

Ontwikkel en blend je IL leermaterialen met inzet van AI

31 mei 2024

PROGRAMMA

13:00 – 13:15 Introductie

13:15 – 13:45 Match je leermaterialen met je leerdoelen/leeruitkomsten

13:45 – 14:15 Match je leermaterialen met het IL onderwijsontwerp

14:14 – 14:45 Inspiratiewiel Information Literacy: zelf aan de slag

14:45 – 15:00 PAUZE

15:00 – 15:45 Prompt battle: de beste prompt voor de meest inspirerende opdracht

15:45 – 15:55 Doorontwikkeling? Wat is er nodig?

15:55 - 16:00 Afsluiting

INTRODUCTIE

WAT ZIJN LEERMATERIALEN?

Vaak door elkaar heen gebruikt, strikt genomen:

Leermateriaal

alle bronnen die als leerstof of leerinhoud (content) door docenten en/of deelnemers wordt gebruikt in het onderwijs of een leerproces.

(Janssen & Van Casteren, 2021)



Leermiddelen

alles wat door docenten en/of deelnemers wordt gebruikt (zoals boeken, presentatie's, schriften, pennen, stiften, computers, elektronische leeromgevingen (ELO's) en smartboards) in en ten behoeve van het onderwijs of een leerproces.
Bron: (Janssen & Van Casteren, 2021)

WAT ZIJN LEERMATERIALEN?

Wij bedoelen hier echter ook:

- Combinatie met leeractiviteiten
- Digitale onderwijstools (vb. Persuall)
- Digitale onderwijstechnieken (VR, 3D objecten etc.)
- Door GenAI gegenereerde materialen
- Mensen (experts, docenten, studenten)



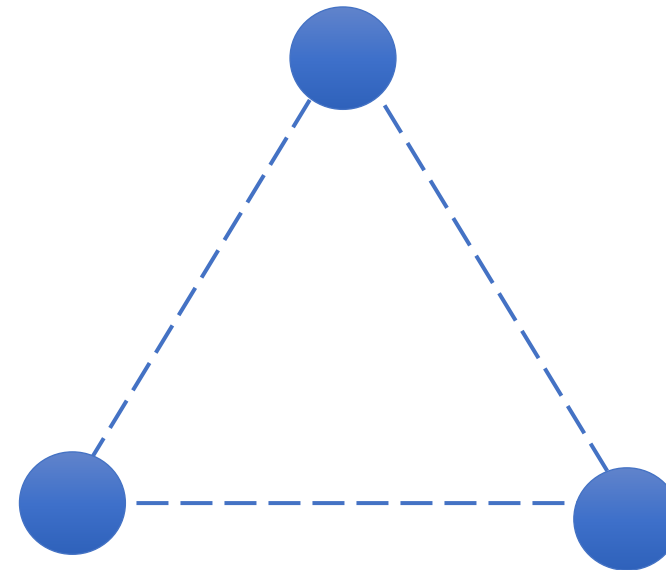
MATCH JE LEERMATERIALEN MET JE LEERDOELEN

LEERMATERIALEN EN CONSTRUCTIVE ALIGNMENT

De relatie tussen constructive alignment en leermaterialen ligt in de manier waarop instructiematerialen zijn ontworpen en geselecteerd om het algehele verloop van het onderwijsproces te ondersteunen.

Leermaterialen moeten worden gekozen of gemaakt om deze direct te ondersteunen.

Leeruitkomsten



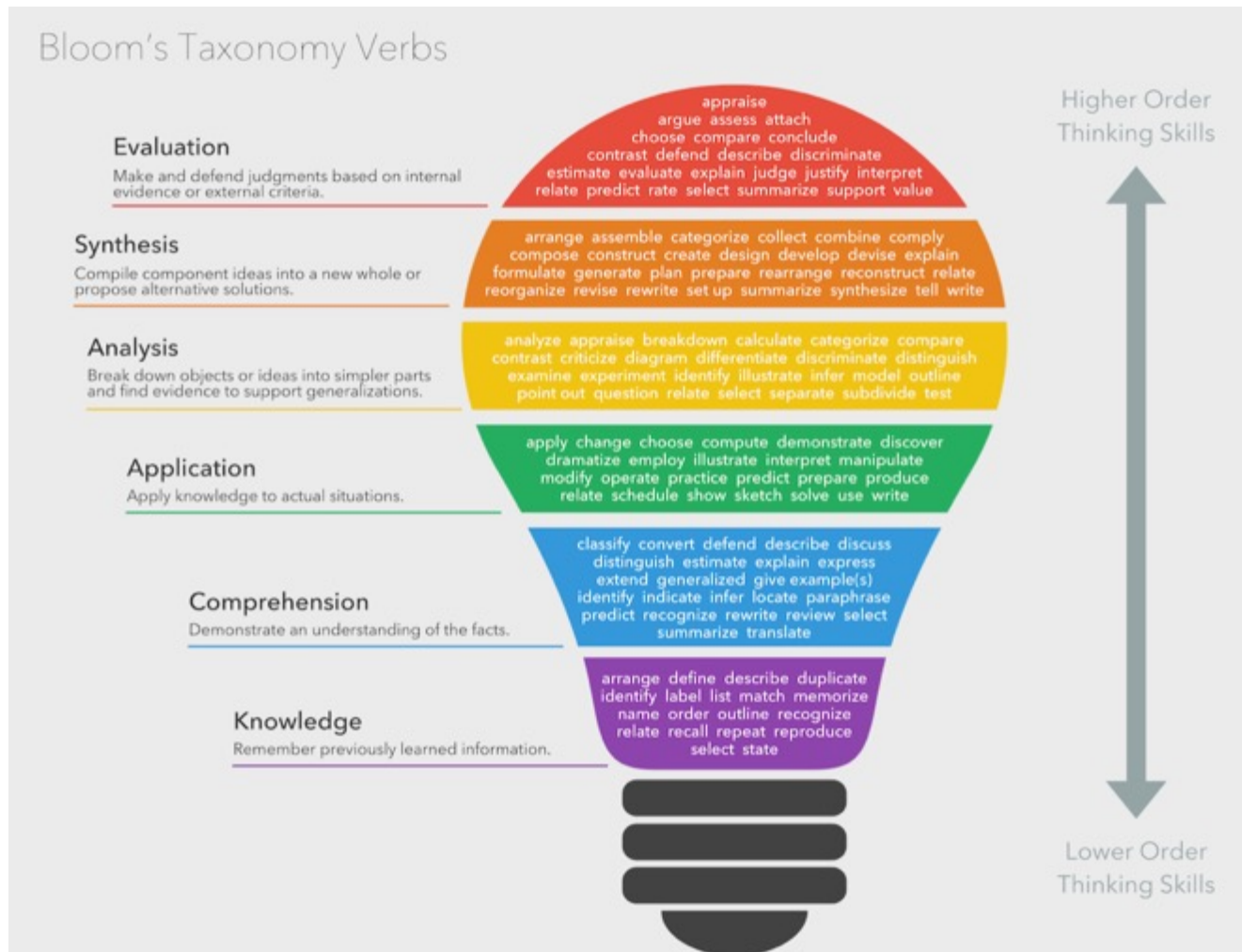
Toetsing

Leeractiviteiten

Leermaterialen moeten studenten voorbereiden op toetsing en helpen verwachtingen te begrijpen. (+ toetsen zijn ook leermaterialen)

Leermaterialen moeten deze activiteiten en actief leren ondersteunen

LEERMATERIALEN EN LEERNIVEAUS: TAXONOMIE VAN BLOOM

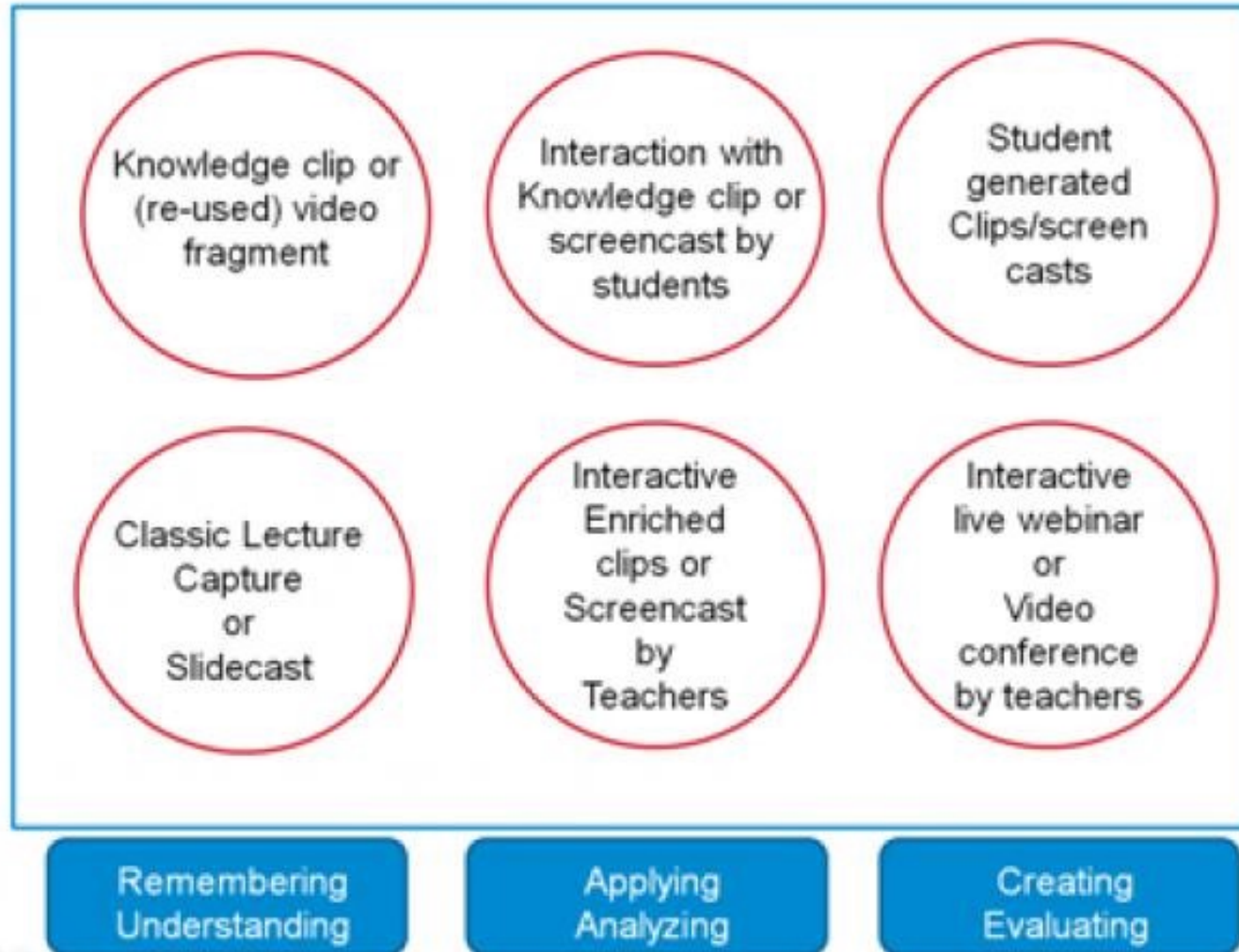


Leermaterialen doelgericht ontwikkelen en inzetten om studenten te ondersteunen bij het bereiken van doelen op verschillende niveaus van complexiteit en diepgang.

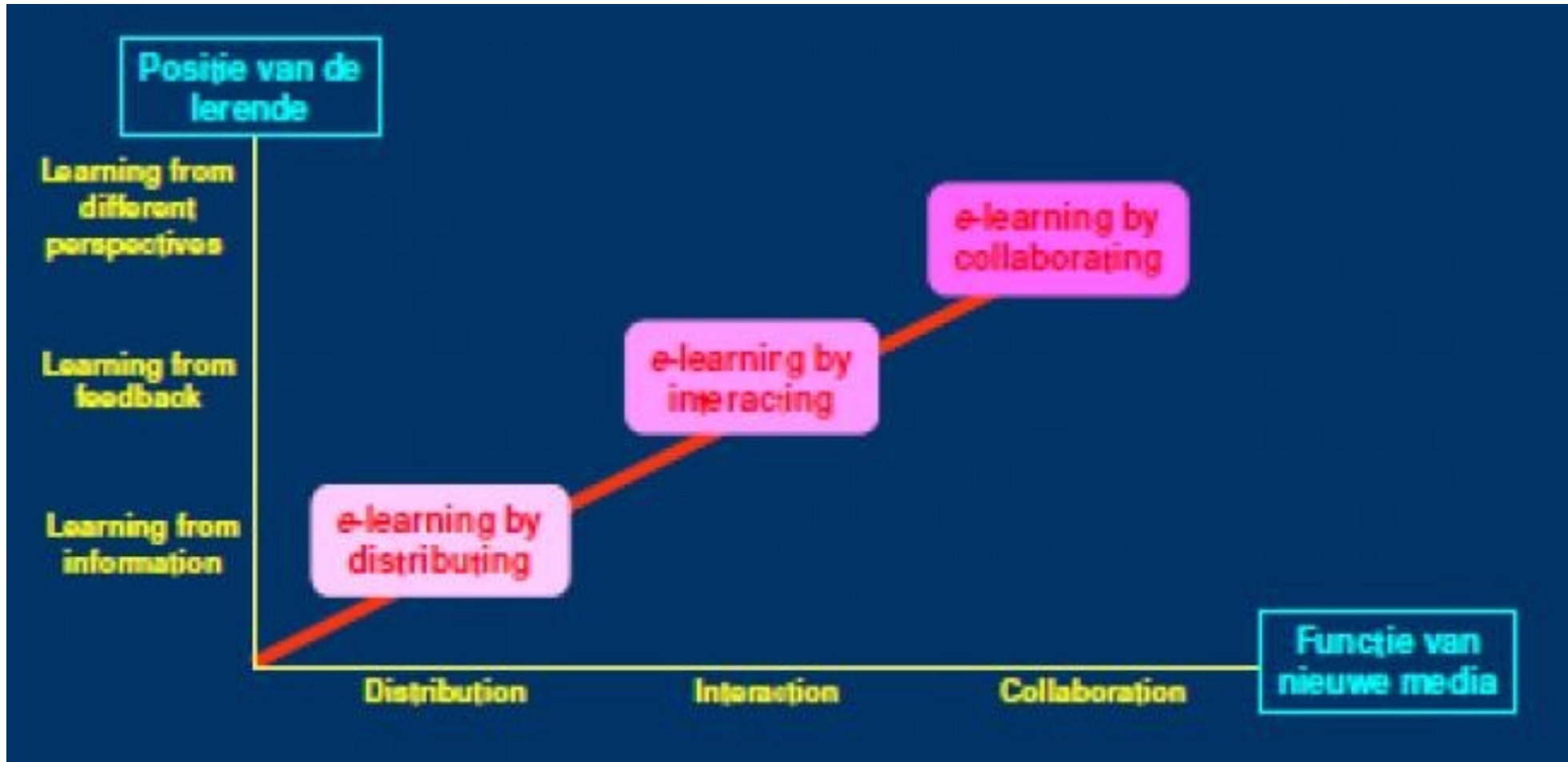


Daarmee leerervaring aanbieden die aansluit bij de ontwikkeling van de cognitieve vaardigheden van de studenten.

