



IMAGINATIE

1

VOORGESTELDE TECHNISCHE
/THEORETISCHE KADERS

2

BELANGRIJKE ALGEMENE
COMPONENTEN: KENNIS, ATTITUDES,
VAARDIGHEDEN, WAARDEN ENZ.

3

MOGELIJKE SLEUTELFACTOREN/VARIABELEN IN
ONLINE-TUTORINGOMGEVINGEN DIE VERBAND
HOUDEN MET DE VAARDIGHEID VAN DE DIGITALE
TUTOR IN HET BEROEPSONDERWIJS

het vermogen van de geest om creatief of vindingrijk te zijn.

Verbeelding is wellicht een uniek menselijk vermogen. In wezen stelt het ons in staat ideeën te onderzoeken over dingen die zich niet in onze huidige omgeving bevinden, of misschien niet eens echt zijn. Men kan zich bijvoorbeeld het kopje koffie van de vorige dag voorstellen, of men kan zich voorstellen dat een buitenaards ruimteschip in een baan om de aarde aankomt.

(Davies, 2012)

Er zijn 8 soorten verbeelding:

- 1. Effectieve verbeelding** combineert informatie om nieuwe concepten en ideeën samen te voegen.
- 2. Intellectuele (of constructieve) verbeelding** wordt gebruikt bij het overwegen en ontwikkelen van hypothesen uit verschillende stukken informatie of het nadenken over verschillende betekenisgevingen, bijvoorbeeld op het gebied van filosofie, management of politiek, enz.
- 3. Fantasie Verbeelding** creëert en ontwikkelt verhalen, beelden, gedichten, toneelstukken, en het bouwen van de esoterie, enz.
- 4. Empathy Imagination** helpt een persoon emotioneel te weten wat anderen ervaren vanuit hun kader en referentie..
- 5. Strategische verbeelding** gaat over visie op 'wat zou kunnen zijn', het vermogen om kansen te herkennen en te evalueren door ze om te zetten in mentale scenario's...
- 6. Emotionele verbeelding** houdt zich bezig met het manifesteren van emotionele disposities en het uitbreiden daarvan tot emotionele scenario's.
- 7. Dromen** zijn een onbewuste vorm van verbeelding bestaande uit beelden, ideeën, emoties en sensaties die tijdens bepaalde stadia van de slaap optreden.
- 8. Geheugen Reconstructie** is het proces van het ophalen van ons geheugen van mensen, voorwerpen en gebeurtenissen.

De verbeelding van lerenden gebruiken in eLearning:

1. Leeractiviteiten ontwikkelen die lerenden aanzetten tot nadenken.

Integreer leeractiviteiten die hen aanmoedigen na te denken over hoe zij hun nieuw gevonden informatie in de echte wereld kunnen gebruiken.

2. Uitlokkende vragen stellen.

Ze aan het denken zetten over ideeën of meningen waar ze anders misschien niet aan gedacht zouden hebben, zodat ze zich de mogelijkheden kunnen voorstellen.

3. De leerlingen zelf tot hun conclusies laten komen.

Dit komt omdat het veel kritisch denken, analyse, reflectie en verbeelding vergt om met minimale hulp tot een beslissing of oplossing te komen.

4. Aanmoedigen om eigen leermateriaal te ontwerpen.

Door uw leerlingen te vragen hun eigen leermateriaal te maken, zoals blogs, diavoorstellingen en modules, kunnen ze hun verbeelding en andere vaardigheden gebruiken om de leerstof op hun eigen manier te verkennen.



