

Begaafd Onderwijs

Blijf de regisseur van je denken

Maak je eigen onderwijs in het AI-tijdperk

Tweedaagse training voor leraren in het primair onderwijs

Trainingsbeschrijving en onderbouwd dagprogramma

Inhoud

Inhoud	2
Deel A – Wervende tekst voor website en folder	3
Blijf de regisseur. Maak je eigen onderwijs in het AI-tijdperk.....	3
Deel B – Onderbouwd programma	5
1. Waarom deze training	5
2. Visie en theoretisch fundament	5
3. Leerdoelen	9
4. Dagprogramma dag 1 – Mens blijven: regisseur van je eigen denken.....	11
5. Dagprogramma dag 2 – Voorleven en ontwerpen: de leraar als procesarchitect	14
6. Verdiepingssessies (dag 2, 14.30–15.30).....	16
7. Werkinstrumenten die deelnemers meenemen.....	16
8. Praktische voorwaarden en keuzes.....	20
9. Bronnen	22

Deel A is de wervende tekst voor website en folder. Deel B is het onderbouwde programma voor jou als trainer, met de theoretische basis, de leerdoelen, het dagprogramma per blok, de werkinstrumenten en de bronnen.

Deel A – Wervende tekst voor website en folder

Blijf de regisseur. Maak je eigen onderwijs in het AI-tijdperk.

Je hebt zo'n kind in je klas. Het maakte een prachtig werkstuk met AI. Vloeiend, goed opgebouwd, kloppende argumenten. Tot je in een feedback gesprek een vraag stelt over de inhoud en wat volgt is: stilte. Het kind wist het niet meer. De inhoud was nooit echt van hem geweest.

En eerlijk: herken je iets van dat kind in jezelf? Die rapportzin die je klakkeloos overnam omdat hij zo goed klonk. Die oudermail die AI schreef terwijl jij al aan het volgende dacht. Dat vage gevoel, op een dinsdagavond, dat je niet meer precies weet welk deel van je werk nog van jou is.

AI is niet het probleem. Niet meer merken wat het met je denken doet, dát is het probleem. Voor jou, en voor de kinderen in je klas.

Twee dagen, één vraag

In deze tweedaagse staat één vraag centraal: hoe blijf je de regisseur van je eigen denken, ook als AI diep meedenkt? En hoe leer je kinderen hetzelfde? We combineren de visie van Begaafd Onderwijs (de Oplossing Experteaser, de leraar als procesarchitect, Denkstof) met de meest actuele inzichten over wat AI met het denken van mensen doet. Niet als losse tooltraining, maar als een samenhangende aanpak waarin visie, houding, kennis en vaardigheid elkaar dragen.

De onderzoeken zijn eenduidig: wie AI gebruikt om antwoorden te halen, leert minder. Wie AI gebruikt als denkpartner die vragen terugkaatst, leert juist méér. Het verschil zit niet in de software. Het zit in de leraar die weet wat hij aan het doen is, en die dat voorleeft.

Dag 1 – Mens blijven: ervaar het zelf

Op de eerste dag stap je uit je rol als leraar en word je 'leerling'. Je ervaart de zes stappen van de Oplossing Experteaser m.b.v. een betekenisvol probleem, mét AI naast je. Je leert wanneer AI je denken op gang brengt en wanneer het je denken geruisloos overneemt. Je maakt kennis met de drie manieren waarop AI je denken verandert (Vermenging, Hechting, Flexibiliteit), de vijf fasen die iedereen doorloopt in de omgang met ai, en de acht rollen die je AI geeft, soms zonder het te merken. Aan het eind van de dag kun je in één zin zeggen wat jouw relatie met AI is. Veel mensen kunnen dat nog niet.

