# *Block: ChatGPT*



**Lisanne Brondsema**  
St. nr. 4669924  
Leerjaar 4

## Inleiding

Met de ontwikkeling van ChatGPT krijgen we steeds meer zicht op de (toekomstige) mogelijkheden van technologie. ChatGPT is inmiddels in staat om op basis van een vraak teksten te produceren die nauwelijks afwijken van teksten zoals deze door mensen worden geschreven. Enerzijds levert dit vraagtekens op over hoe we kunnen herkennen wat écht is, wat niet, en maakt technologie ons als mens niet 'dom'? Anderzijds kan het gezien worden als een enorme database waar informatie in en inspiratie in gevonden kan worden.

In deze block ontwerp ik met behulp van ChatGPT een onderwijsactiviteit voor leerlingen waarbij ik ChatGPT enerzijds als creatief hulpmiddel inzet voor zowel leerlingen als mijn eigen professionele ontwikkeling en anderzijds bij zowel leerlingen als in mijn eigen rol als leerkracht werk aan digitale informatievaardigheid. De ontworpen onderwijsactiviteit heb ik uitgevoerd op maandag 5 juni. Mijn evaluatie op het vooraf gestelde lesdoel is eronder te vinden.

## 

## Lesactiviteit ChatGPT

Lesactiviteit: Ontdekkingstocht in de Wereld van Geld

Doel: Kinderen van 10 jaar leren over geld, het belang ervan, en hoe ze ermee kunnen omgaan.

Benodigdheden:

1. Whiteboard / digibord
2. Markers en stiften
3. Papiertjes
4. Kleingeld (munten en biljetten)
5. Rekenmachine (optioneel)

Duur: Ongeveer 45 minuten

Stappen:

1. Inleiding (5 minuten):
   * Begin de lesactiviteit door met de kinderen te praten over het belang van geld in ons dagelijks leven. Bespreek waarom geld nodig is en waarvoor we het gebruiken.
   * Stel vragen zoals: "Waarom denken jullie dat geld belangrijk is?" en "Wat kun je doen met geld?" om een discussie op gang te brengen.
2. Geldsoorten (10 minuten):
   * Leg uit dat er verschillende soorten geld zijn, zoals munten en biljetten. Bespreek de waarde en kenmerken van verschillende munten en biljetten die in jouw land worden gebruikt.
   * Toon de echte munten en biljetten die je hebt meegebracht en laat de kinderen ze van dichtbij bekijken.
   * Speel een spel waarbij je een munt of biljet laat zien en de kinderen moeten raden welke waarde het heeft.
3. Budgetteren (15 minuten):
   * Leg uit wat budgetteren betekent en waarom het belangrijk is. Bespreek dat budgetteren betekent dat je je geld slim gebruikt en plant waar je het aan wilt uitgeven.
   * Verdeel de kinderen in groepen van twee. Geef elk groepje een vel papier en vraag ze om een budgetplan te maken voor een fictieve situatie, bijvoorbeeld een verjaardagsfeestje organiseren.
   * Vraag de kinderen om een lijst te maken van alle dingen die ze nodig hebben voor het feestje (bijvoorbeeld taart, decoraties, cadeaus) en om bij elk item de geschatte kosten te noteren.
   * Moedig de kinderen aan om na te denken over hoeveel geld ze hebben en hoe ze het het beste kunnen besteden. Laat ze hun budgetplan presenteren aan de rest van de klas.
4. Ruilen en onderhandelen (10 minuten):
   * Leg uit dat mensen soms goederen of diensten ruilen in plaats van geld te gebruiken. Bespreek voorbeelden van ruilhandel, zoals het ruilen van speelgoed met vrienden.
   * Verdeel de kinderen opnieuw in groepen van twee. Geef elk groepje een voorwerp (bijvoorbeeld een speelgoedauto) en vraag hen om te onderhandelen over een ruil met een ander groepje.
   * Na enkele minuten van onderhandelingen laat je elk groepje de resultaten presenteren en bespreken wat ze hebben geruild en waarom.
5. Reflectie en afsluiting (5 minuten):
   * Sluit de les af door met de kinderen te praten over wat ze hebben geleerd over geld en hoe ze er nu anders over denken.
   * Stel vragen zoals: "Welk begrip maakte je het meest nieuwsgierig?”  
     “Wat weet je nu over geld wat je aan het begin van de les nog niet wist?”  
     “Wat voor feitje zou je vanmiddag thuis aan papa/mama kunnen vertellen over geld (dat zij waarschijnlijk nog niet weten)?”

