

**TRAINING LESPLAN**

*WP3: Docent training voor authentiek en gender inclusief informatie onderwijs*



|  |  |
| --- | --- |
| ALGEMENE INFORMATIE | |
| Module | ***Module 3: TINKER-raamwerk - genderinclusieve benadering van informaticaonderwijs en -beoordeling*** |
| Eenheid | 3.1: *Kenmerken en voorbeelden van genderinclusieve praktijken in het informaticaonderwijs* |
| Doelgroep | Leraren/trainers in het hoger basisonderwijs/onderbouw voortgezet onderwijs |
| Duur | 150 minuten |
| Vereisten | / |
| ECTS | 0,1 |

|  |  |
| --- | --- |
| LEERRESULTATEN | |
| 1 | **Identificeer en implementeer de kenmerken van genderinclusieve taken** die genderinclusie ondersteunen, met name in de informatica op de bovenbouw van het basisonderwijs. Leg ook uit hoe deze kenmerken gendervooroordelen kunnen verminderen en gelijke deelname kunnen aanmoedigen. |
| 2 | **Pas strategieën toe om genderinclusiviteit te bevorderen** in informaticaonderwijspraktijken, rekening houdend met best practices uit onderzoek en casestudies in de klas. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ONDERWIJSMETHODEN (selecteer alle van toepassing zijnde opties) | | | |
| √ | Leren door te doen | √ | Leren van medestudenten |
|  | Projectmatig leren | √ | Praktisch leren |
| √ | Actieve leerstrategieën | √ | Samenwerkend leren |
| √ | Gemengd leren |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| LEERMATERIAAL | |
| Benodigd materiaal | * Computer * Projector * Presentatiesoftware (bijv. ppt) * Internet-/wifi-toegang * Whiteboard en stiften (optioneel) * Plakbriefjes en pennen (optioneel) * Digitale peilingtool (bijv. Mentimeter, Kahoot, Google Forms etc.) (optioneel) |
| Aanvullende bronnen | * Dagienė, V., Stupurienė, G., & Vinikienė, L. (2016). Het promoten van inclusief informaticaonderwijs door middel van de Bebras Challenge voor alle leerlingen van groep 1 en 12. *Handelingen van de 17e Internationale Conferentie over Computersystemen en Technologieën 2016* , 407–414. <https://doi.org/10.1145/2983468.2983517> * Evagorou, M., Puig, B., Bayram, D., & Janeckova, H. (2024). *Het aanpakken van de genderkloof in STEM-onderwijs op alle onderwijsniveaus* . NESET-rapport. Luxemburg: Publicatiebureau van de Europese Unie. <https://doi.org/10.2766/260477> * Koppi, T., Sheard, J., Naghdy, F., Edwards, SL & Brookes, W. (2010). Naar een genderinclusief curriculum voor informatie- en communicatietechnologie: een perspectief vanuit afgestudeerden op de arbeidsmarkt. *Computer Science Education* , *20* (4), 265–282. <https://doi.org/10.1080/08993408.2010.527686> * Stonewall. (nd). *Lijst met LGBTQ+-termen* .<https://www.stonewall.org.uk/resources/list-lgbtq-terms> * Gemeenteraad van Brighton & Hove. (2021). *Toolkit voor transinclusieve scholen* (versie 4).<https://mermaidsuk.org.uk/wp-content/uploads/2019/12/BHCC_Trans-Inclusion-Schools-Toolkit-_Version4_Sept21.pdf> * UNESCO. (2017). *Een gids voor het waarborgen van inclusie en gelijkheid in het onderwijs* . Organisatie van de Verenigde Naties voor Onderwijs, Wetenschap en Cultuur.<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000253479> * UNESCO. (2017). *De code kraken: Onderwijs voor meisjes en vrouwen in wetenschap, technologie, techniek en wiskunde (STEM)* . Organisatie van de Verenigde Naties voor Onderwijs, Wetenschap en Cultuur. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000253479> |

|  |  |
| --- | --- |
| EENHEID INHOUD | |