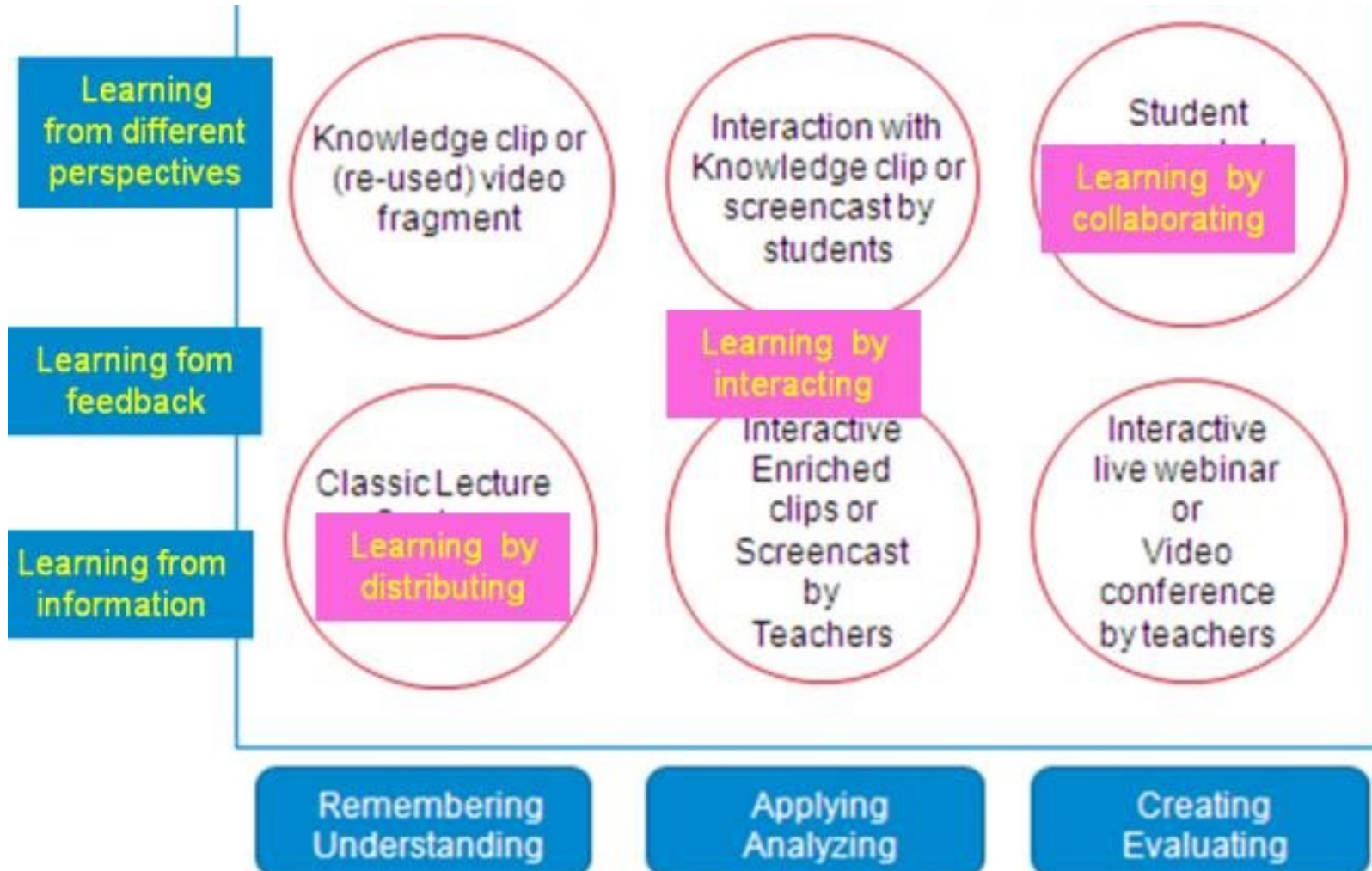
BLOOM TOEGEPAST OP VIDEOMATERIAAL



BLOOM TOEGEPAST OP VIDEOMATERIAAL



BLOOM TOEGEPAST OP VIDEOMATERIAAL



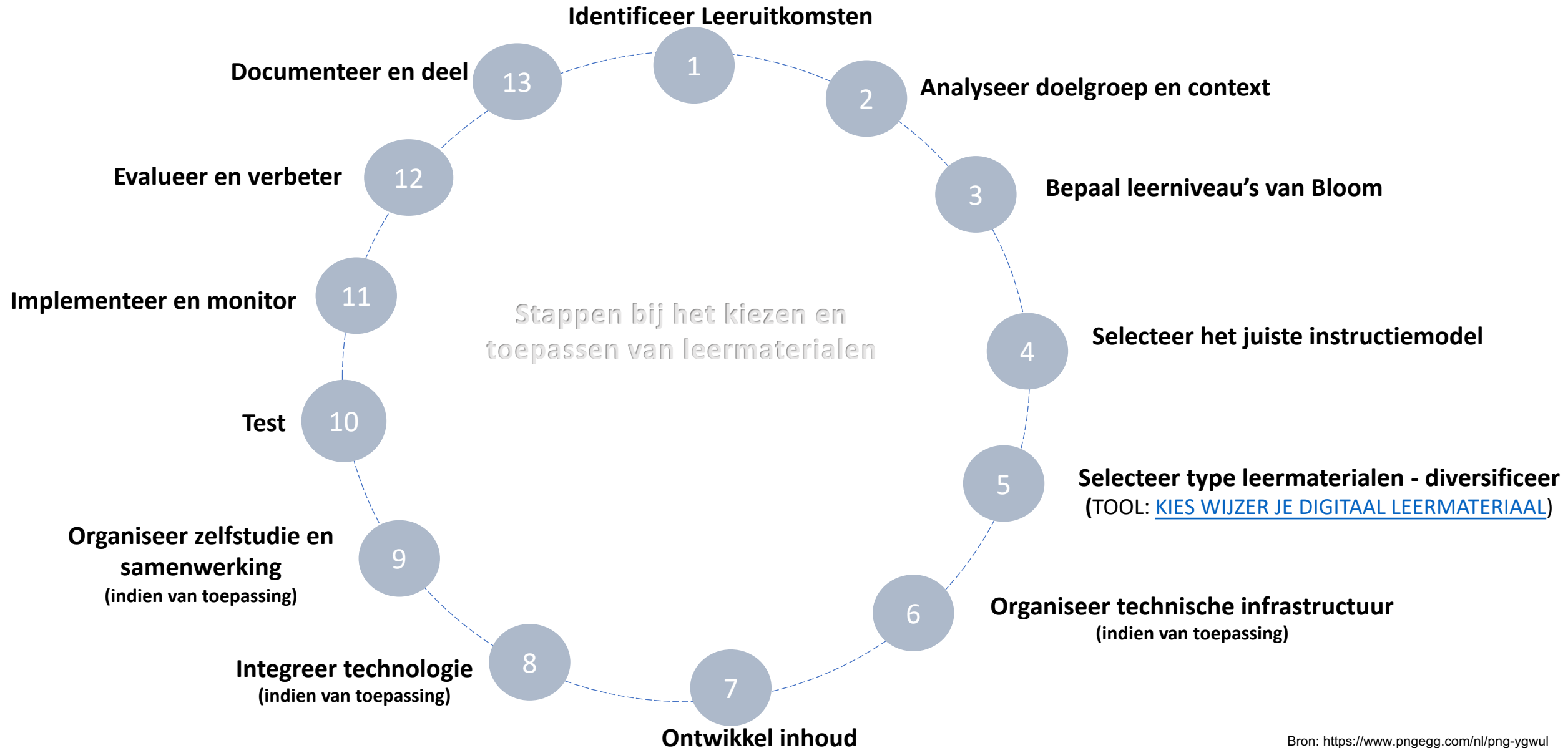
VRAAG



LEERMATERIALEN EN CONSTRUCTIVE ALIGNMENT



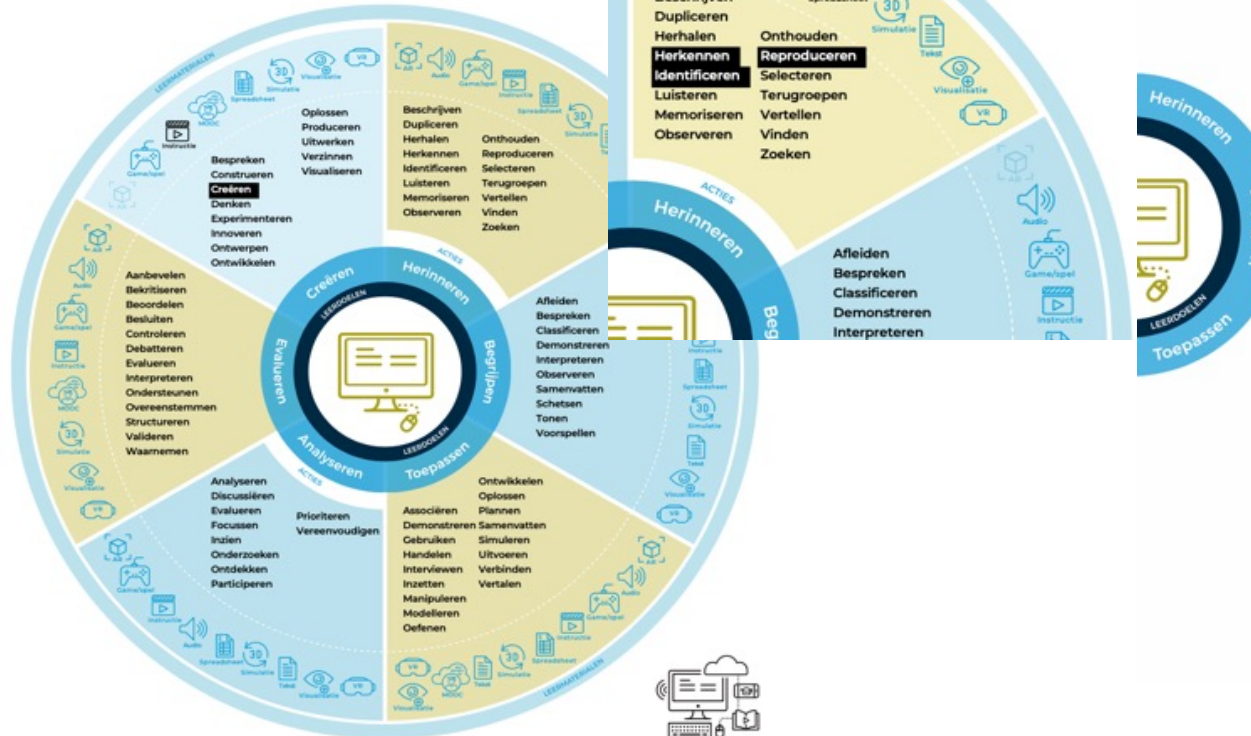
STAPPEN BIJ HET KIEZEN VAN DIGITAAL LEERMATERIAAL



TOOL: KIES WIJZER JE DIGITAAL LEERMATERIAAL

Versnellingsplan
Onderwijsinnovatie
met ICT
digitale leermaterialen

Kies wijzer je digitaal leermateriaal!



Kies wijzer je digitaal leermateriaal!

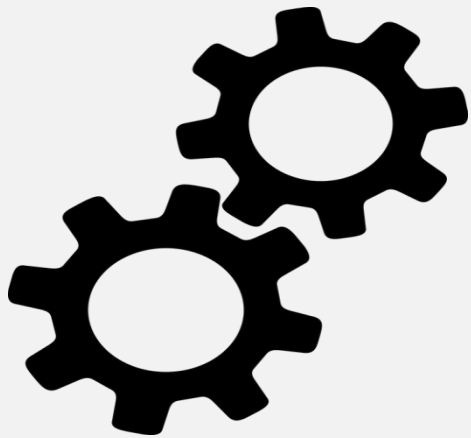
Lamas, P., Arnab, S., Dunwell, I., Stewart, C., Clarke, S., & Petridis, P. (2016). Essential features of serious games design in higher education: Linking learning attributes to game mechanics. *British Journal of Educational Technology*, 48(4), 972-994.