IMAGINATIE

1

VOORGESTELDE TECHNISCH
/THEORETISCH KADERS

8 SOORTEN VERBEELDING

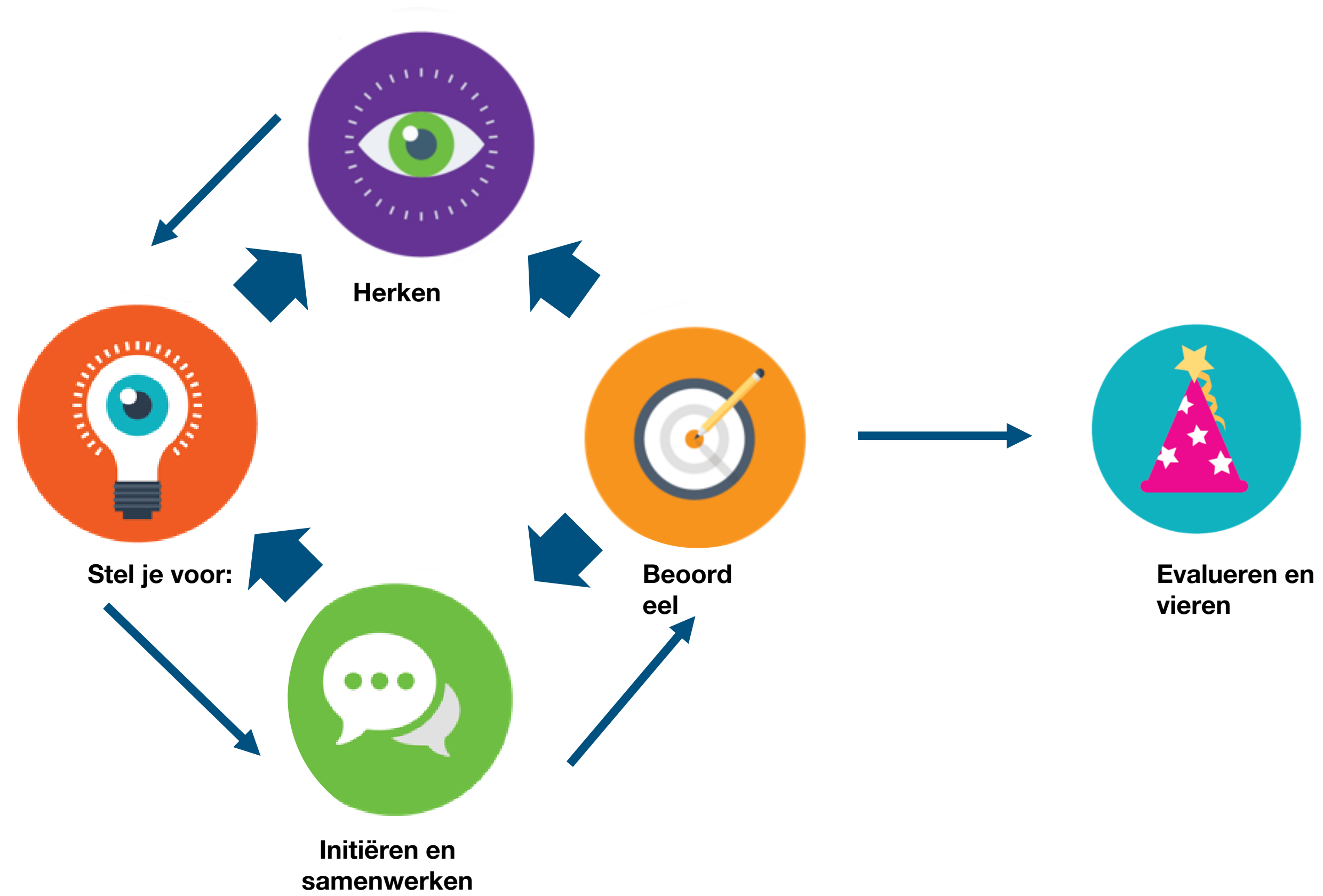




IMAGINATIE

1

VOORGESTELDE TECHNISCHE / THEORETISCHE KADERS





IMAGINATIE

1

VOORGESTELDE TECHNISCH /THEORETISCH KADERS

De componenten van digitale creatieve pedagogie (DCP).

DCP afmetingen	Onderdelen
Leeromgeving	Flexibel gebruik van ruimte en tijd
	Gebruik van de buitenomgeving
	Ruimte voor verkenning en ontdekking
	Veilig en niet-veroordelend klimaat
	Kennis koppelen aan het leven en de interesses van studenten
	Kennis in een bredere context plaatsen
Onderwijsstrategieën	Onderzoeks/project-/probleemgestuurd leren
	Samenwerkings- en improvisatiepraktijken
	Benaderingen voor spelend leren
	Multimodale onderwijsbenaderingen
Interacties tussen leraar en leerling	Niet-dwingende planning
	Deelname van opvoeders als lerenden
	Bureaugerichte ethiek
	Waardeer leerprocessen boven resultaten
	Tolerantie voor ambiguïteit en onzekerheid
	Bevordering van het nemen van risico's en gebruik van mislukkingen als positieve leermogelijkheid
	Wederzijds respect, dialoog en onderhandelingen
Digitale hulpmiddelen	Manipulatieve technologieën
	Educatieve robotica
	Spelontwerp en codering

(Barajas et al. 2018)



IMAGINATIE

REFERENTIES

1. Davies, J. (2012) What imagination is creativity or mental images? Retrieved on 19 November 2021 from: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-science-imagination/201207/what-imagination-is-0>
2. Pappas, C. (2014) Tips To Use Learners' Imagination in eLearning (2014) Retrieved on 20 November 2021 from: <https://elearningindustry.com/learners-imagination-in-elearning>
3. Barajas, M., Frossard, F., Trifonova, A. (2018) Strategies for Digital Creative Pedagogies in Today's Education, Active Learning - Beyond the Future, Sílvia Manuel Brito, IntechOpen, DOI: 10.5772/intechopen.80695. Available from: <https://www.intechopen.com/chapters/63436>
4. Creative process. Retrieved on 21 November 2021 from: <https://destinationimagination.ca/creative-process/>