

Inhoud

Inleiding	9
1. Onze toekomstige samenleving	14
1.1 Een totaal andere wereld	14
1.2 Kenmerken van een nieuwe samenleving	15
1.3 Noodzakelijke andere benadering	18
1.4 Aandachtspunten voor en consequenties van de verdere menselijke ontwikkeling	21
1.5 Heel ander soort opvoeding en onderwijs	30
1.6 Betekenis van de computer en de kunstmatige intelligentie	32
1.7 Vloeibare samenleving	34
Samenvatting	36
Referenties	37
2. Onderwijs en opvoeding in relatie met de nieuwe samenleving	38
2.1 Doelstellingen onderwijs	38
2.2 Noodzakelijke andere benadering van onderwijs en leren	40
2.3 Ander soort diploma vereist	41
2.4 Homo zappiens	42
2.5 Ons ongeschikte onderwijssysteem	43
2.6 Andere werkvormen	43
2.7 Sir Ken Robinson	47
2.8 De New Technology High School	47
2.9 Projectgebaseerd leren	50
2.10 De 21 ^{ste} -eeuwse vaardigheden	51
Samenvatting	66
Referenties	67

3. Design Thinking	71
3.1 Uitgangspunten	73
3.2 Doelstellingen Design Thinking	74
3.3 Noodzaak Design Thinking	74
3.4 Essentie Design Thinking	75
3.5 Design Thinking als methode met vaste stappen	77
3.6 Kenmerken	83
3.7 Betekenis	85
3.8 Noodzaak Design Thinking in onderwijs	86
3.9 Voordelen van Design Thinking	86
3.10 Wenselijkheden Design Thinking	87
3.11 Toepassingsmogelijkheden	88
3.12 Design Thinking op de pabo	91
Samenvatting	92
Referenties	93
4. Kunstmatige intelligentie	95
4.1 De naam kunstmatige intelligentie	95
4.3 Betekenis kunstmatige intelligentie	100
4.4 Onderscheid kunstmatige intelligentie	100
4.5 Het vertrouwensvraagstuk	105
4.6 Toepassingen in het onderwijs	106
4.7 Khan Academy	108
4.8 Robot in de klas	110
4.9 Wat is de ChatGPT?	116
4.10 Voordelen van de ChatGPT	120
4.11 Het omgaan met de chats in met name de opvoeding	121
Tips voor ouders	122

Tips voor leerkrachten	122
Samenvatting	126
Referenties	126
5. Praktische Toepassingen	130
5.1 21 ^{ste} -eeuwse vaardigheden en hun toepassingen	130
5.2 Werkvormen	140
5.3 Andere werkvormen	142
5.4 Inrichting leeromgeving	142
5.5 Tips voor begeleiders	143
Besluit	144