Herhalen
Game-Spel
Bron

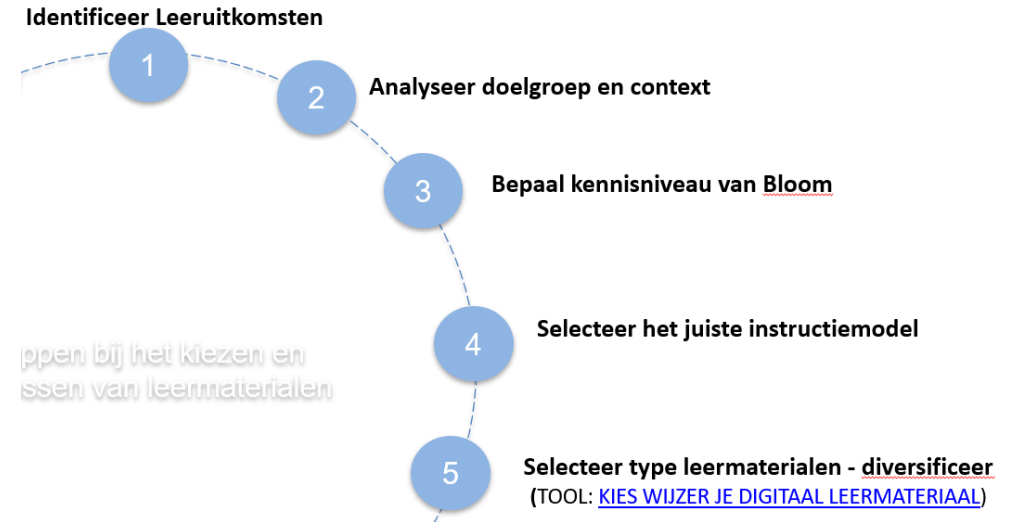
Kafes, H., & Caner, M. (2020). Impact of podcasting on pronunciation skills of pre-service efl teachers. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 36-47.

Herhalen
Audio
Bron

OPDRACHT



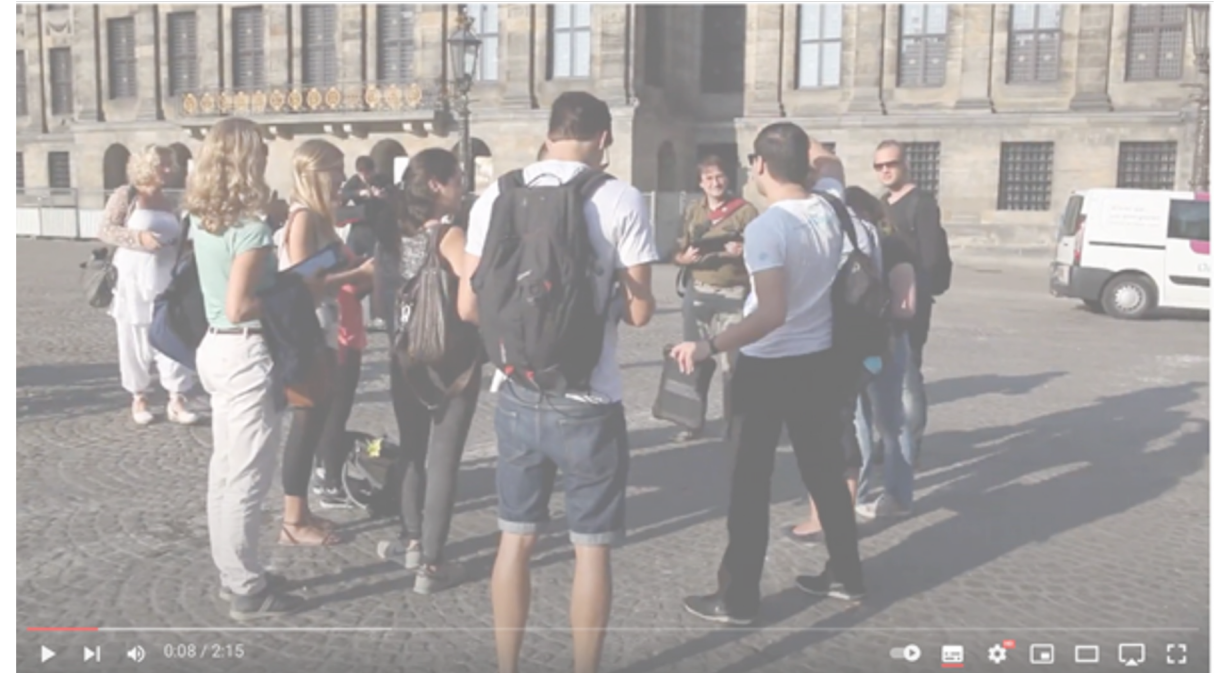
1. Bedenk een leeruitkomst
2. Bepaal doelgroep en context
3. Bepaal leerniveau van Bloom
4. Bepaal instructiemodel
5. Selecteer 1 passend type leermateriaal
6. Gebruik de tool '[Kies wijzer je digitaal leermateriaal](#)'



VOORBEELD TER INSPIRATIE: HISTORISCH AMSTERDAM

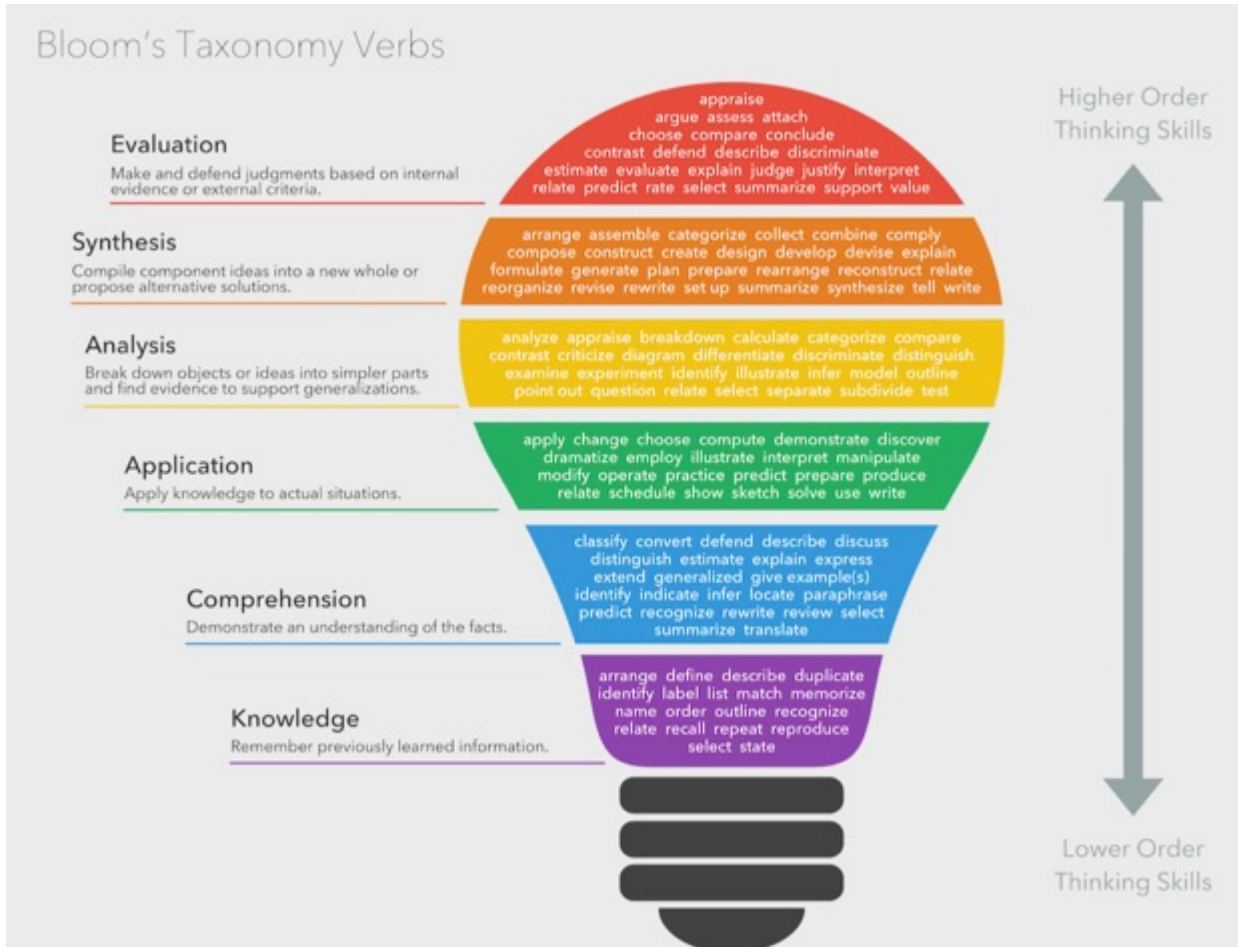
HISTORISCH AMSTERDAM

- Historisch Amsterdam
 - Ontstaansgeschiedenis stad, gelaagdheid van de stad
 - Architectuur
 - Kunst
 - De functie van water in de stad
- 1 x per week college
- 1 x per week stadswandeling



[Historisch Amsterdam, Petra van Dam en Irmgard van Koningsbruggen](#)

HISTORISCH AMSTERDAM: RELATIE MET TAXONOMIE VAN BLOOM



Evalueren

Assigments: kijken en vergelijken, samenwerken om assignment in te leveren. Relatie literatuur.

Analyseren:

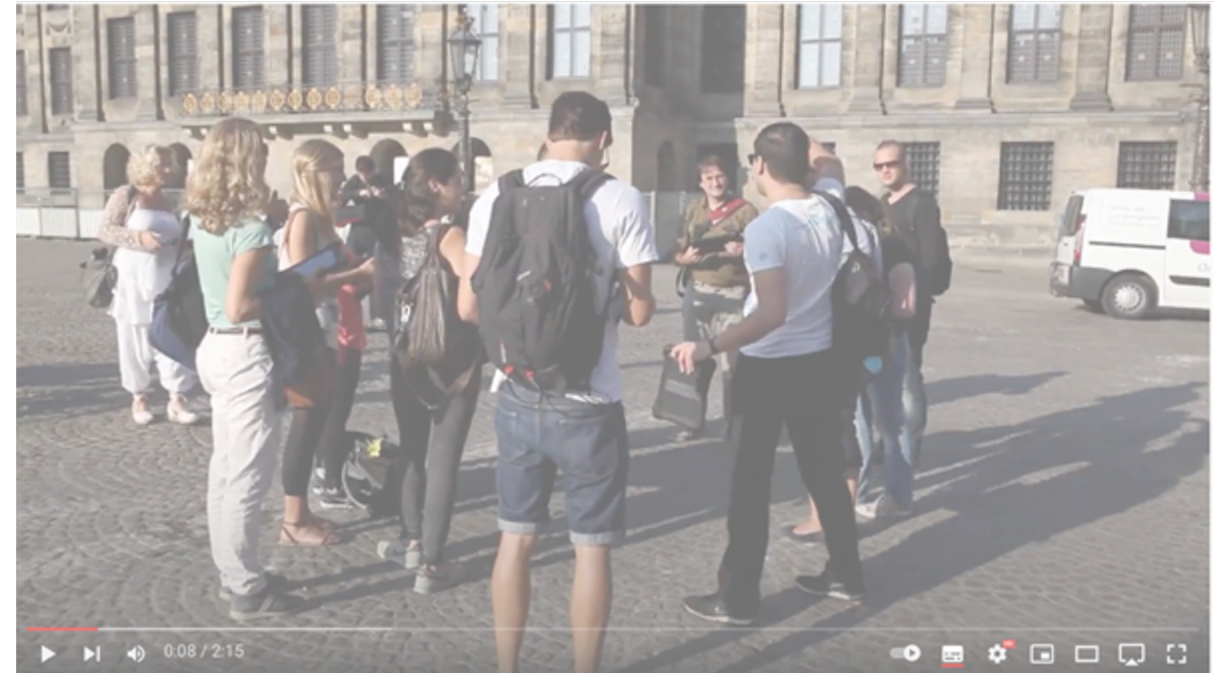
Interactieve kaarten, foto's uit archief, video, powerpoint als intro op locatie

Begrijpen:

Publicaties, hoorcollege docent: powerpoint, afbeeldingen. Intro op locatie: powerpoint.