Dag 2 – Voorleven en ontwerpen: de leraar als procesarchitect

Op de tweede dag gaan we praktisch aan de slag. Met Backward Design ontwerp je een project rond een essentiële vraag, waarbij AI jouw vormgever en katalysator is, niet jouw vervanger. Je leert taken ontwerpen die AI niet kan overnemen omdat ze vragen om de vijf bekwaamheden die (voorlopig nog) puur van mensen zijn: meerdere expertises tegelijk uitoefenen, fysiek aanwezig zijn, de beslissing dragen, de vraag vinden en smaak hebben. Je oefent de Socratische procesvragen waarmee je een kind regisseur laat blijven ('Wat was jouw eigen idee, vóórdat je dit vroeg?'). En je kiest een verdiepingssessie: AI als denkpartner voor kinderen, AI tools – tips & tricks, AI & feedback en procesevaluatie, of AI & differentiëren.

Je gaat naar huis met een uitgewerkt project, een set werkinstrumenten, een persoonlijk AI-kompas en een groeiplan: wat doe ik morgen anders, wat na een blok, wat over een jaar?

Voor wie

Alle leraren, intern begeleiders en schoolleiders in het primair onderwijs die AI niet willen verbieden en niet blind willen omarmen, maar er bewust mee willen leren werken. Voor zichzelf én voor de kinderen in hun klas. Kinderen met kenmerken van begaafdheid krijgen expliciet aandacht, want juist bij hen is 'de vraag vinden' de kwaliteit die je het minst mag laten verschromen. Maar de aanpak werkt voor álle kinderen. A rising tide raises all ships.

Praktisch

- **Duur:** twee dagen van 9.00 tot 16.30 uur
- **Prijs:** € 350,- inclusief materialen, lunch en toegang tot het digitale werkinstrumentarium
- **Vereist:** eigen laptop en een open houding tegenover AI. We werken tool-onafhankelijk: je gebruikt de AI-toepassing die jouw school toestaat.
- **Je neemt mee naar huis:** een uitgewerkt project, de acht werkinstrumenten uit de training, het AI-kompas en je persoonlijk groeiplan. Geen inspiratie alleen, maar concrete stappen voor morgen.

AI mag meedenken. Het denken blijft van jou.

Aanmelden via www.begaafdonderwijs.nl/trainingen

Korte variant voor social media (LinkedIn/Facebook)

Het kind kon zijn eigen werkstuk niet meer navertellen. Niet omdat het dom was. Omdat de inhoud nooit van hem was geweest.

AI is niet het probleem. Niet meer merken wat AI met je denken doet, dát is het probleem. Voor kinderen, en voor onszelf.

In de nieuwe tweedaagse 'Blijf de regisseur' leer je hoe je de regisseur van je eigen denken blijft, ook als AI diep meedenkt. En hoe je kinderen hetzelfde leert. Visie, houding, kennis en een uitgewerkt project in je rugzak.

AI mag meedenken. Het denken blijft van jou. → begaafdonderwijs.nl/trainingen #begaafdonderwijs #toekomstgerichtonderwijs #leraar #basisonderwijs #procesarchitect

Alternatieve titels

- Blijf de regisseur – Maak je eigen onderwijs in het AI-tijdperk (voorkeur)
- Denken blijft van jou – Begaafd onderwijs met AI als denkpartner
- Onderwijs zonder plafond – Mens blijven en ontwerpen met AI

Deel B – Onderbouwd programma

1. Waarom deze training

De kerngedachte: AI kan het denken van een kind overnemen, of het denken van een kind op gang brengen. Welke van de twee gebeurt, hangt niet af van de technologie maar van de leraar: van wat hij weet over AI, van wat hij kan als procesarchitect, van wat hij doet in de klas en van wat hij voorleeft. Een leraar die zelf niet de regisseur van zijn denken is, kan een kind niet leren dat te blijven.