| Invoering | Genderongelijkheid in informaticaklassen kan de deelname van leerlingen ontmoedigen, vooral van leerlingen die zich niet vertegenwoordigd voelen, zoals meisjes. Door genderinclusieve praktijken toe te passen, kunnen docenten een rechtvaardigere leeromgeving creëren waarin alle leerlingen zich gewaardeerd en ondersteund voelen.  In deze cursus leren cursisten:   * Erken het belang van genderinclusief onderwijs en beoordeling in het informaticaonderwijs * Kritisch zelfreflecteren op onbewuste gendervooroordelen * Begrijp de belangrijkste terminologie en oefen het gebruik van genderinclusieve taal * Gebruik inclusieve taal en herkenbare voorbeelden om een gastvrije en eerlijke leeromgeving te creëren * Pas beoordelingsmethoden aan om ervoor te zorgen dat ze eerlijk zijn en alle leerlingen ondersteunen. * Implementeer praktische klasstrategieën die actief inclusie bevorderen en deelname aanmoedigen onder ondervertegenwoordigde studenten |
| Activiteiten | Welkom en introductie (10 min) Dia's 3-6  Doel: deze eerste set dia's introduceert de module.   * Een warm welkom aan de leerlingen * Introduceer de module * Leg uit hoe de module zich verhoudt tot het TINKER-project * Geef de verwachte resultaten van deze module aan en hoe deze aansluiten bij het TINKER-project en het onderwijskader. * Bespreek en spreek gezamenlijk een aantal basisregels af om een respectvolle en open discussie mogelijk te maken |
| Perspectieven delen over gender en informatica en de module motiveren (15 min)  **2.1. Activiteit 1: Genderbias in de informatica onderzoeken (dia 7)**   1. Opwarmpoll: Gebruik een digitaal hulpmiddel om een interactieve poll uit te voeren (Mentimeter, Kahoot etc.) om te vragen naar genderrepresentatie in de informatica. 2. Discussie: Vraag deelnemers om hun ervaringen of percepties te delen over genderrepresentatie in hun eigen klaslokalen.   **2.2. Genderongelijkheid in informatica en STEM-onderwijs (dia 8)**  **Doel** : Grijp de kans om de module te motiveren, door de genderverschillen in het informaticaonderwijs te benadrukken en te bespreken waarom genderinclusie belangrijk is.   * Vrouwen vertegenwoordigen slechts 1 op de 3 STEM-afgestudeerden ( [Eurostat, 2022](https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/women-digital) ) en 1 op de 5 IT-specialisten ( [Digital Decade Progress Report, 2024](https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/factpages/state-digital-decade-2024-report) ). * Op jongere leeftijd presteren meisjes over het algemeen beter in informatica dan jongens. Naarmate ze ouder worden, verliezen meisjes echter vaak hun interesse in bètavakken ( [SheFigures, 2021](https://op.europa.eu/en/web/eu-law-and-publications/publication-detail/-/publication/67d5a207-4da1-11ec-91ac-01aa75ed71a1) ). * De interesse in computerwetenschappen en informatica lijkt bij meisjes snel af te nemen aan het begin van de middelbare school (rond 11-12 jaar), met een minimaal herstel in latere onderwijsfasen.   **Resultaat:** Leraren krijgen meer inzicht in de realiteit van genderongelijkheid en de uitdagingen in het onderwijs, met name met betrekking tot informatica en STEM-onderwijs. |
| Definiëren van terminologie die wordt gebruikt bij het bespreken van genderinclusie (15 min) Doel van dia 9 **:** Introduceer belangrijke terminologie met behulp van de woordwolk in de presentatieslide. Vraag de deelnemers om hun inbreng bij het definiëren van elke term.   * Voor aanvullende informatie over de definitie van deze termen, zie de [woordenlijst van Stonewall](https://www.stonewall.org.uk/resources/list-lgbtq-terms) en de [Mermaids Trans Inclusion Schools Toolkit](https://mermaidsuk.org.uk/wp-content/uploads/2019/12/BHCC_Trans-Inclusion-Schools-Toolkit-_Version4_Sept21.pdf) .   Herinneren:   * Taal is onderhevig aan verandering in de loop van de tijd * Laat individuen zichzelf beschrijven * Het vermijden van genderstereotypen en het bevorderen van een inclusieve omgeving waarin studenten kunnen experimenteren en zichzelf vrij kunnen uiten, is gunstig voor **alle studenten.**   **Resultaat:** Leraren gaan nadenken over kwesties met betrekking tot gender en onderwijs en kunnen de gebruikte terminologie gebruiken en begrijpen. Leraren raken vertrouwd met de taal die hun leerlingen mogelijk al gebruiken om zichzelf en hun ervaringen te beschrijven. |