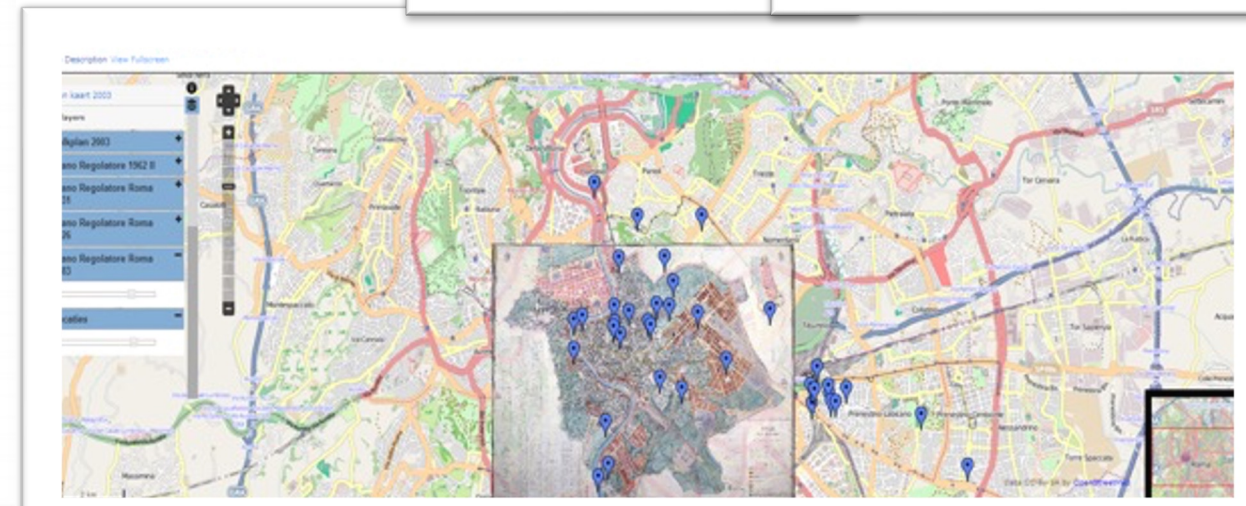
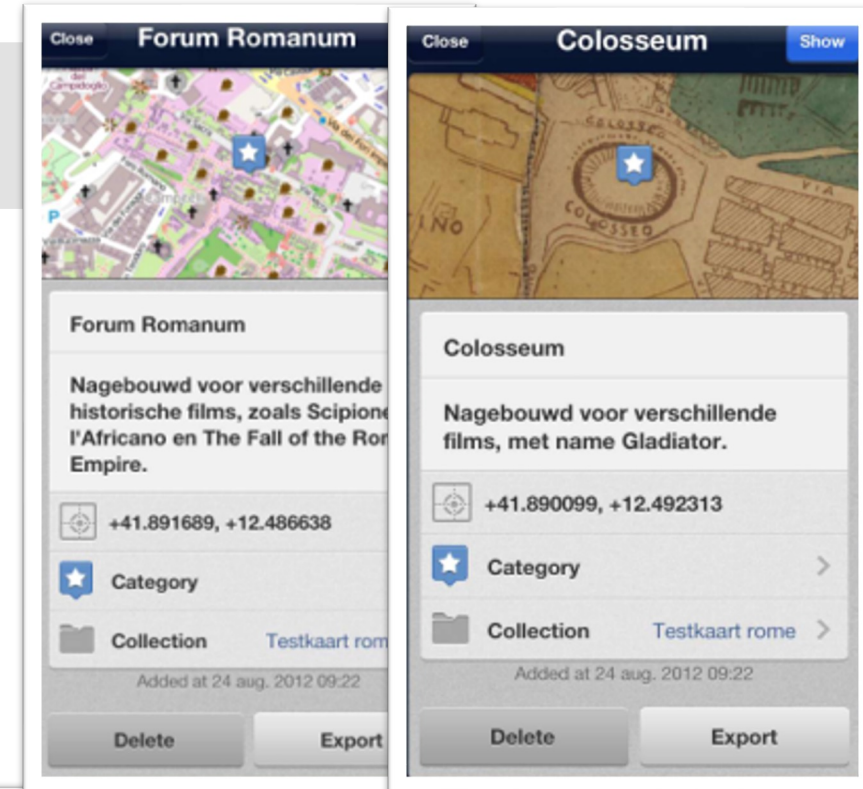
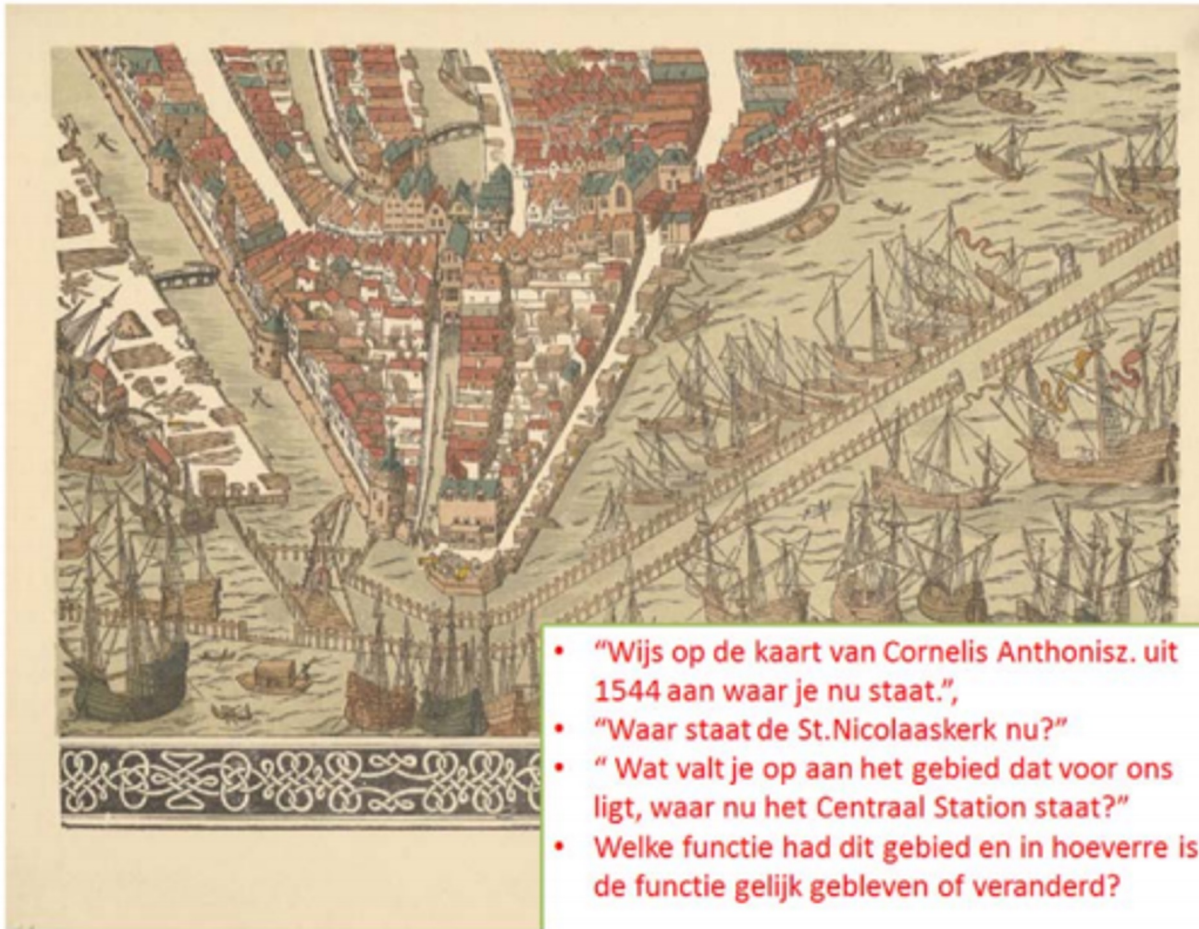
HISTORISCH AMSTERDAM

- Historisch Amsterdam
 - Ontstaansgeschiedenis stad, gelaagdheid van de stad
 - Architectuur
 - Kunst
 - De functie van water in de stad
- 1 x per week college
- 1 x per week stadswandeling

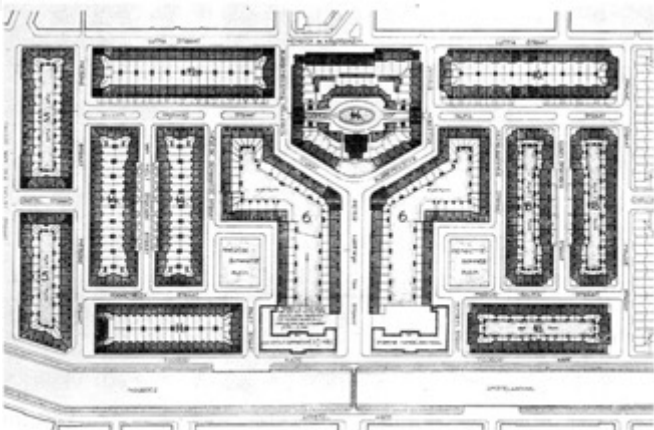


[Historisch Amsterdam, Petra van Dam en Irmgard van Koningsbruggen](#)

HISTORISCH AMSTERDAM: ANALYSEREN



HISTORISCH AMSTERDAM



Sources:

- http://1.bp.blogspot.com/-7jjoApxBfpw/T1WZl_Xa2nI/AAAAAABwI/cmsOp1r9aqq/s1600/Jacob%2BOlie%2B-%2BWarmoesgracht%2Brichting%2BDam%2B1894.jpg
- <http://www.amsterdamhistorie.nl/kaarten/kaarten.html?imgaanaam=amsterdam1883>
- <http://beeldbank.amsterdam.nl/afbeelding/010094001003>
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Pitakbrt.jpg>
- www.financieelerfgoedopdekaart.nl

Gegevens

Titel
Amsterdam

Beschrijving
Profiel van de stad, gezien vanuit het zuiden naar de achterzijde van het Paleis voor Volksvlijt, ongeveer vanaf het Ververspad (later: Tolstraat). Tekening door onbekende kunstenaar.

Documenttype
tekening

Collectie
Collectie Atlas Dreesmann

Datering
1870 ca. t/m 1880 ca.

Inventarissen
<http://archief.amsterdam/archief/10094>

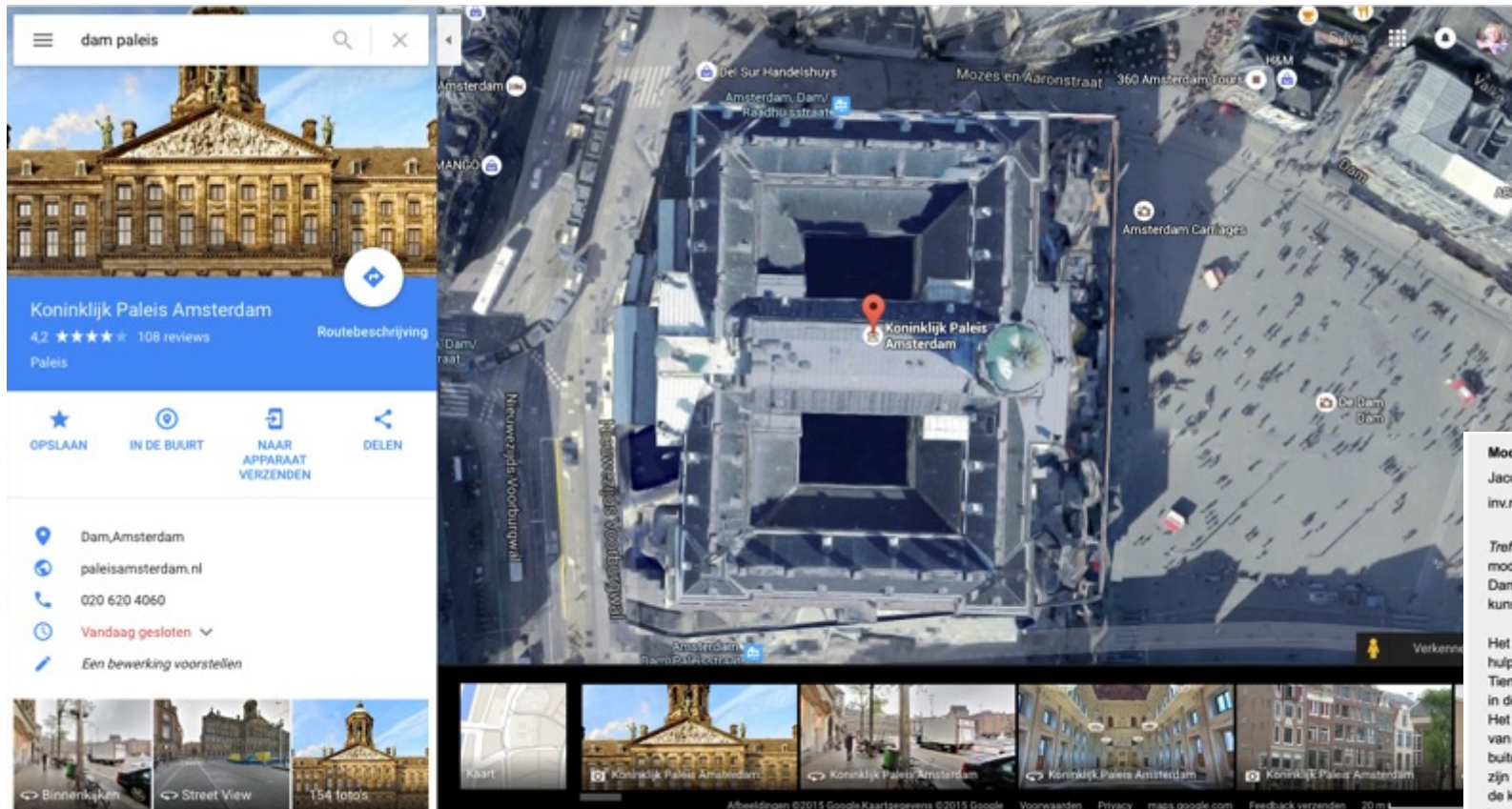
Geografische aanduiding
Straat: Ververspad

Rechtshabende
Auteursrechtvrij

Gebruiksvoorwaarden
-



HISTORISCH AMSTERDAM



Model van het nieuwe stadhuis op de Dam, 1648

Jacob van Campen (1595 - 1657) (ontwerper)
inv.nr. KA 12023.177

Trefwoorden
model, maquette, gebouw, mensen & dingen, Daniël Stalpaert, Stadhuis op de Dam
kunstnijverheidcollectie

Het nieuwe stadhuis in miniatuur. Dit model is gebruikt tijdens de bouw, als hulpmiddel voor de timmerlui. In 1655 vond de inwijding van het gebouw plaats. Tien jaar later werd de koepel geplaatst. Het stadhuis was het grootste gebouw in de Republiek. Al spoedig kreeg het een bijnaam: het 'achtste wereldwonder'. Het model is gemaakt naar het eerste volledig uitgewerkte ontwerp van Jacob van Campen, mogelijk in het voorjaar van 1648. De schaal is 1:45. De buitengevels zijn uitgevoerd zoals ze in het model te zien zijn. De daken echter zijn verlaagd tot de hoogte van de timpanen. Daardoor kwam de onderbouw van de koepel rondom vrij te staan. De binnenkant van het model laat verschillen in het rechter- en linkerdeel zien, door de architect bedoeld om tijdens de bouw nog keuzes te maken tussen verschillende oplossingen. Zo loopt één van de vier hoofdtrappenhuizen niet verder dan de tweede verdieping. Het model moest de ontwerper en de uitvoerend architect Daniël Stalpaert (1615-1676) helpen een aantal problemen, zoals de maximale lichtintrede in de Burgerzaal, beter te begrijpen.

