

Bij vernieuwenderwijs zijn we altijd opzoek naar de nieuwste ontwikkelingen binnen het onderwijs. Daarbij is het interessant om partijen te volgen zoals het New Media Consortium (NMC.org) een Amerikaanse groep waarbij verschillende universiteiten en scholen zijn aangesloten. Ze brengen elk jaar een trend rapport uit. Hieronder de, volgens hen, grootste trends voor de komende 5 jaar. De trends zijn gerangschikt op volgorde van de impact die ze verwachten dat ze de komende jaren zullen hebben.

Binnen 1 schooljaar (2015-2016)

BYOD

Bring Your Own Device is een trend die al langer in het onderwijs rondgaat. Dat is natuurlijk ook logisch: leerlingen en docenten hebben steeds meer de beschikking over een eigen device, of dat nu een laptop of smartphone is. Belangrijkste voorwaarde hiervoor is dat de faciliteiten goed zijn: snelle wifi en lesmateriaal dat overal beschikbaar is in de cloud.

Makerspaces

Hier op vernieuwenderwijs hebben we al meerdere berichten geplaatst over de [Makermovement](#). In Amerika lopen scholen hierin voorop, waarbij je ziet dat er steeds meer makerspaces binnen scholen gebouwd worden. Ook hier in Nederland zie je steeds meer initiatieven. Kijk bijvoorbeeld eens op www.makerschool.nl of op www.makered.nl

Binnen 2 tot 3 schooljaren (2017-2018)

3D printing/rapid prototyping

Een van de ontwikkelingen die zorgen dat er meer makerspaces komen, is de ontwikkeling van 3D printers en andere apparatuur. Doordat deze steeds betaalbaarder worden zie je dat scholen hier mee aan de slag gaan. Nu is het nog maar een kleine groep scholen die hier iets mee doet en lijkt het nog wat op een 'gimmick'. Binnen 2 tot 3 jaar wordt de grote doorbraak verwacht en zal het een onderdeel vormen binnen (bijna) elke school. Nu al aan de slag? Wij hebben al eerder [enkele artikelen](#) hierover geplaatst.

Adaptieve leeromgevingen

Een grote toekomst wordt voorspeld voor adaptieve leeromgevingen. Binnen het onderwijs wordt er al veel gesproken over gepersonaliseerd leren, en in dat verlengde liggen ook de adaptieve leeromgevingen. Dit zijn digitale programma's waarin leerlingen altijd op hun eigen niveau werken. Hoe werkt dit? Een programma analyseert de scores van leerlingen en zorgt dat er altijd een volgende opdracht klaarstaat die *nét* iets moeilijker is. Zo is de ontwikkeling van de leerling perfect te volgen én is de instructie altijd op niveau. Door elementen van [gamification](#) blijven leerlingen uitgedaagd.

Binnen 4 tot 5 schooljaren (2019-2020)

Badges/Microcredit

Als leerling iets verdienen in je lessen? In de toekomst wordt dit wellicht mogelijk! Door het

verdienen van badges of het krijgen van 'microcredit' kun je als leerlingen vrijstellingen krijgen, betere apparatuur gebruiken of andere keuzes maken in de les. Hierdoor kunnen vaardigheden van leerlingen ook beter ontwikkeld worden én de verwachting is dat dit ook mee zal gaan tellen bij de aanname op vervolgopleidingen. Doordat er gekeken gaat worden naar meer dan alleen de cijferlijst zullen dit soort ontwikkelingen zeker meespelen.

Wearable technology

Smartwatches zijn nog maar het begin: binnen 4 tot 5 jaar wordt verwacht dat draagbare technologie zorgt voor een revolutie in het onderwijs. Stel je voor dat leerlingen die moeite hebben met het lezen of begrijpen van emoties dit door een armband kunnen 'zien'. Of dat je als docent een melding krijgt als een leerling vast zit met een probleem. Draagbare technologie wordt als de volgende stap gezien in de ontwikkeling van smartphones en persoonlijke devices, dus de kans is groot dat dit er komt.

Meer weten? Download het hele rapport van de [site van het NMC!](#)