| Inzicht in de redenen achter genderongelijkheid in de informatica (15 min) Dia 10-11  Doel**:** Een klassendiscussie begeleiden over de factoren die bijdragen aan genderongelijkheid in informatica en STEM. Deelnemers aanmoedigen kritisch te denken en te reflecteren op verschillende lagen van invloed, van de bredere samenleving tot de klasomgeving.  Je kunt ervoor kiezen om een groepsactiviteit te begeleiden waarbij leerlingen gezamenlijk een *mindmap maken* van de problemen, verdeeld in vier niveaus:   1. Maatschappelijk niveau 2. Niveau van de hele school 3. Interacties tussen student en leraar 4. Dynamiek van klasgenoten   Gebruik de volgende gespreksonderwerpen en uitleg om de discussie te begeleiden:   1. **Maatschappelijke factoren**   Culturele normen en verwachtingen van het gezin beïnvloeden de ideeën van leerlingen over gender- en vakkeuze. Deze maatschappelijke boodschappen suggereren vaak dat jongens geschikter zijn voor vakken zoals informatica, terwijl meisjes dat niet zijn.  Belangrijkste punten:   * Meisjes en genderminderheden worden vaak al op jonge leeftijd blootgesteld aan stereotypen die informatica als een ‘mannelijk’ vakgebied afschilderen. * Deze ideeën kunnen hun zelfvertrouwen en interesse beïnvloeden nog voordat ze aan een computerwetenschapsles beginnen. * Wanneer meisjes en genderminderheden denken dat ze minder bekwaam of minder ervaren zijn op het gebied van informatica dan jongens, kan dit hen ontmoedigen om deel te nemen. * Een gebrek aan kennis over de grote verscheidenheid aan carrièremogelijkheden in de IT (en de bijbehorende vaardigheden) kan hun motivatie beperken. * Deze factoren zorgen er samen voor dat meisjes en genderminderheden minder vertrouwen hebben in informatica, hun carrière-ambities afnemen en het voor hen moeilijker wordt om zichzelf in een functie in de informatica voor te stellen.   *Discussievraag:* Kunt u boodschappen bedenken – thuis, in de media of in de maatschappij – die meisjes en studenten uit genderminderheden ervan zouden kunnen weerhouden om voor informatica te kiezen?   1. **Niveau van de hele school**   Bespreek op schoolniveau de invloed van het *verborgen curriculum* : de onuitgesproken normen en waarden die in het dagelijkse schoolleven worden gecommuniceerd.  Belangrijkste punten:   * Scholen kunnen onbedoeld gendernormen versterken via lesmateriaal, verwachtingen van leraren of zelfs door leerlingen aan te moedigen bepaalde vakken te volgen. * Deze subtiele boodschappen kunnen de ideeën van leerlingen over hun eigen vaardigheden en mogelijke carrières beïnvloeden. * Genderideologie op scholen kan van invloed zijn op het zelfvertrouwen en de motivatie van leerlingen op de lange termijn. Dit geldt vooral voor informatica en bètavakken. * De houding van leraren heeft ook invloed op de manier waarop medeleerlingen en zelfs ouders het potentieel van meisjes en studenten uit genderminderheden op het gebied van informatica en STEM inschatten. Dit kan een domino-effect teweegbrengen.   *Discussieonderwerp:* Wat zijn enkele voorbeelden van onuitgesproken boodschappen die scholen kunnen sturen over wie er ‘thuishoort’ in de informatica of wetenschap?   1. **Interacties tussen student en leraar**   Leg uit hoe docenten de deelname van leerlingen aan informaticalessen kunnen beïnvloeden, ook onbedoeld.  Belangrijkste punten:   * Leraren hebben (vaak onbewust) bevooroordeelde verwachtingen over de vaardigheden van leerlingen en gaan anders om met jongens dan met meisjes in informatica- of STEM-klassen. * Jongens krijgen bijvoorbeeld moeilijkere vragen, terwijl meisjes meer hulp of complimenten krijgen voor hun poging, in plaats van voor hun vaardigheden. * Deze patronen kunnen het idee versterken dat jongens ‘natuurlijk getalenteerder’ zijn in technische vakken. * Meisjes en genderminderheden die het gevoel hebben dat ze anders behandeld worden, kunnen het gevoel krijgen dat ze niet thuishoren in het vakgebied.   *Discussievraag:* Welk gedrag of welke lesstijlen in de klas kunnen meisjes en genderminderheden juist stimuleren of juist ontmoedigen om voor STEM te kiezen?   1. **Peerdynamiek in de klas**   De sociale dynamiek tussen leerlingen, die net zo invloedrijk kan zijn als de interactie tussen leerkracht en leerling. De dynamiek tussen leeftijdsgenoten is vooral van invloed op leerlingen in het voorgezet onderwijs, een cruciale periode voor meisjes en leerlingen uit genderminderheden die hun interesse in informatica verliezen.  Belangrijkste punten:   * Jongens kunnen meisjes en genderminderheden overstemmen of de discussies in de klas domineren * Peergroepen kunnen zichzelf genderrollen toewijzen in groepsactiviteiten * Meisjes en genderminderheden kunnen te maken krijgen met pesten, verkeerde genderidentiteit of uitsluiting als ze aan informaticaonderwijs doen. * Seksistisch, homofoob of transfoob gedrag kan een onveilige of onwelkome omgeving creëren. * Deze ervaringen kunnen meisjes en andere gemarginaliseerde studenten ervan weerhouden om door te gaan met informatica en STEM-vakken. * Leraren spelen een belangrijke rol bij het reageren op uitsluitend gedrag en het bevorderen van inclusieve houdingen.   *Discussievraag:* Welke rol spelen klasgenoten bij het ondersteunen of afstoten van anderen bij het volgen van informatica?  Je kunt het UNESCO Ecological Framework (dia 12) gebruiken om een breder overzicht te krijgen van de factoren die de betrokkenheid en het succes van meisjes in STEM-onderwijs beïnvloeden. |
| Je eigen genderbias aanpakken (10 min) Dia 12  Doel: Introduceer bewuste en onbewuste vooroordelen, met name genderbias. Ondersteun deelnemers bij kritische zelfreflectie.   * Introduceer het onderwerp van onbewuste genderbias via [deze](https://www.ted.com/talks/i_spy_my_unconscious_gender_bias) video * Organiseer een discussie over bewuste en onbewuste genderbias en vraag deelnemers om reacties op de video. Herinner hen eraan dat iedereen zijn eigen vooroordelen heeft en dat het doel is om meer bewustzijn en groei te creëren, niet schuldgevoel of verwijten. * In de slides staan enkele vragen voor zelfreflectie. Geef de deelnemers een paar minuten de tijd om privé een moment te noteren waarop ze denken dat ze mogelijk bevooroordeeld hebben gehandeld.  Optionele huiswerkopdracht: vraag de leerlingen na de sessie terug te kijken op wat ze hebben opgeschreven en op te schrijven wat ze nu anders zouden doen. |
| Gebruik van genderinclusieve taal, hulpmiddelen en beoordelingen (20 min.) Doel van dia 13-14**:** Bespreek de impact van gendergerelateerde taal en stereotypen in informaticaonderwijs, -bronnen en -beoordelingen, inclusief de promotie van diverse rolmodellen.  **Activiteit 2: Genderinclusieve taal in informaticaklassen**   1. Scenarioherziening: geef deelnemers korte klassendialogen, lesinstructies of feedbackvoorbeelden met gender-georiënteerde taal. Docenten herschrijven deze met behulp van inclusieve termen en een evenwichtige representatie. 2. Reflectie: Groepen delen hun herziene teksten en bespreken hoe subtiele taalveranderingen een verschil kunnen maken in de inclusiviteit in het klaslokaal   **Resultaat:** Deelnemers ontwikkelen een dieper begrip van genderinclusieve taal en beoordelen leermiddelen en beoordelingen kritisch. |