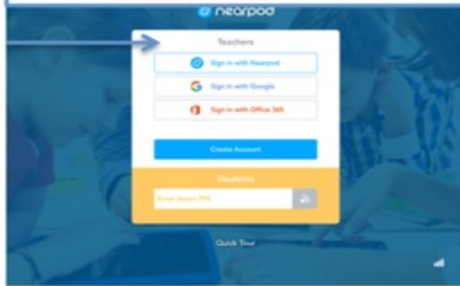
Onderdelen

KA 12023.1 / Model van het nieuwe stadhuis op de Dam
KA 12023.2 / Voorzichtigheid. Beeld bij het model van het nieuwe stadhuis op de Dam.
KA 12023.3 / Gerechtigheid. Beeld bij het model van het nieuwe stadhuis op de Dam.

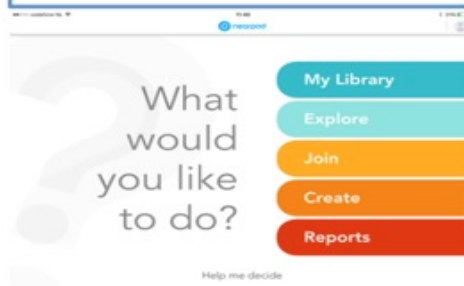


<http://am.adlibhosting.com/Details/collect/18419>

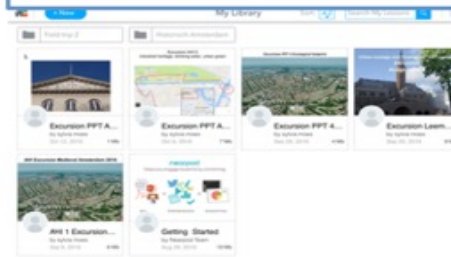
1. Login
s.moes@vu.nl
Veldwerk2017



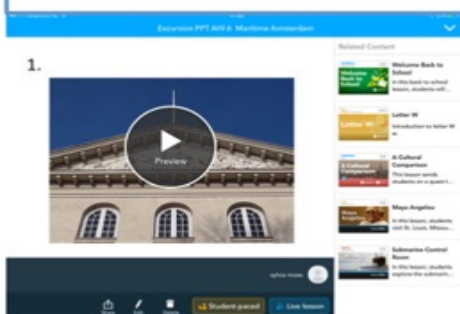
2. Vervolgens naar My Library



3. Kies presentatie



4 Kies voor Live Lesson



5. Geef pincode aan studenten



Studenten die zijn ingelogd
verschijnen rechtsbovenaan

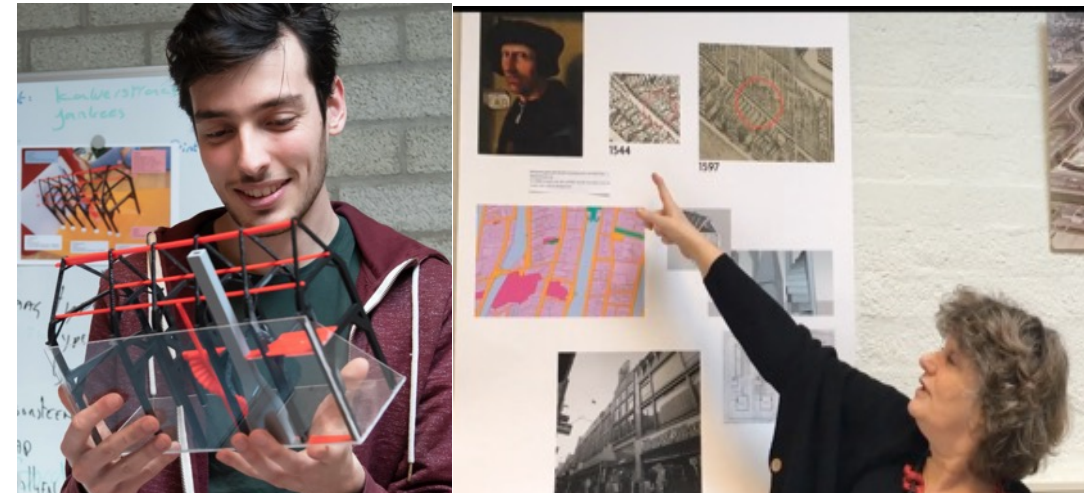
Pincode als reminder voor
studenten staat
linksbovenaan het scherm



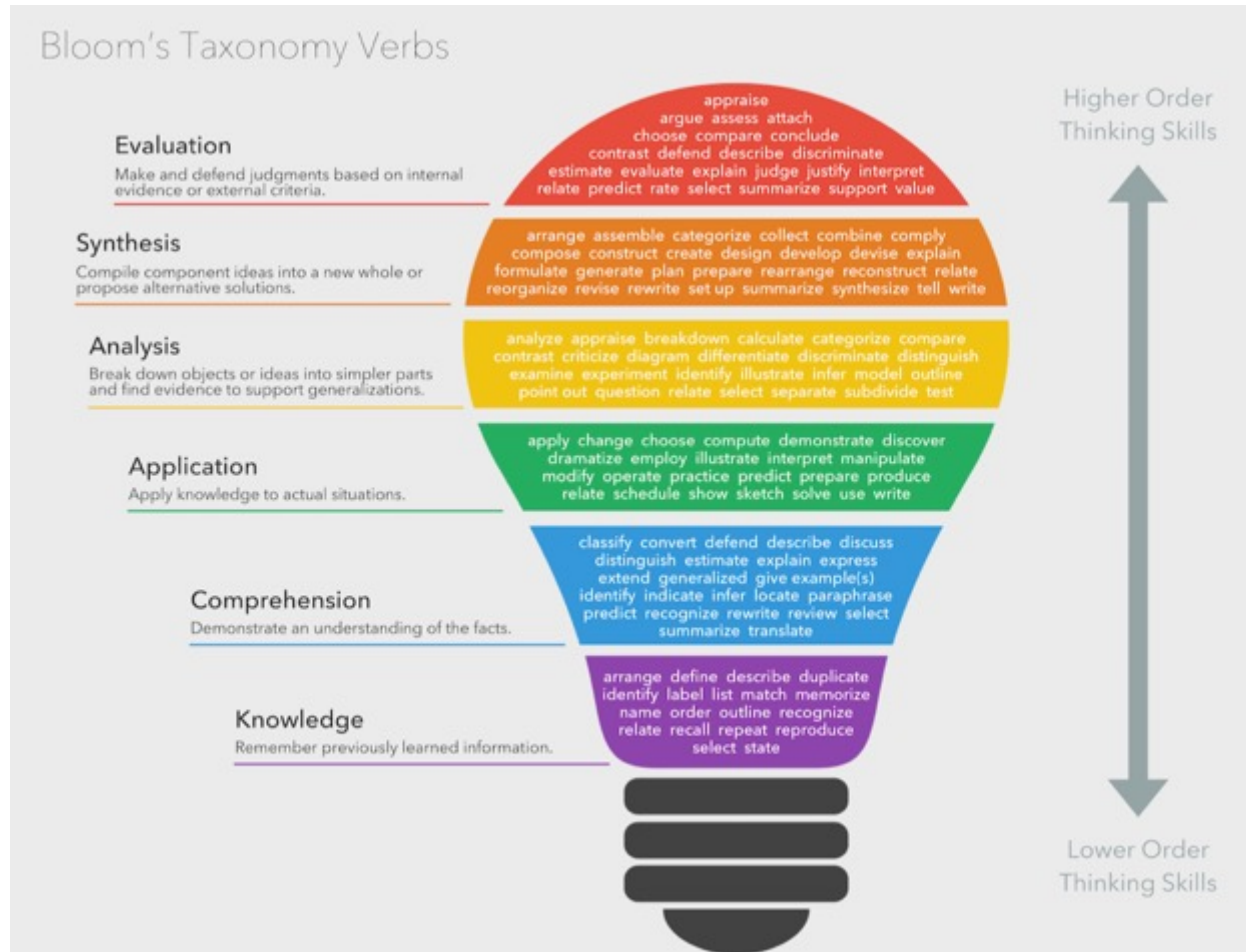
VOORBEELD TER INSPIRATIE: RECONSTRUCTIE VAN HOUTEN FRAMEWORK HUIS

RECONSTRUCTIE VAN HOUTEN FRAMEWORK HUIS

- Madelon Simons, Faculteit der Geesteswetenschappen
- Reconstructie van houten raamwerk van het huis Kalverstraat 62 Amsterdam.
- Jacob Cornelisz. van Oostzanen, woonde en werkte in dit huis, kocht het huis in 1500, later ook nummer 60.
- Studenten moeten onderzoeken wat de grootte van de werkplaats, de winkel en zijn woonruimte was.



RECONSTRUCTIE VAN HOUTEN FRAMEWORK HUIS: BLOOM



Evalueren/analyseren:

Analyseren 3D model om te onderzoeken hoe groot de ruimte was waarover de schilder beschikte. Relatie tot kunstwerken.

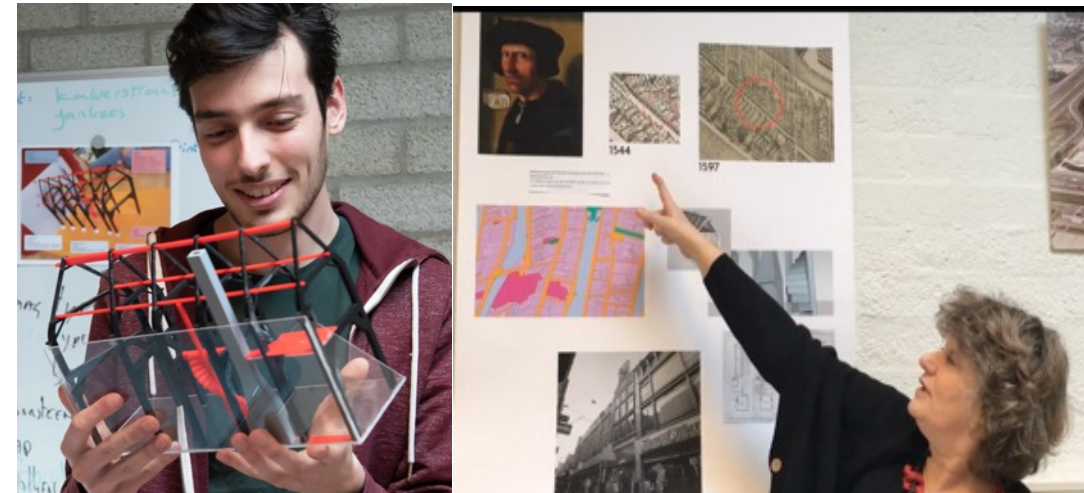
Archiefmateriaal stadsarchief: tekeningen, foto's, kunstwerken.

Begrijpen:

Hoorcollege powerpoint en literatuur.

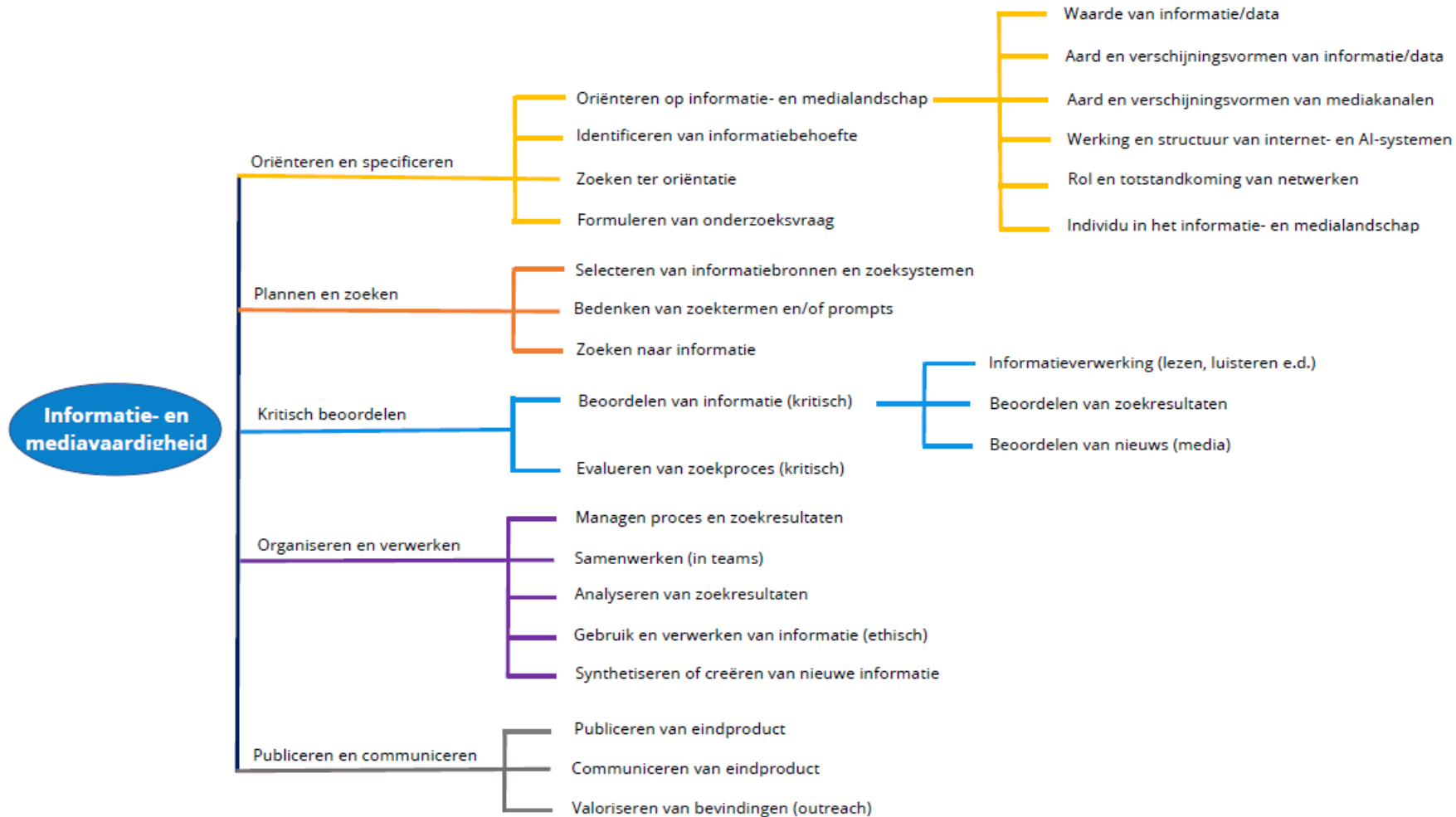
RECONSTRUCTIE VAN HOUTEN FRAMEWORK HUIS

- Madelon Simons, Faculteit der Geesteswetenschappen
- Reconstructie van houten raamwerk van het huis Kalverstraat 62 Amsterdam.
- Jacob Cornelisz. van Oostzanen, woonde en werkte in dit huis, kocht het huis in 1500, later ook nummer 60.
- Studenten moeten onderzoeken wat de grootte van de werkplaats, de winkel en zijn woonruimte was.