2. Visie en theoretisch fundament

2.1 Oplossing Experteer en de leraar als procesarchitect

De visie van Begaafd Onderwijs blijft het uitgangspunt: ons onderwijs zelf begaafd maken voor alle kinderen, in plaats van uitzonderingen te creëren voor sommige. Kinderen worden expert probleemoplossers door herhaald en bewust te werken aan betekenisvolle problemen. De zes stappen (Definiëren, Ontdekken, Dromen, Ontwerpen, Opleveren, Reflecteren) vormen geen checklist maar een routekaart; teruggaan is geen fout, het is leren. De acht processen daaronder rusten op Bloom, SOLO, Wiggins & McTighe, Wallas, Osborn, De Bono, Design Thinking (Plattner, Meinel & Leifer), Dewey, Wallace (TASC), Hattie en Crockett & Churches. De basislaag (cognitieve vaardigheden, metacognitie en executieve functies, sociaal-emotionele ontwikkeling) sluit aan bij Deci & Ryan: autonomie, competentie en relatie.

AI verandert niets aan dit raamwerk. AI verandert wél hoe elk van de zes stappen kan worden doorlopen, en vooral hoe makkelijk een stap kan worden overgeslagen. Precies daarom is de rol van de leraar als procesarchitect belangrijker geworden, niet minder belangrijk: minder zenden, meer sturen met vragen en kaders; minder productgericht, meer proces- en criteriumgericht.

2.2 Wat AI met het denken doet: de onderzoeksstand

Het mechanisme heet cognitive offloading: het uitbesteden van denkwerk aan een extern hulpmiddel (Risko & Gilbert, 2016). Dat is op zichzelf niets nieuws; een rekenmachine en een agenda doen het ook. Nieuw is dat generatieve AI precies die taken kan overnemen waaruit leren bestaat: analyseren, synthetiseren, redeneren, schrijven. De stand van het onderzoek, kort samengevat:

- **Beter tijdens, slechter daarna.** In een veldexperiment (Bastani e.a., 2024/2025) presteerden scholieren die GPT-4 gebruikten bij het oefenen van wiskunde ruim beter tijdens het oefenen, maar duidelijk slechter op de toets zónder AI dan de groep die nooit AI had gebruikt. Een variant die alleen hints gaf in plaats van antwoorden, liet dit nadeel grotendeels verdwijnen. AI als antwoordmachine schaadt het leren; AI als tutor die het denken laat staan, doet dat niet.
- **Minder hersenactiviteit, minder eigenaarschap.** In een EEG-studie (Kosmyna e.a., MIT, 2025) vertoonden deelnemers die essays met ChatGPT schreven minder activiteit in netwerken voor geheugen en creativiteit, konden ze hun eigen tekst minder goed navertellen en voelden ze minder eigenaarschap over wat ze hadden geschreven.
- **Vertrouwen vervangt denken.** Onder kenniswerkers (Lee e.a., Microsoft Research/CMU, 2025) bleek: hoe meer vertrouwen in AI, hoe minder kritisch denken; hoe meer vertrouwen in de eigen vaardigheid, hoe meer kritisch denken. Gerlich (2025) vond een negatief verband tussen frequent

AI-gebruik en kritisch denken, gemedieerd door cognitive offloading, en dat verband was het sterkst bij jongeren.

- **Voor kinderen schadelijker dan voor volwassenen.** Volwassenen besteden vaak taken uit die ze al beheersen; kinderen besteden taken uit die ze nog nooit hebben geleerd. Wie de output van AI wil beoordelen, heeft domeinkennis nodig die alleen door eigen denkwerk ontstaat (het 'auditprobleem'). Kirschner noemt dit outsourcing: een illusie van beheersing zonder de onderliggende kennis.
- **Het hangt af van wat je met de vrijgekomen ruimte doet.** Lodge & Loble (2026) laten vanuit de Cognitive Load Theory zien dat offloading niet inherent schadelijk is: het effect hangt af van of de vrijgekomen mentale capaciteit wordt ingezet voor dieper denken. Wang & Zhang (2026, n=912) vinden een U-curve: kritische waakzaamheid en strategisch delegeren sluiten elkaar niet uit, maar gaan samen bij lerenden die AI als intellectuele partner gebruiken. Hong e.a. (2025, n=240) tonen dat lerenden die expliciet leren AI zo te gebruiken, aanzienlijk meer vooruitgang boeken in kritisch denken.
- **Ontwerpen voor leren, niet voor gemak.** De OECD Digital Education Outlook 2026 concludeert dat AI in het onderwijs alleen zinvol is als het expliciet ontworpen is om leerprocessen te ondersteunen en niet om denkwerk te vervangen. Intentionele wrijving (AI die vragen terugstelt, hints geeft, om verantwoording vraagt) is daarbij het sleutelbegrip.