| Normaliseren van falen, aanmoedigen van doorzettingsvermogen (5 min.) Doel van dia 15**:** Benadruk het belang van het normaliseren van falen en het aanmoedigen van doorzettingsvermogen. Hoewel falen een natuurlijk en noodzakelijk onderdeel is van het leren in de informatica, internaliseren meisjes fouten vaak als een gebrek aan vaardigheid, wat hen kan ontmoedigen om door te gaan. Moedig leraren aan om trial-and-error te normaliseren, benadruk debuggen en probleemoplossen als essentiële vaardigheden en prijs doorzettingsvermogen. Dit draagt bij aan het opbouwen van zelfvertrouwen en ondersteunt een meer inclusieve, groeigerichte klasomgeving.  Belangrijkste gespreksonderwerpen:   * Meisjes en genderminderheden rapporteren vaak minder vertrouwen in informatica en bètavakken. Dit kan ertoe leiden dat ze denken dat fouten betekenen dat ze er "niet goed in zijn" – een schadelijke, zichzelf vervullende mindset. Jongens daarentegen schrijven falen vaker toe aan inspanning of voorbereiding, dan aan vaardigheid. * Fouten zijn echter geen tegenslagen – ze zijn een natuurlijk en essentieel onderdeel van het leren in de informatica. Benadruk *trial-and-error* als een geldig en waardevol proces bij programmeren en systeemontwerp. * Leraren kunnen dit als volgt aanpakken:   + Openlijk praten over falen als een stap in de richting van leren.   + Een groeimindset modelleren: “We leren door te doen, en soms door te falen.”   + Stimuleer doorzettingsvermogen, niet alleen correcte antwoorden.   + Benadruk dat *debuggen, reviseren en probleemoplossing* normale onderdelen van het werk zijn.   + Alle studenten, en met name meisjes en genderminderheden, helpen om fouten te zien als kansen om te groeien. |
| Buiten het klaslokaal: Betrokkenheid bij informatica stimuleren (5 min) Doel van dia 16**:** Bespreek het belang van het stimuleren van betrokkenheid bij informatica buiten de klas.   * Door verder te leren dan alleen de klas, zien leerlingen de echte waarde van informatica. Deelname aan programmeerclubs, -kampen of -wedstrijden stimuleren – met name die gericht op meisjes en genderminderheden – kan zelfvertrouwen opbouwen en hun interesse op lange termijn aanwakkeren. * Vroege kennismaking met programmeren of probleemoplossende games kan de basis leggen voor toekomstige betrokkenheid. Leraren kunnen de interesse ook vergroten door informatica te koppelen aan echte problemen, zoals het gebruik van AI in de gezondheidszorg of milieuwetenschappen. Deze voorbeelden helpen leerlingen, met name meisjes en genderminderheden, te zien hoe technologie een verschil kan maken op gebieden die hen interesseren. * Door uiteenlopende rolmodellen (gastsprekers, alumni en professionals) uit te nodigen om hun ervaringen te delen, kunnen studenten een beeld krijgen van toekomstige carrièrepaden in de techniek en zich meer thuis voelen in het vakgebied.   Enkele positieve voorbeelden zijn het aanbieden van programma's via [Girls who Code](https://girlswhocode.com/) of het stimuleren van deelname aan programma's zoals [Girls' IT Bootcamp](https://www.ecb.europa.eu/ecb-and-you/youth-initiatives/girls_it_bootcamp/html/index.en.html) . |
| Pedagogische strategieën: ervaringsgericht leren, knutselen en spelgebaseerde benaderingen (30 min) Dia 17  Doel **:** Introduceer de drie lesstrategieën en benadruk hoe elk van deze strategieën genderinclusie kan bevorderen. Bespreek hoe ze zich verhouden tot authentiek leren.   1. **Ervaringsgericht leren**  * Cyclisch model van contact-interesse-duurzaamheid * Benadruk de waarde van betekenisvolle ervaringen uit de echte wereld * Voorbeeld: een project waarbij leerlingen een weer-app bouwen met behulp van lokale gegevens  1. **Knutselen**    * Leg de open, zelfgestuurde verkenningsaanpak uit    * Benadruk het belang van iteratie en experimenten    * Voorbeeld: leerlingen een robotica-kit laten uitproberen zonder dat ze eerst instructies krijgen 2. **Spelgebaseerd leren**    * Beschrijf hoe games een hoge mate van betrokkenheid bevorderen, vooral onder meisjes en genderminderheden    * Toon zowel digitale als analoge voorbeelden    * Voorbeeld: Studenten leren programmeerlogica via een kaartspel   **Activiteit 3: Genderinclusieve onderwijsstrategieën**   * Groepswerk: verdeel de deelnemers in groepen en wijs elk van de groepen een van de drie strategieën toe. Geef de klas een traditionele leeropdracht. Elke groep stelt een alternatieve methode voor om deze stof te behandelen met behulp van de toegewezen strategie. * Presentaties: de groepen presenteren hun lesplannen kort aan de klas. |