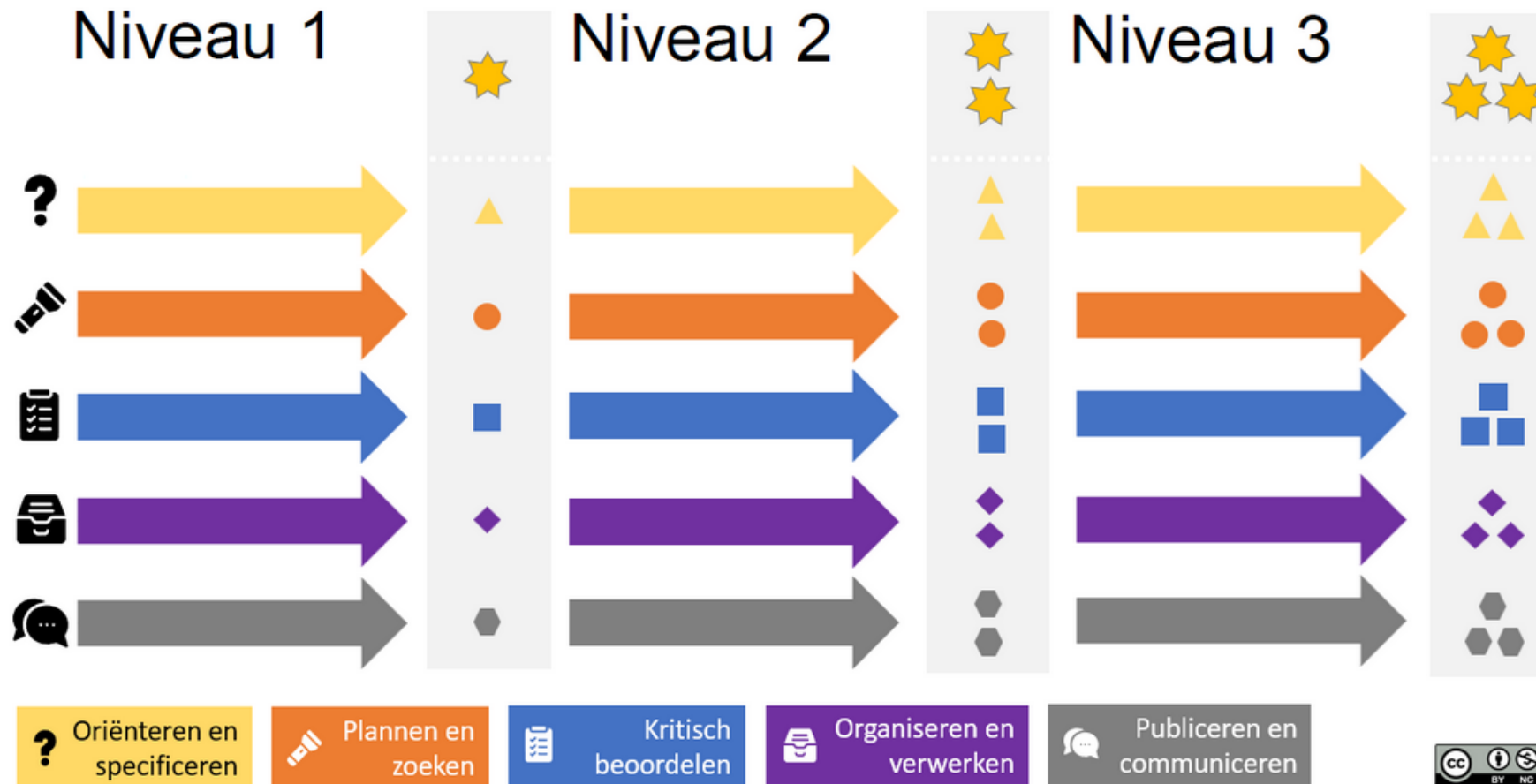


MATCH JE LEERMATERIALEN MET JE IL ONDERWIJSONTWERP

INFORMATION LITERACY EN LEERUITKOMSTEN



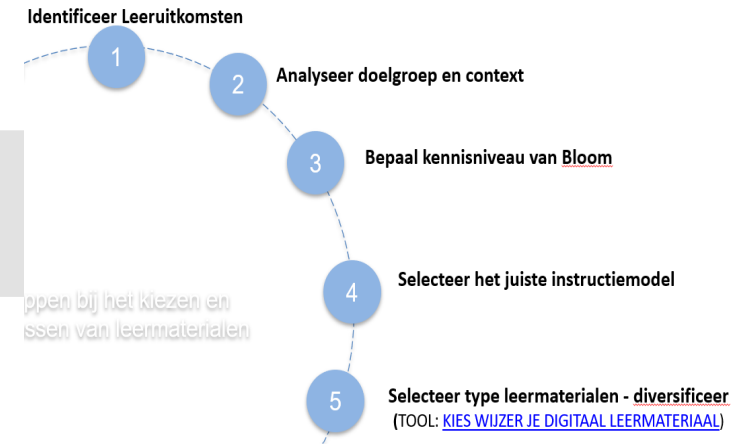
INFORMATION LITERACY EN LEERUITKOMSTEN



VOORBEELD

? Oriënteren en specificeren

NIVEAU 3



1

Leeruitkomst: Om deze badge te behalen, heeft de student laten zien dat deze in staat is om de informatiebehoefte over een gekozen onderwerp vast te stellen en documenteren

2

Doelgroep: Studenten jaar 4, voorbereiding voor hun scriptie

3

Begrijpen: Context en de theoretische kaders kunnen interpreteren.
Analyseren: Bruikbare bronnen identificeren en verbanden begrijpen.

Evalueren: Waarde verzamelde informatie beoordelen en beslissen welke bronnen bruikbaar zijn

Creëren: Informatiebehoefte effectief weergeven in plan

4

Instructiemodel en/of werkvorm: volgende slide

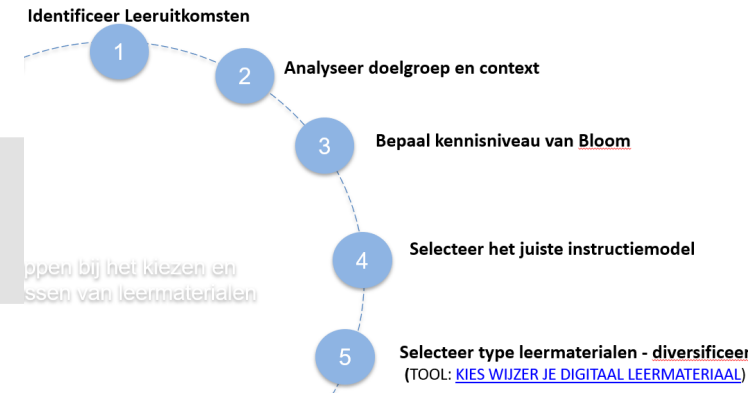
5

Type leermaterialen: Volgende slide

VOORBEELD

? Oriënteren en
specificeren

NIVEAU 3



4

Instructiemodel en/of werkvorm:

Bijvoorbeeld: Constructivistisch Model:

- Authentieke taken: Gebruik reële voorbeelden van scripties om te laten zien hoe informatiebehoefte wordt vastgesteld.
- Actief en samenwerkend leren: In groepjes werken om hun informatiebehoefte te formuleren en elkaars werk te evalueren.
- Zelfreflectie: Stimuleer studenten om te reflecteren op hun eigen informatiebehoefte en hoe deze aansluit bij hun onderzoeksdoelen.

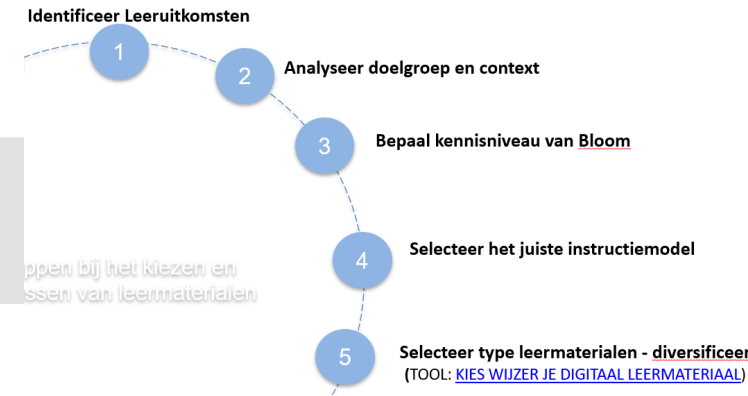
c



VOORBEELD

? Oriënteren en
specificeren

NIVEAU 3



5

Type leermaterialen

- Authentieke taken: Gebruik reële voorbeelden van scripties om te laten zien hoe informatiebehoefte wordt vastgesteld.

Databases als HBO kennisbank

- Actief en samenwerkend leren: In groepjes werken om hun informatiebehoefte te formuleren en elkaars werk te evalueren.

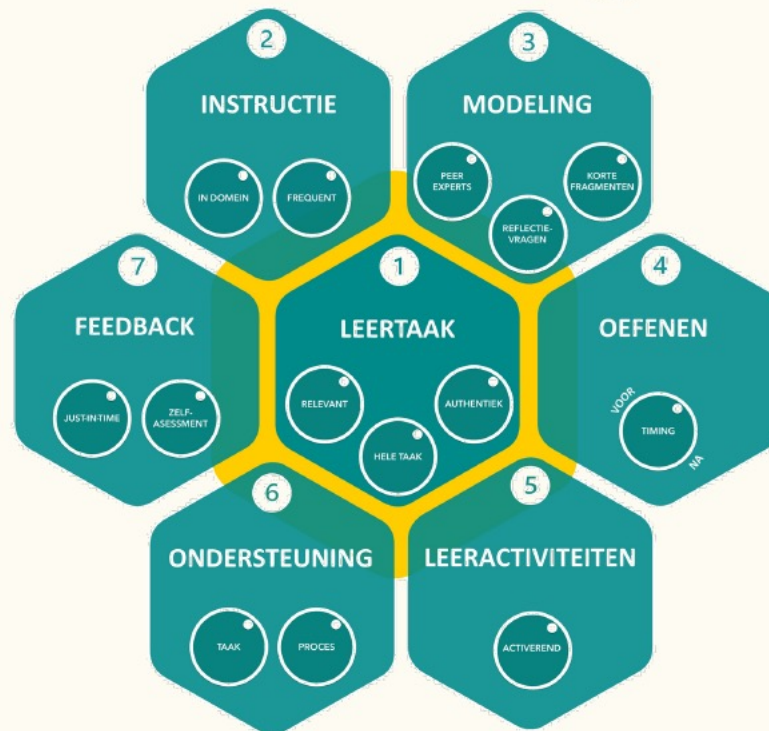
Video over het onderwerp vooraf, mindmap(software), rubrics, padlet, reflectietools

- Zelfreflectie: Stimuleer studenten om te reflecteren op hun eigen informatiebehoefte en hoe deze aansluit bij hun onderzoeksdoelen.