Conclusie voor de training: het gaat nooit om hoevéél AI, maar om wélke rol AI krijgt en of het denken van het kind (en de leraar) overeind blijft.

2.3 Stay Human: regisseur blijven van je eigen denken (Edwards, 2026)

Het Artificiality Institute (Helen en Dave Edwards) onderzocht hoe mensen zich psychologisch aanpassen aan samenwerking met AI, onder meer op basis van 1.250 interviewtranscripten van professionals. Niet óf en hoeveel ze AI gebruiken, maar hóé AI in hun denken, hun professionele identiteit en hun gevoel van betekenis zit. De kernbegrippen zijn in een artikelenreeks vertaald naar de Nederlandse basisschool en vormen de theoretische kern van dag 1:

- **Drie manieren waarop je verandert:** Vermenging (niet meer weten wat van jou was en wat geleend), Hechting (je gevoel van vakmanschap verschuift naar wat het systeem oplevert) en Flexibiliteit (je eigen kader kunnen bijstellen). Geen van de drie is goed of fout; het gaat erom of je je patroon kent.
- **Vijf fasen:** Ontwaken, Routine, Versmelting, Breuk, Wederopbouw. Niet lineair; je kunt bij rekenen in de Routine zitten en bij taal in een Breuk. Wederopbouw is geen eindstation.
- **Acht rollen:** vier waarbij je identiteit erbuiten blijft (Uitvoerder, Vormgever, Katalysator, Partner) en vier waarbij AI onderdeel wordt van hoe je jezelf ziet (Uitbesteder, Bouwer, Maker, Co-Regisseur). De tweede vier zie je zelf niet meer; daar zijn collega's en schoolcultuur het instrument.
- **Mentale modellen:** een kloppend beeld hebben van hoe AI zich gedraagt (inclusief waar het faalt), AI niet vermensen ('het snapt me niet'), weten wat AI over jou leert en dat niet zonder tegengeluid tot je zelfbeeld maken, en beseffen wat alleen een collega kan zien.

- **Drie bouwstenen van eigenaarschap:** Opmerken, Kiezen, Aanwezig blijven. Ze bewegen samen, als evenwicht. De geruststellende bevinding: bij ongeveer driekwart van de intensieve gebruikers bleef het eigenaarschap intact, en wie het diepst integreerde scoorde het hóógst. Je raakt jezelf niet kwijt door dieper te gaan; je raakt jezelf kwijt door afwezig te worden. Het tegenovergestelde van eigenaarschap is drift.

Wat dit onderzoek toevoegt aan de offloading-literatuur: het maakt zichtbaar dat de vraag niet alleen cognitief is (leer je minder?) maar ook een vraag van identiteit en relatie (wie word je, en wie houdt jou scherp?). Voor een leraar zijn beide vragen dagelijks aan de orde: voor zichzelf, en voor het kind dat na ruzie op het plein liever eerst met een chatbot praat dan met de meester.

2.4 A Mind for Our Minds: AI als denkpartner in plaats van antwoordmachine

Edwards omschrijft de ambitie als 'a mind for our minds': AI die de collectieve intelligentie van mensen versterkt in plaats van dempt, die een bijdrage levert aan ons denken zonder het over te nemen. Dat is een ontwerpkeuze, niet een eigenschap van de technologie. Dezelfde AI kan een antwoord geven (en het denken stoppen) of een vraag terugstellen (en het denken starten).