Ik heb de les aangepast naar mijn eigen voorkeuren, waaronder de inleiding en de afsluiting. De kern van de les wilde ik bewust niet aanpassen, omdat ik de kinderen na afloop wilde mededelen dat ik de les niet heb bedacht. Dat een collega de les niet heeft bedacht. Dat een methode de les niet heeft bedacht, maar ChatGPT. De klas is de laatste tijd nogal onder de indruk van OpenAI en ChatGPT. Zo stellen de leerlingen voortdurend vragen als ‘wat zal ik als lunch eten?’, ‘wat kan je doen als je je verveelt?’, ‘waarom gaat het luchtalarm af om 12 uur op de eerste maandag van de maand?’.

Doordat de interesse op dit nieuwe fenomeen is gewekt bij mijn leerlingen, vond ik de block heel erg aansluiten op mijn stageklas (groep 6/7).

De vraag die ik bij ChatGPT neerlegde luidt als volgt: *Ontwerp een lesactiviteit over geldzaken voor kinderen van 10 jaar oud.*

Het resultaat, inclusief mijn aanpassingen, is hierboven dus te lezen. Dit is dan ook precies hoe ik de les heb ingericht en uitgevoerd op maandag 5 juni.

## 

## Evaluatie op uitvoering lesactiviteit

De lesactiviteit *Ontdekkingstocht in de Wereld van Geld* was een leerzame lesactiviteit voor mijn groep 6/7. Over het algemeen verliep de les soepel en waren de kinderen betrokken bij de activiteiten. Hier volgt een reflectie op de verschillende onderdelen van de les:

De inleiding trok de interesse van de leerlingen en zorgde ervoor dat hun begrip van het belang van geld werd vergroot. De vragen die gesteld werden, stimuleerden de kinderen om na te denken en deel te nemen aan een groepsgesprek/discussie. Dit zorgde voor een pakkende start van de les.

Het tonen van echte munten en biljetten was een mooie manier om de kinderen kennis te laten maken met de verschillende geldsoorten. Het spel waarbij ze de waarde van de munten en biljetten moesten raden vonden zowel de leerlingen als ik interactief en leuk. Dit droeg bij aan hun begrip van de verschillende waarden en kenmerken van geld.

Het onderwerp budgetteren was nieuw voor de meeste kinderen, maar ze waren enthousiast om te leren hoe ze hun geld slim konden gebruiken. Het groepswerk en het maken van een budgetplan voor een verjaardagsfeestje was wel lastig, hier heb ik samen met de onderwijsassistent veel bij begeleid. Wel stimuleerde het de creativiteit, de samenwerking en het kritisch nadenken. Het presenteren van hun plannen gaf hen de gelegenheid om hun ideeën te delen en van elkaar te leren.

Het concept van ruilhandel werd begrijpelijk gemaakt door middel van het onderhandelingsspel. Het was leuk om te zien hoe de kinderen actief betrokken waren bij het bedenken van ruilvoorstellen en het uitwisselen van hun voorwerpen. Dit stimuleerde hun sociale vaardigheden en leerde hen over het belang van onderhandelen en compromissen sluiten (nog een nieuw begrip voor ze).

Het afsluiten van de les met een reflectiemoment gaf de kinderen de kans om na te denken over wat ze geleerd hadden en hoe hun perspectief op geld was veranderd. De vragen die gesteld werden, zorgden voor diepgaande gesprekken en lieten zien dat de kinderen inzicht hadden gekregen in het belang van geldbeheer.

Over het algemeen was de lesactiviteit goed gestructureerd en afgestemd op de leeftijd en het begripsniveau van de kinderen. De afwisseling tussen informatieve delen, groepswerk en interactieve spellen hield de kinderen geboeid en betrokken bij de les. Het gebruik van concrete materialen, zoals echte munten en biljetten, versterkte het begrip van de kinderen. Ik vond het fijn dat dit duidelijk vooraf in de lesbeschrijving werd benoemd, zo kon ik dat van tevoren al klaarleggen.