Rubrics, Reflectietools

ONTWERPPRINCIPES INFORMATION LITERACY (JOSIEN BOETJE)

Zeven ontwerpprincipes voor digitale informatievaardigheden



ONTWERPPRINCIPES INFORMATION LITERACY (JOSIEN BOETJE)

1

LEERTAAK

RELEVANT

AUTHENTIEK

HELE TAAK

2

INSTRUCTIE

IN DOMEIN

FREQUENT

3

MODELING

PEER
EXPERTS

KORTE
FRAGMENTEN

REFLECTIE-
VRAGEN

ONTWERPPRINCIPES INFORMATION LITERACY (JOSIEN BOETJE)

4

OEFENEN



5

LEERACTIVITEITEN



6

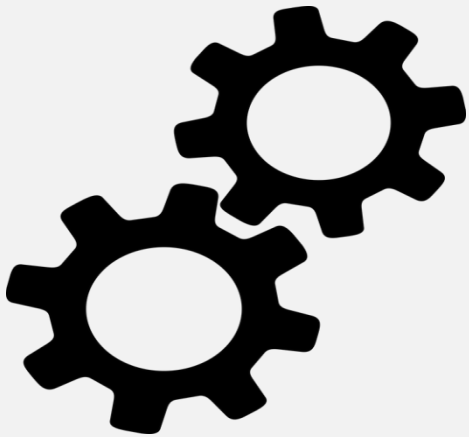
ONDERSTEUNING



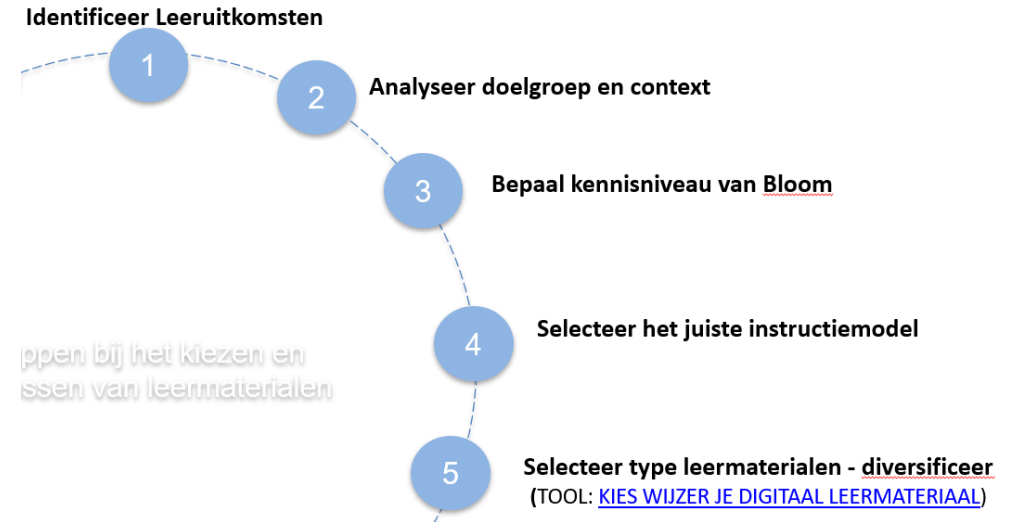
ONTWERPPRINCIPES INFORMATION LITERACY (JOSIEN BOETJE)



OPDRACHT

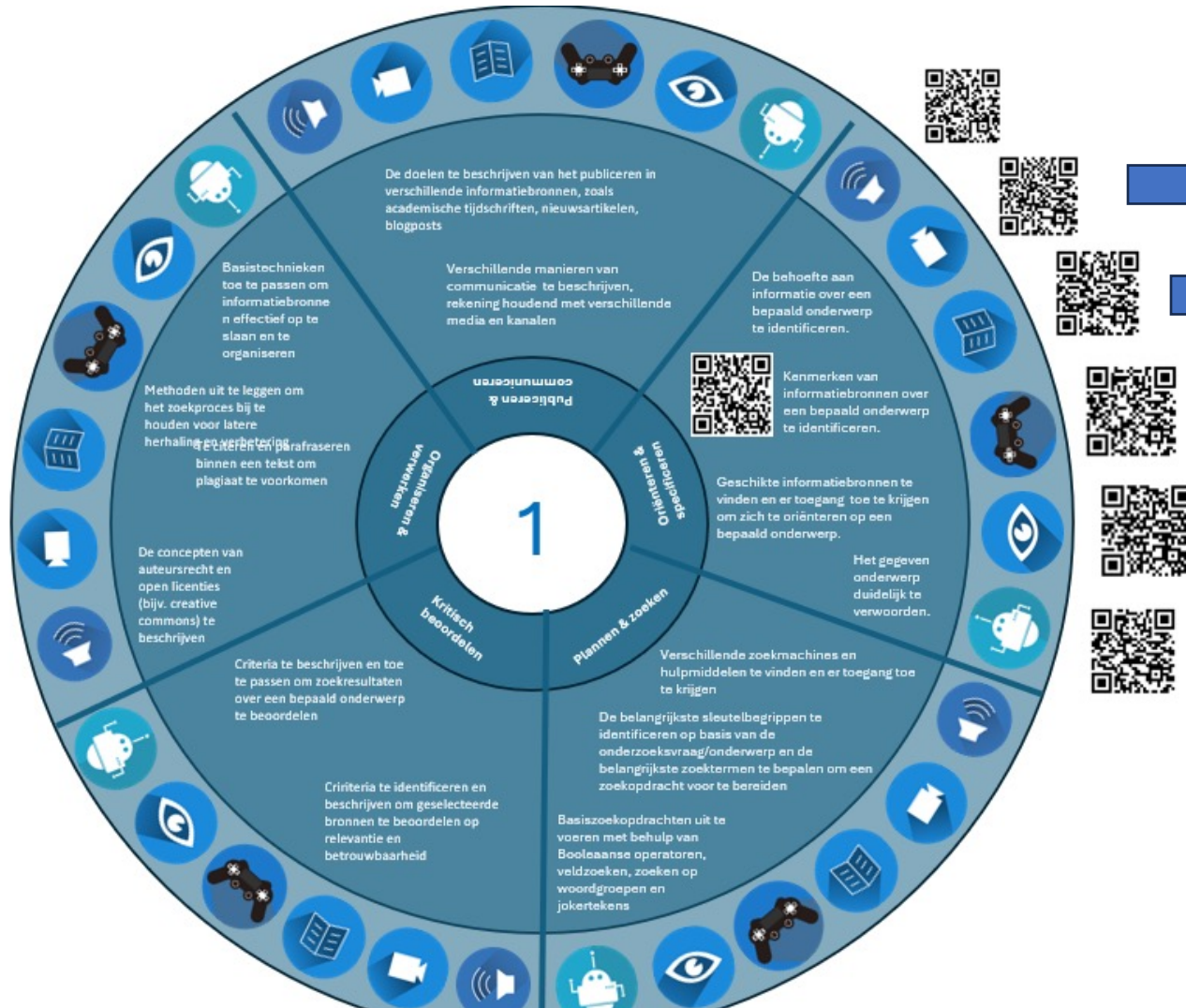


1. Neem 1 leeruitkomst uit het framework edubadges
2. Bepaal doelgroep en context
3. Bepaal leerniveau van Bloom
4. Bepaal instructiemodel en/of werkvorm
5. Selecteer passende typen leermaterialen



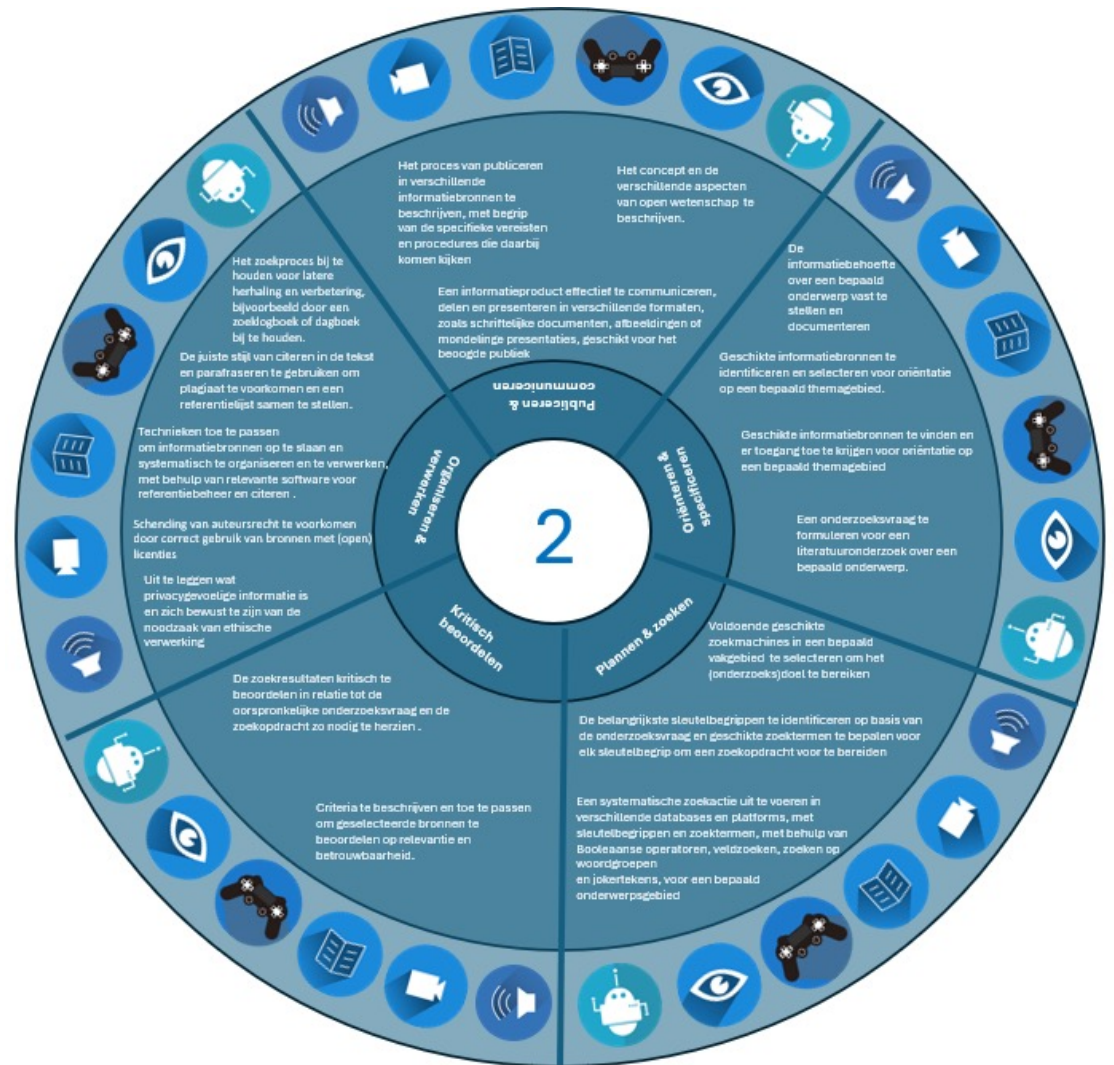
INSPIRATIEWIEL INFORMATION LITERACY

INSPIRATIEWIEL ONTWERP

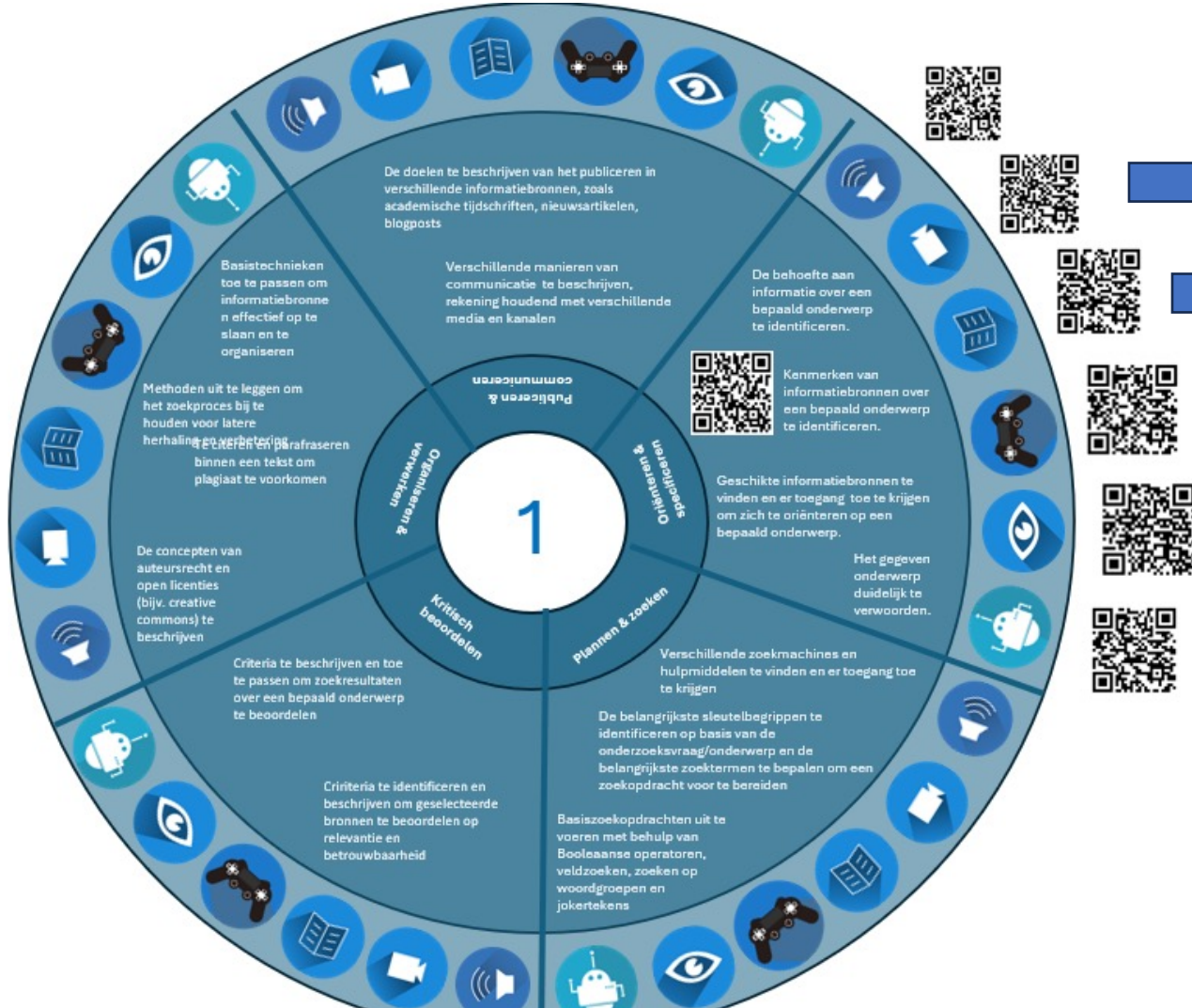


- Verwijzen naar opdrachten gegenereerd in GenAI
- Later ook bijvoorbeeld toetsvragen

INSPIRATIEWIEL ONTWERP



INSPIRATIEWIEL ONTWERP



- Verwijzen naar opdrachten gegenereerd in GenAI
- Later ook bijvoorbeeld toetsvragen

INSPIRATIEWIEL ONTWERP



Leeruitkomst 1

Audio-opdrachten

Video-opdrachten

Tekstopdrachten

Game-opdrachten

Visualisatie-opdrachten

AI-opdrachten

Leeruitkomst 2

Leeruitkomst 3

Toetsvragen

Colofon

Opties

Wikiwijs



Oriënteren & specificeren: opdrachten niveau 1

Leeruitkomst 1

Leeruitkomst

De student heeft laten dat hij/zij in staat is de behoefte aan informatie over een bepaald onderwerp te identificeren.