De training vertaalt dit naar één ontwerpregel die overal terugkomt: geef AI een rol waarin het denken bij de mens blijft. Als Socratische uitdager, als vormgever van wat je zelf al bedacht hebt, als katalysator buiten je eigen kennisgebied. En bouw wrijving in: de verantwoordingsregel per alinea, de vraag 'wat was jouw eigen idee vóórdat je dit vroeg?', de pitch zonder scherm. Wrijving is wat je aan het opletten houdt.

2.5 Vijf bekwaamheden die AI niet overneemt

Uit het onderzoek naar wat 'irreducibel' menselijk blijft (Edwards, 2026) komen vijf bekwaamheden: meerdere expertises tegelijk uitoefenen, fysiek aanwezig zijn, de beslissing dragen, de vraag vinden en smaak hebben. Hoe meer van deze vijf een taak in zich heeft, hoe moeilijker AI die overneemt; niet omdat AI dom is, maar omdat verantwoordelijkheid, aanwezigheid en smaak (nog) niet uit data te halen zijn. Voor de training zijn ze een ontwerpinstrument: elke leertaak wordt sterker naarmate hij meer van deze bekwaamheden van het kind vraagt en minder overlaat aan het kopiëren van een pasklaar antwoord.

2.6 Externe kaders waarmee de training zich verbindt

- **UNESCO AI Competency Framework for Teachers (Miao & Cukurova, 2024).** Vijf domeinen: mensgerichte mindset, AI-ethiek, AI-basiskennis, AI-pedagogiek en AI voor professionele ontwikkeling, elk op drie niveaus (verwerven, verdiepen, creëren). De training dekt alle vijf domeinen, met het zwaartepunt op mindset en pedagogiek: het uitgangspunt is dat AI de mens dient, niet andersom. Het bijbehorende raamwerk voor leerlingen (begrijpen, toepassen, creëren) is de basis voor wat kinderen zelf moeten leren.
- **Handreiking Werken met AI in het primair onderwijs (Arbeidsmarktplatform PO, 2026) en Handreiking AI voor scholen (Kennisnet).** Praktische routekaarten voor AI-geletterdheid en professionalisering op school; de training sluit aan bij de daar gebruikte competenties en het waardenkader van Rathenau, Kennisnet en SURF.

- **Negen principes voor AI in het onderwijs (UNESCO Nederland).** Onder meer recht op privacy, transparantie, menselijke regie en: laat AI het denken niet vervangen. Maak afspraken zichtbaar in les en toetsing.
- **EU AI Act, artikel 4 (van kracht sinds februari 2025).** Organisaties die AI inzetten, moeten zorgen voor voldoende AI-geletterdheid bij hun personeel. Scholen zijn zulke organisaties. Deze training is daarmee ook een concrete invulling van een wettelijke verplichting, en dat is een argument richting schoolleiders en besturen.
- **AVG.** Geen persoonsgegevens van kinderen in publieke AI-toepassingen; werken met geanonimiseerde casussen; weten welke toepassing de school heeft goedgekeurd. De training is tool-onafhankelijk en behandelt deze principes als onderdeel van het mentale model dat elke leraar van AI moet hebben.

2.7 Ontwerpprincipes van de training

Uit het bovenstaande volgen zeven ontwerpprincipes. Ze bepalen elk programmablok.