Hoewel de lesactiviteit over het algemeen succesvol was, zou het toevoegen van een praktisch element waarbij de kinderen echt met geld moeten omgaan, de les nog meer kunnen versterken. Bijvoorbeeld door ze een klein budget te geven en hen zelf te laten winkelen of iets te laten kopen (van elkaar).

Wat ik zelf heb geleerd is dat ChatGPT ook hele leuke, pakkende titels voor lessen kan bedenken. Zo heb ik de titel groots op het bord gepresenteerd aan het begin van de les. Dit ga ik in het vervolg vaker gebruiken als ik zelf geen pakkende titel kan verzinnen. Het programma ChatGPT blijft ook nieuwe aanbevelingen doen, dus als je niet direct tevreden bent kun je het met één druk op de knop herschrijven. Ik had nog niet eerder kennis gemaakt met ChatGPT en al helemaal niet aan gedacht dat het lesactiviteiten kon bedenken. Ik heb gemerkt dat het mij inspiratie en creatieve inzichten oplevert, maar dat ik alsnog kritisch kijk naar de inhoud. In dit geval van de les. Ik blijf de professional en moet ervoor zorgen dat de leerlijnen en leerdoelen behaald worden, ChatGPT is nog niet gestart met de lerarenopleiding voor zover ik weet ;).

Het gebruik van ChatGPT op het gebied van vormgeving van mijn onderwijs is daarom zeker voor herhaling vatbaar.

## Beperkingen van de digitale technologie

Helaas zijn er ook beperkingen en is digitaal niet altijd de oplossing. Software werkt bijvoorbeeld niet altijd: er is sprake van downtijd (de tijd dat de software niet werkt), er zijn hacks en onrechtmatig gebruik, er is de afhankelijkheid van partijen die de technologie aanbieden en deze inzetten voor andere zaken, zoals data surveillance technieken (Piersma & Wiggers, 2023). Er is veel nodig om een digitale tool precies goed te krijgen om te passen bij de onderwijspraktijk, om de juiste kwaliteit te kunnen formuleren en realiseren. Digitools zijn gestandaardiseerd en niet aanpasbaar. Dat noemen we net-niet tools, die of alleen in het Engels werken, of alleen op iPads, of alleen optelsommen kunnen geven, maar geen vermenigvuldigingsoefeningen. Piersma en Wiggers (2023) stellen dat digitale tools soms niet te begrijpen zijn (voor zowel leerling als docent), ze hebben heel veel onmogelijke extra functies en instellingen, waardoor ze uit frustratie niet gebruikt worden. Ook zeggen zij dat design een heel belangrijke beperking is voor digitale tools: programmeurs denken vanuit het computersysteem, niet vanuit de menselijke vaardigheden om deze te gebruiken. Vanuit het gegeven dat we computersystemen moeten voeden met data, instructies of instellingen voordat deze de functie kunnen leveren, moet er hard gewerkt worden door gebruikers om een digitale tool werkend te krijgen. Trainingen in het gebruiken van digitale tools zijn vaak nodig, die extra werkbelasting veroorzaken voor docenten (Piersma & Wiggers, 2023). Digitale en intelligente technologie is, ondanks deze onvolkomenheden, niet meer weg te denken uit het onderwijs. Mijn collega’s en ik moeten ermee aan de slag. En de techneuten moeten aan de slag om de technologie beter bruikbaar te maken. Als leerkracht is het mijn taak om de technologie te begrijpen en dit over te brengen aan de (jongere) generaties, zodat zij competenties kunnen verwerven in het tijdperk van intelligente technologie.

## Bronvermelding

<https://chat.openai.com/?model=text-davinci-002-render-sha>

Piersma, N., & Wiggers, P. (2023). Impact van intelligente technologie op onderwijs. Hogeschool van Amsterdam. https://openresearch.amsterdam/nl/page/94273/impact-van-intelligente-technologie-in-het-onderwijs

## Bijlagen

Bewijs van uitvoering, handtekening mentor (Celine Heerkes):

Afbeelding met zwart, duisternis

Automatisch gegenereerde beschrijving