ..."

Optioneel: laat leerlingen hun antwoorden visueel voorstellen (bijvoorbeeld: een splitsingstekeningen "AI helpt bij..." en "Ik doe zelf...").

Reflectieopdracht "Mijn rol voor AI in mijn leerproces" - B-stroom – Eenvoudige reflectievragen



Omcirkel: Waarbij heeft AI jou geholpen?

- Oefeningen maken
- Creatieve ideeën bedenken
- Spelling verbeteren
- Iets anders: _____

Duid aan:

- ☒ Ik vond AI heel handig
- ☒ AI was soms handig
- ☒ AI was niet zo handig

Wanneer vond jij dat jij zelf beter kon werken dan AI?

- Antwoord: _____
- Teken of schrijf: Wat wil jij in de toekomst zelf blijven doen?

Lesactiviteiten

Creatief met AI – Kunst of kopie?

(A-stroom, basis, geleide klasactiviteit)

Lesactiviteit





Creatief met AI – Kunst of kopie?





Totaal: 50 minuten



Labels

- A-18000
- basiss
- geleide klasactiviteit



Doelen:

- Je verkent hoe AI creatieve ideeën kan aanvullen of versterken.
- Je reflecteert over de invloed van AI op je eigen creativiteit.
- Je leert het verschil benoemen tussen door AI gegenereerde creatie en eigen creatieve expressie.
- Je vormt een mening over de vraag: "Maakt ik mij creatiever of niet minder creatief?"



Material

- Laptop of tablet per duo of per leerling
- Toegang tot AI-tools zoals:
 - Crayon (beeldgenerator, eenvoudig en gratis te gebruiken)
 - Bing Image Creator (gebaseerd op DALL-E, vraagt inloggen met Microsoft account)
 - Artbreeder (visuele reëlering, weliswaar begeleiding, vereist account)
- AutoDraw (speels tool die afrijkt om tekeningen aan te vullen, ideaal voor jongere leerlingen)
- MusicHero (muziekgenerator)
- Suno (muziekgenerator)
- Een 'writing-tool' van Magic School students
- Reflectieblad (digitaal of papier)



Mijn AI-leercoach: hulp op maat!
(A-stroom, basis, geleide klasactiviteit)



Mijn AI-leercoach: hulp op maat!



Totaal: 20 minuten



Lesactiviteit



Labels
A-stroom
basis
geleide klasactiviteit



Materiaal

- Tablets of computers (individueel of per twee) met internettoegang
- Lijst met oefeningen (de leerlingen in voorgaande lessen kregen (vraag ook na bij collega's))
- Werkblad met reflectievragen (zie 'Vul op papier!')
- Toegang tot de AI-tool MagicSchool for Students: <https://student.magicschool.ai>
- Post-its of digitaal prikbord (bv. Padlet)

Doelen:

- Je begrijpt wat een AI-leercoach is en hoe die werkt.
- Je verkent hoe AI je leerprocess kan ondersteunen via gepersonaliseerde oefenstof en feedback.
- Je denkt kritisch na over de rol van AI in je leerproces.
- Je reflecteert over de balans tussen menselijke en AI-ondersteuning.



howest
HOGESCHOOL
WEST-VLAANDEREN



howest
LEERKRINGOPLEIDING



f6b



Al in de klas: Doen of laten?

(A-stroom, basis, spel/groepsopdracht)

Lesactiviteit



Al in de klas: Doen of laten?



Labels
A-stroom
basis
Spel - groepsopdracht



Totaal: 50 minuten



Materiaal

- Laptops/tablets met internettoegang (per duo of per leerling)
- Bord of digitaal prikbord (bv. Padlet)
- Rolkaarten voor groepsopdracht
- Print- of digitaal versie van het AI-ethiek spel
- Reflectievragen
- Optioneel: QR-codes naar korte AI-demos (bv. ChatGPT, MagicSchool, Bing Image Creator)

Doelen:

- Je oriënteert wat AI wel en niet kan binnen schooltaken.
- Je denkt kritisch na over wanneer AI een meerwaarde is.
- Je overweegt de ethische en leergerichte gevolgen van AI-gebruik.
- Je leert meningen verwoorden en onderbouwen in groep.

Creatief met AI – Spelen met ideeën (B-stroom, basis, geleide klasactiviteit)



Lesactiviteit





Creatief met AI – Spelen met ideeën





Totaal: 20 minuten



Labels

B-stroom
basis
geleide klasactiviteit



Materiaal

- Laptop of tablet per 2 leerlingen
- Tegengiet tot AI-tools zoals:
 - AutoDraw (speelse tool die AI gebruikt om tekeningen aan te vullen, ideaal voor jongere leerlingen)
 - Musichero (muziekgenerator)
 - Suno (muziekgenerator)
 - Een 'writing-tool' van Music School students
 - Crayon (AI maakt tekeningen van zinnen)
 - Reflectieblad (digitaal of papier)



Doelen:

- Je ontdek hoe AI je kan helpen om creatieve ideeën te bedenken en vorm te geven.
- Je leert hoe je AI gebruikt om iets nieuws te maken: een beeld, verhaal of muziekstuk.
- Je denkt na over jouw rol als maker: wat doe jij, wat doet AI?
- Je vormt een mening over de vraag: "Maakt AI mij creatiever?"









Mijn AI-leercoach: Slimmer oefenen mét hulp
(B-stroom, basis, geleide klasactiviteit)

 Mijn AI-leercoach: Slimmer oefenen mét hulp		Labels - B-stroom - basis - geleide klasactiviteit
 Totaal: 50 minuten		Materiaal - Bord en stiften of digitaal bord - Leerkrachtafsluiting op MagoSchool - Room code aangemaakt door de leerkracht - Reflectieblad (digitaal of op papier) - Voorbeelden van oefeningen uit vorige lessen (optioneel) - Post-its of stickers voor korte bevraging

AI in mijn schoolleven: Wat laat ik AI doen? (B-stroom, basis, spel/groepsopdracht)

Lesactiviteit



AI in mijn schoolleven: Wat laat ik AI doen?

Totaal: 5 minuten





Labels
B-stroom
basis



Materiaal

- Laptops/tablets met internettoegang (per duo of per leerling)
- Bord of digitaal prikbord (bv. padlet - voor de afspraken)
- Rolkaarten met eenvoudige profielen
- Print- of digiversie van het Addictiem spel
- Post-its of stickertjes (voor de ideeënruimte)

Doelen:

- Je begrijpt wat AI kan en niet kan in de klas.
- Je leert wanneer het slim is om AI te gebruiken en wanneer niet.
- Je kan je mening geven en uitleggen waarom je iets door AI wil laten doen of niet.





Beslissingsboom