- **Ervaren gaat vóór uitleggen.** Deelnemers doorlopen op dag 1 zelf als 'kind' de Oplossing Experteaser met AI, en voelen aan den lijve wanneer hun denken wordt overgenomen. Pas daarna komt de theorie (Dewey, Kolb).
- **Twee lagen, altijd samen.** Elk onderdeel gaat over de leraar die zelf met AI werkt én over wat de leraar nodig heeft om kinderen te begeleiden. Wat je zelf niet doet, kun je niet voorleven.
- **Wrijving is een ontwerpkeuze.** In elke werkvorm zit een moment waarop het denken terug bij de mens komt: verantwoording, navertellen, pitch zonder scherm, één ding zonder AI.
- **Rol benoemen.** Bij elk AI-gebruik in de training benoemen deelnemers welke van de acht rollen ze AI geven, en of ze die kozen. Dat maakt het onzichtbare zichtbaar en wordt een gewoonte.
- **Tool-onafhankelijk.** We werken met principes en promptpatronen die in elke toepassing werken (ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot of een schooltoepassing). Geen accounts aanmaken tijdens de training met persoonsgegevens van kinderen.
- **Van product naar proces.** Zowel voor deelnemers als voor kinderen verschuift de beoordeling van het eindproduct naar het proces: logboek, prompts, keuzes, reflectie.
- **Niet alleen.** Eigenaarschap is geen individuele oefening. Tijdens de training werken we samen zodat we elkaar twee dagen scherp houden, en eindigt met nadenken over wie dat op school gaat doen.

3. Leerdoelen

De leerdoelen zijn geordend naar het handelingsrepertoire van de procesarchitect uit 'Onderwijs zonder plafond': weten, kunnen, doen, voorleven. Na de training kan de deelnemer:

Weten (inzicht en kennis)

- uitleggen hoe een taalmodel werkt (waarschijnlijkheden voorspellen, geen begrip), waar het faalt (hallucinaties, vooroordelen, sociaal wenselijke antwoorden) en wat het over de gebruiker leert;
- recente inzichten over cognitive offloading samenvatten en uitleggen waarom AI als antwoordmachine het leren schaadt en AI als denkpartner het versterkt;
- de begrippen Vermenging, Hechting, Flexibiliteit, de vijf fasen, de acht rollen en de drie bouwstenen van eigenaarschap herkennen bij zichzelf, bij collega's en bij kinderen;
- de vijf bekwaamheden die AI niet overneemt benoemen en koppelen aan de Oplossing Experteaser;
- de relevante kaders (UNESCO, Kennisnet, AI Act, AVG) kennen en weten wat die vragen van een school.

Kunnen (vaardigheden en oog)

- in één zin beschrijven wat de eigen relatie met AI is, en aangeven in welke fase en rol men zit bij verschillende taken;
- het verschil zien tussen een kind dat AI inzet als hefboom voor eigen onderzoek en een kind dat zich laat voorttrekken door gegenereerde tekst;
- Socratische procesvragen stellen die een kind regisseur laten blijven;
- met Backward Design een project ontwerpen rond een essentiële vraag, waarbij AI bewust als vormgever of katalysator wordt ingezet;
- leertaken beoordelen en herontwerpen op de vijf bekwaamheden (AI-resistent én AI-versterkt);
- materiaal differentiëren met AI zonder de denkstap van het kind weg te nemen.

Doen (handelen in de praktijk)

- verantwoording als vast onderdeel van opdrachten invoeren (welk deel kwam van AI, waarom overgenomen of aangepast);
- van productbeoordeling naar procesevaluatie gaan: logboek, prompts, keuzes en reflectie meewegen;
- scaffolds op executieve functies bij kinderen die cognitief diep kunnen maar vastlopen op structuur;
- een persoonlijk groeiplan uitvoeren: morgen, na een blok, over een jaar.

Voorleven (houding en ethos)

- hardop en transparant twijfelen aan AI-output in het bijzijn van kinderen;
- openlijk laten zien wanneer een AI-suggestie wordt verworpen en waarom;
- de eigen vaardigheid actief onderhouden (regelmatig iets zonder AI ontwerpen);

- collega's bevrage op hun proces zonder dat het als wantrouwen voelt, en zelf zo'n vraag kunnen ontvangen.

4. Dagprogramma dag 1 – Mens blijven: regisseur van je eigen denken

Rode draad: deelnemers doorlopen als 'kind' de zes stappen van de Oplossing Experteaser aan een betekenisvol probleem, met AI naast zich. Tussen de ervaringsblokken door komt de theorie, telkens gekoppeld aan wat ze net zelf hebben gevoeld.