Prompt

Geef 5 verschillende opdrachten voor niveau 1 studenten voor het aanleren van informatievaardigheden die betrekking hebben op het subonderdeel "Oriënteren en specificeren".

Specificatie 1: De leeruitkomst waarop de opdracht betrekking heeft is: "De student heeft laten dat hij/zij in staat is de behoefte aan informatie over een bepaald onderwerp te identificeren." Bij identificatie gaat het om het om het herkennen van de behoefte aan informatie en vaststellen van de natuur en omvang van de benodigde informatie.

Specificatie 2: In de opdracht zit [\[audio; video; tekst; visualisatie; game; AI\]](#) verwerkt, als type onderwijsmateriaal of als een format voor op te leveren output van de student.

INSPIRATIEWIEL ONTWERP

Leeruitkomst 1

Audio-opdrachten

- Video-opdrachten
- Tekstopdrachten
- Game-opdrachten
- Visualisatie-opdrachten
- AI-opdrachten

Leeruitkomst 2

Leeruitkomst 3

Toetsvragen

Colofon 

Opties 

 Wikiwijs 



Orbiteren & specificeren: opdrachten niveau 1

Audio-opdrachten

1. Podcast

Luister naar een fragment uit een podcast. Noteer vragen die in je opkomen. Maak vervolgens zelf een audio-opname waarin je de belangrijkste

2. Audioboek

Luister naar een fragment uit een audioboek. Noteer vragen die in je opkomen en maak een audio-opname waarin je de belangrijkste

3. Interview

Luister naar een interview. Noteer vragen die in je opkomen. Maak een audio-opname waarin je de belangrijkste vragen bespreekt.

4. Radiodocumentaire

Luister naar een fragment uit een radio-documentaire. Noteer vragen die in je opkomen. Maak een audio-opname waarin je de belangrijkste vragen bespreekt.

5. Panelgesprek

Luister naar (een edeelte van) een panelgesprek. Noteer vragen die in je opkomen. Maak een audio-opname waarin je de belangrijkste vragen bespreekt.

INSPIRATIEWIEL ONTWERP



Oriënteren en specificeren, leeruitkomst 1, audio-opdrachten, niv 1

Home

1. Podcast

[ChatGPT]

Opdracht 1: Luister naar een Podcast en Identificeer Informatiebehoeften

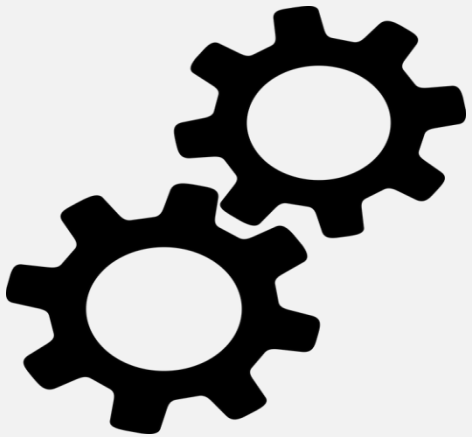
Doel: De student leert de informatiebehoeften te identificeren aan de hand van een specifiek onderwerp uit een podcast.

Variant 1: 🕒 15-30 minuten

- **Luisteropdracht:** Luister naar een 5-10 minuten durende segment van een educatieve podcast over klimaatverandering.
- **Activiteit:** Noteer drie vragen die opkomen na het luisteren van de podcast.
- **Uitkomst:** Lever een audio-opname van maximaal 2 minuten waarin je de vragen toelicht en uitlegt waarom deze informatie belangrijk is.

Variant 2: 🕒 30-60 minuten

OPDRACHT



1. Ga naar het inspiratiewiel en vindt uit hoe het werkt
2. Is dit concept bruikbaar voor je?

PROMPT BATTLE

EFFECTIEF PROMPTEN

Een prompt (vraagopdracht) bevat in ieder geval de volgende elementen”

- **Instructie** - een specifieke taak of instructie die het model moet uitvoeren [Welke actie?]
- **Input Gegevens** - de input of vraag waarvoor we een antwoord willen vinden [Wat?]
- **Context** - externe informatie of extra context die het model kan sturen naar betere antwoorden [In welke context?]
- **Output Indicator** - het type of formaat van de output. [Hoe opleveren?]



EFFECTIEF PROMPTEN: TIPS

1 Wees specifiek

2 Wees duidelijk

3 Geef context

4 Vermijd dubbelzinnigheid

5 Stel open vragen

6 Vermijd bias in je prompt

7 Voeg een negatieve prompt toe

8 Specificeer vorm van de output

9 Gebruik natuurlijke taal

10 Tone of voice

10 Gebruik modeling

10 Definieer persona's

CHATGPT TER INSPIRATIE: ONDERZOEKSVRAAG

H

You

User

In een bepaalde wijk veroorzaken hangjongeren veel overlast. Een gemeentebestuur wil onderzoek laten doen naar de rechtmatigheid van de instelling van een avondklok. Geef alle relevante juridische aandachtspunten/deelaspecten die zouden moeten worden meegenomen in het onderzoek? Maak een overzichtsjijstje van alle relevante aandachtspunten/deelaspecten. Het lijstje bevat bullets, geef de punten in volgorde van belangrijkheid. Geef van elk aandachtspunten/deelaspecten een beknopte toelichting van maximaal 3 zinnen. Context: het gaat om het Nederlands rechtssysteem. Context: Het gaat veelal om jongeren tussen de 10 en 16 jaar.



ChatGPT

1. Grondwettelijke aspecten:

- Toelichting: Onderzoek of de invoering van een avondklok in lijn is met grondwettelijke rechten en vrijheden, zoals het recht op bewegingsvrijheid en het recht op privéleven. Het beperken van deze rechten moet goed onderbouwd en proportioneel zijn.

2. Kinderrechten:

- Toelichting: Analyseer de mogelijke impact op de rechten van jongeren, met specifieke aandacht voor het Verdrag inzake de Rechten van het Kind (IVRK). Een evenwichtige afweging tussen openbare orde en bescherming van kinderrechten is essentieel.

3. Noodzakelijkheid en proportionaliteit:

- Toelichting: Onderzoek of de instelling van een avondklok noodzakelijk en

[INSTRUCTIE]

Opsommen / lijstje geven [...]

[TYPE OUTPUT]

Tekstuele opsomming

[SPECIFICATIE]

Alle relevante[...]

[SPECIFICATIE]

In bullets

[WAT]

Onderzoeksaspecten
rechtmatigheid avondklok..

[SPECIFICATIE]

Hangjongeren

[SPECIFICATIE]

Nederlands rechtssysteem

[CONTEXT]

Hangjongeren tussen 10-16
jaar

CHATGPT ALS INSPIRATIEBRON

H

You

User

In een bepaalde wijk veroorzaken hangjongeren veel overlast. Een gemeentebestuur wil onderzoek laten doen naar de rechtmatigheid van de instelling van een avondklok. Geef alle relevante juridische aandachtspunten/deelaspecten die zouden moeten worden meegenomen in het onderzoek? Maak een overzichtsjijstje van alle relevante aandachtspunten/deelaspecten. Het lijstje bevat bullets, geef de punten in volgorde van belangrijkheid. Geef van elk aandachtspunten/deelaspecten een beknopte toelichting van maximaal 3 zinnen. Context: het gaat om het Nederlands rechtssysteem. Context: Het gaat veelal om jongeren tussen de 10 en 16 jaar.



ChatGPT

1. Grondwettelijke aspecten:

- Toelichting: Onderzoek of de invoering van een avondklok in lijn is met grondwettelijke rechten en vrijheden, zoals het recht op bewegingsvrijheid en het recht op privéleven. Het beperken van deze rechten moet goed onderbouwd en proportioneel zijn.

2. Kinderrechten:

- Toelichting: Analyseer de mogelijke impact op de rechten van jongeren, met specifieke aandacht voor het Verdrag inzake de Rechten van het Kind (IVRK). Een evenwichtige afweging tussen openbare orde en bescherming van kinderrechten is essentieel.

3. Noodzakelijkheid en proportionaliteit:

- Toelichting: Onderzoek of de instelling van een avondklok noodzakelijk en

[INSTRUCTIE]

Opsommen / lijstje geven [...]

[TYPE OUTPUT]

Tekstuele opsomming

[SPECIFICATIE]

Alle relevante[...]

[SPECIFICATIE]

In bullets

[WAT]

Onderzoeksaspecten
rechtmatigheid avondklok..

[SPECIFICATIE]

Hangjongeren

[SPECIFICATIE]

Nederlands rechtssysteem

[CONTEXT]

Hangjongeren tussen 10-16
jaar

CHATGPT TER INSPIRATIE: ONDERZOEKSVRAAG

H

Geef acht voorbeelden van mogelijke onderzoeksvragen wanneer ik de invloed van ChatGPT wil onderzoeken op het zoekgedrag van studenten. Zorg ervoor dat de vragen open en enkelvoudig gesteld zijn, en ze geen vooroordelen bevatten in positieve of negatieve zin



Hier zijn acht voorbeelden van mogelijke onderzoeksvragen:

1. Hoe beïnvloedt de aanwezigheid van ChatGPT op een onderwijsplatform het zoekgedrag van studenten?
2. In welke mate verandert de manier waarop studenten informatie zoeken wanneer ze toegang hebben tot ChatGPT?
3. Op welke manieren gebruiken studenten ChatGPT om hun zoekopdrachten te verfijnen?
4. Welke soorten vragen stellen studenten aan ChatGPT tijdens het zoeken naar informatie?
5. Wat is het effect van ChatGPT op de snelheid waarmee studenten informatie vinden tijdens het zoeken?
6. Welke invloed heeft het gebruik van ChatGPT op het vermogen van studenten om informatie kritisch te evalueren?
7. Hoe kan ChatGPT worden geoptimaliseerd om de zoekervaring van studenten te verbeteren?
8. Wat zijn de opvattingen van studenten over het gebruik van ChatGPT tijdens het zoeken naar informatie?

[INSTRUCTIE]

Geven/tonen [...]

[TYPE OUTPUT]

Onderzoeksvragen

[SPECIFICATIE]

8 voorbeelden

[SPECIFICATIE]

Open en enkelvoudige vragen

[SPECIFICATIE]

Geen vooroordelen t.a.v...

[WAT]

De invloed van ChatGPT op..

[SPECIFICATIE]

Ik had nog kunnen toevoegen wat het doel is maar dat had in dit geval niet uitgemaakt

CHATGPT TER INSPIRATIE: ONDERZOEKSVRAAG

H

You

User

In een bepaalde wijk veroorzaken hangjongeren veel overlast. Een gemeentebestuur wil onderzoek laten doen naar de rechtmatigheid van de instelling van een avondklok. Geef alle relevante juridische aandachtspunten/deelaspecten die zouden moeten worden meegenomen in het onderzoek? Maak een overzichtsjijstje van alle relevante aandachtspunten/deelaspecten. Het lijstje bevat bullets, geef de punten in volgorde van belangrijkheid. Geef van elk aandachtspunten/deelaspecten een beknopte toelichting van maximaal 3 zinnen. Context: het gaat om het Nederlands rechtssysteem. Context: Het gaat veelal om jongeren tussen de 10 en 16 jaar.



ChatGPT

1. Grondwettelijke aspecten:

- Toelichting: Onderzoek of de invoering van een avondklok in lijn is met grondwettelijke rechten en vrijheden, zoals het recht op bewegingsvrijheid en het recht op privéleven. Het beperken van deze rechten moet goed onderbouwd en proportioneel zijn.

2. Kinderrechten:

- Toelichting: Analyseer de mogelijke impact op de rechten van jongeren, met specifieke aandacht voor het Verdrag inzake de Rechten van het Kind (IVRK). Een evenwichtige afweging tussen openbare orde en bescherming van kinderrechten is essentieel.

3. Noodzakelijkheid en proportionaliteit:

- Toelichting: Onderzoek of de instelling van een avondklok noodzakelijk en

[INSTRUCTIE]

Opsommen / lijstje geven [...]

[TYPE OUTPUT]

Tekstuele opsomming

[SPECIFICATIE]

Alle relevante[...]

[SPECIFICATIE]

In bullets

[WAT]

Onderzoeksaspecten
rechtmatigheid avondklok..

[SPECIFICATIE]

Hangjongeren

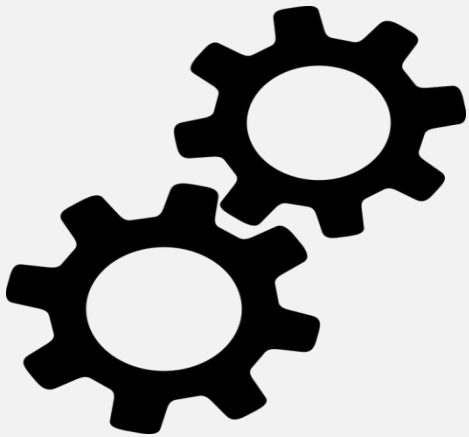
[SPECIFICATIE]

Nederlands rechtssysteem

[CONTEXT]

Hangjongeren tussen 10-16
jaar

OPDRACHT



Ga naar het inspiratiewiel:

1. Neem een bestaande opdracht, en bekijk de gebruikte prompt. Pas de prompt aan op zo'n manier dat er interessantere en/of betere opdrachten uit voortkomen. Check dit met ChatGPT.
2. Bedenk een goede prompt voor de leeruitkomst: "de belangrijkste sleutelbegrippen te identificeren op basis van de onderzoeksvraag/onderwerp en de belangrijkste zoektermen te bepalen om een zoekopdracht voor te bereiden" (Plannen en zoeken niveau 1"). De bedenker(s) prompt met de meest interessante opdrachten krijgt een kleine prijs.

MEER INFORMATIE

Harrie van der Meer | h.a.l.van.der.meer@hva.nl | +31 6 290 75 998

