AI in het onderwijs

Samen slimmer met AI

Scan de QR-code of ga naar:

oeo.hr.nl/AIspel

Leren over AI

Leren met AI

Leren ondersteund door / met AI

Ga vooruit of terug

Start

1. AI-geletterdheid
2. Voorbereiding student en AI
3. Voorbereiding docent en AI
4. Ethiek
5. Samenwerkend leren en AI
6. Werkvormen en AI
7. Privacy & AVG
8. Motivatie & gamification
9. Feedback en AI
10. APA & Transparantie
11. Formatieve toetsing en AI
12. Persoonlijke leerpaden
13. Toekomst & werkveld
14. Summatieve toetsing en AI
15. Succescriteria & beoordeling
16. AI-beperkingen
17. Beroepsgericht leren
18. Monitoring en Learning Analytics
19. Beroepsbeeld & AI
20. Adaptief leren en AI
21. Taalonder-steuning en AI
22. Reflectie & Zelf nadenken
23. Differentiatie en AI
24. Didactische assistent
25. Moeilijke vraagstukken
26. Reflectie en AI

Finish

HOGESCHOOL ROTTERDAM

Toekomstmakers

Handleiding AI in het onderwijs

In dit spel denken docenten samen na over AI in het onderwijs. Iedere beurt gooit iemand met de dobbelsteen en komt op een veld met een domeinkleur en onderwerp. Daar hoort een vraag of stelling bij. Vanuit de verschillende rollen praten de spelers hierover en schrijft de notulist de belangrijkste inzichten op.

Doel van het spel

Het spel helpt docenten (teams) om na te denken over de rol van AI in hun onderwijs.
Het spel stimuleert:

- Gezamenlijke visieontwikkeling
- Verkennen van kansen én risico's van AI
- Bewustwording van wat AI betekent voor studenten en voor het beroep
- Het leggen van verbanden tussen leerdoelen, toetsing en didactiek
- Het benoemen van concrete verbeteracties

Rolverdeling

Het spel speel je met 5 tot 8 personen.
Elke speler krijgt een vaste rol:

- **Gooier**
  Gooit de dobbelsteen en beweegt de pion vooruit.
- **Ethiek-bewaker**
  Houdt het gesprek scherp op privacy, AVG, eerlijkheid, transparantie en risico's.
- **Curriculumarchitect**
  Verbindt het gesprek aan doelen, toetsing, leeractiviteiten en het curriculum als geheel.
- **Tijdbewaker**
  Waakt over een korte, krachtige discussie (max. 3 minuten per beurt).
- **Notulist**
  Schrijft kerninzichten en mogelijke acties op.
  Tip: noteer per domein (Blauw/Geel/Groen) wat het team belangrijk vindt.

Bij kleinere groepen kunnen rollen worden gecombineerd.

Hoe speel je het spel?

Stap 1 – Verdeel de rollen
Iedere speler zet zijn/haar pion op start

Stap 2 – Eerste worp
De Gooier gooit de digitale dobbelsteen.
Verplaats de pion het aantal stappen dat is gegooid.

Stap 3 – Vind de vraag bij het vakje
Elke kleur hoort bij een domein (te zien op het spelbord)

- **Blauw** – Leren over AI
- **Groen** – Leren met AI
- **Geel** – Leren ondersteund door/met AI

Genereer digitaal een vraag die hoort bij het domein en het thema waar je met de pion op staat. (Of kies een vraag uit de geprinte handleiding).

Stap 4 – Lees de vraag hardop voor
De Gooier of Notulist leest de vraag uit het betreffende thema voor.
De groep bespreekt deze vraag maximaal 3 minuten.

Stap 5 – Rollen aan het werk
Ethiek-bewaker en Curriculumarchitect reflecteren bewust vanuit hun rol.
De Tijdbewaker rondt tijdig af.
De Notulist noteert de belangrijkste inzichten en mogelijke acties

Stap 6 – Ladder?
Op sommige vakjes staat een ladder (zie spelbord)
Volg deze instructies:

- Ladder = ga vooruit of terug naar een volgend/vorige vak

Stap 7 – CHALLENGE-vakje
Kom je op een CHALLENGE? Voer dan onmiddellijk samen één tool-opdracht uit (zie laatste hoofdstuk van de handleiding)

Je mag hiervoor de laptop of telefoon gebruiken.
Tijdsduur: 5 minuten.

Stap 8 – Eindpunt bereikt?
Het spel eindigt wanneer:

- De groep bij Finish komt,

OF

- De afgesproken speeltijd voorbij is.

Laat de Notulist de belangrijkste opbrengsten voorlezen.

Voorbeeld van een complete speelronde

De pion komt op vakje 1 – AI-geletterdheid (blauw)

1. De Gooier gooit een **1** pion → verplaatst naar vak **1**.
2. Rolkleur = **blauw**, domein: *Leren over AI*.
3. Vraag uit handleiding (bijv.):
   "Welke basiskennis over AI zou iedere student moeten hebben?"
4. De groep bespreekt dit 3 minuten.
5. Ethiek-bewaker stelt kritische vragen zoals:
   "Is deze kennis eerlijk en toegankelijk voor álle studenten?"
6. Curriculumarchitect koppelt dit aan curriculum en eindkwalificaties.
7. Notulist noteert 2–3 kernzinnen.
8. Na het gesprek wordt opnieuw gegooid.

Afronding & opbrengsten
Sluit het spel altijd af met:

- **Top 3 inzichten**
- **Top 3 risico's / ethische aandachtspunten**
- **3 concrete acties voor de opleiding** (bijv. richtlijnen, lesideeën, toetsaanpassingen)

Optioneel: laat ieder teamlid één actie kiezen om zelf uit te werken.