| Genderdiscriminatie in de klas aanpakken (25 min) Dia 18  Activiteit 4: Een inclusieve klasomgeving creëren   1. Scenarioanalyse: presenteer een aantal verschillende klasscenario's waarin genderbias of uitsluiting voorkomt. Bijvoorbeeld scenario 1 (een jongen domineert de discussie in de klas, terwijl meisjes en genderminderheden aarzelen om deel te nemen), scenario 2 (een leraar geeft onbewust meer technische feedback aan een jongen en meer stimulerende feedback aan meisjes en genderminderheden). Verdeel de deelnemers in verschillende groepen en wijs ze één scenario toe om te bespreken. Elke groep bespreekt wat het probleem is, hoe een dergelijke situatie de leerlingen beïnvloedt en hoe ze de situatie zouden kunnen veranderen om deze inclusiever te maken. 2. Groepsdiscussie: Elke groep presenteert zijn analyse en voorgestelde oplossingen. De begeleider benadrukt best practices voor het bevorderen van genderinclusieve deelname aan informaticalessen (bijv. gestructureerde beurtwisseling, evenwichtige groepsrollen, objectieve feedbackstrategieën). 3. Actiestappen: Vraag elke docent om drie concrete acties op te schrijven die ze zullen ondernemen om een inclusievere klas te creëren. Nodig de deelnemers uit om hun toezeggingen te delen als ze dat willen.   **Let op** : afhankelijk van de voorkeuren van de begeleider kan deze activiteit ook worden uitgevoerd als een rollenspeloefening. |
| Onderzoek | De beoordeling van deze les kan plaatsvinden via discussies.  **Discussie** : Stel vragen om het begrip van de deelnemers van genderinclusieve informatica te beoordelen   * Kunt u voorbeelden geven van genderbias die u in uw klaslokalen bent tegengekomen? Hoe beïnvloeden deze vooroordelen de deelname en prestaties van leerlingen? * Welke strategieën kunnen we gebruiken om ervoor te zorgen dat beoordelingen eerlijk en inclusief zijn? |

|  |  |
| --- | --- |
| BELANGRIJKSTE LESSEN | |
| Reflectie en conclusie | In deze les hebben we het belang van genderinclusief lesgeven en beoordelen in het informaticaonderwijs onderzocht. We hebben onderzocht hoe gendervooroordelen zich kunnen manifesteren in de klas, leermaterialen en beoordelingen, en strategieën besproken om een rechtvaardigere en ondersteunendere leeromgeving te creëren. We hebben geleerd om veelvoorkomende gendervooroordelen in het informaticaonderwijs te herkennen, zoals ondervertegenwoordiging in voorbeelden, ongelijke deelname en gendergerelateerde aannames bij beoordelingen. We hebben onderzocht hoe genderinclusieve taal en diverse representaties een rechtvaardigere leeromgeving kunnen bevorderen. Daarnaast hebben we strategieën onderzocht voor het ontwerpen van eerlijke en inclusieve leermiddelen en beoordelingen door vooroordelen te elimineren en meerdere probleemoplossende benaderingen aan te bieden. Praktische interventies in de klas, zoals gestructureerd beurten nemen, evenwichtige feedback en scenariogebaseerde discussies, werden ook besproken om gelijke betrokkenheid onder leerlingen te bevorderen. |
| Huiswerk/Extra taken | **Observatie en reflectie in de klas** : Observeer een van je eigen informaticalessen en maak aantekeningen over de deelname van leerlingen, de feedbackverdeling en het taalgebruik. Reflecteer na de les individueel of met een partner op de genderdynamiek in de klas. Gebruik wat je in deze sessie hebt geleerd om een opsomming te maken van acties die je kunt ondernemen om je lesgeven inclusiever te maken.  **Ontwikkeling van een inclusief lesplan** : Ontwerp een mini-lesplan (15-20 min.) over een informaticaonderwerp, waarbij je zorgt voor genderinclusieve taal, diverse voorbeelden en eerlijke beoordelingsmethoden. Bereid een korte uitleg voor over hoe de les inclusiviteit bevordert. |