Het probleem van de dag: een Denkstof-thema, bijvoorbeeld uit 'Systemen – Het Nederlandse Onderwijssysteem' of 'Verandering – Communicatie': 'Ontwerp een regel voor AI-gebruik in onze school die kinderen, leraren en ouders alle drie eerlijk vinden.' Betekenisvol, zonder pasklaar antwoord, en vol van de vijf bekwaamheden.

Tijd	Onderdeel	Wat er gebeurt	Theorie / bron	Opbrengst
9.00	Ontvangst en AI-thermometer	Deelnemers plaatsen zich op twee wanden: de vijf fasen (waar sta ik met AI bij lesvoorbereiding, bij communicatie, bij beoordelen?) en een lijn van 'verbieden' tot 'alles laten doen'. Kort gesprek in duo's die de hele training bij elkaar blijven.	Vijf fasen (Edwards; artikel 2)	Startfoto van de groep; vaste duo's
9.30	Opening: het kind dat het niet meer kon navertellen	Minka vertelt het verhaal uit artikel 1 en de school van meester Tom (artikel 8). Stelling: AI is niet het probleem; niet meer merken wat het doet, is het probleem. Korte plaatsing van de training in de visie van Begaafd Onderwijs en in de kaders (UNESCO, AI Act).	Artikel 1 en 8; Oplossing Experteaser; UNESCO CFT	Gedeelde vraag van de tweedaagse
10.00	Ervaringsblok 1: Definiëren en Ontdekken, met AI	Groepen krijgen het probleem van de dag. De helft werkt met AI in 'antwoordstand' (vraag stellen, output overnemen), de andere helft met AI in 'Socratische stand' via een vaste promptkaart (AI mag alleen vragen stellen, hints geven en bronnen aandragen). Beide groepen leveren een probleemdefinitie en drie bevindingen. Daarna zonder scherm: vertel aan een ander duo wat jullie zelf bedachten en wat van AI kwam. Wie kan het? Denkroutine: Zie–Denk–Verwonder op de AI-output.	Bastani e.a. (hints vs. antwoorden); Kosmyna e.a.; Vermenging (artikel 1); denkroutines Project Zero	Werkinstrument 1: Promptkaart Socratische stand. Ervaren verschil tussen halen en denken

Tijd	Onderdeel	Wat er gebeurt	Theorie / bron	Opbrengst
11.15	Theorie 1: wat AI met het denken doet	Interactieve lezing: cognitive offloading, het auditprobleem, waarom het bij kinderen schadelijker is, de U-curve van waakzaamheid en delegeren. Daarna de drie manieren waarop je verandert: Vermenging, Hechting, Flexibiliteit, met de leraarvoorbeelden (het rapport met het detail over de buurman, de differentiatie-leraar). Deelnemers vullen de tabel 'Hoe AI je denken binnenkomt' voor zichzelf in.	Risko & Gilbert; Gerlich; Lee e.a.; Lodge & Loble; Wang & Zhang; artikel 1	Werkinstrument 2: Tabel Vermenging–Hechting–Flexibiliteit, ingevuld
12.00	Lunch			
13.00	Ervaringsblok 2: Dromen en Ontwerpen, met AI als katalysator	Divergeren met Denksleutels (Combinatiesleutel, Ander gebruik, GOK-sleutel) éérs zonder AI; daarna AI als katalysator inzetten voor invalshoeken buiten het eigen kennisgebied. Convergeren: kiezen en beargumenteren (smaak hebben). Regel: bij elk overgenomen idee één verantwoordingsregel. Voor elke AI-inzet benoemt het duo hardop welke rol AI kreeg.	Creatief denken (Wallas, Osborn, De Bono); vier rollen (artikel 3); vijf bekwaamheden (artikel 7)	Werkinstrument 3: Verantwoordingskaart. Concept-ontwerp van de regel
14.15	Theorie 2: fasen, rollen en mentale modellen – casuscarrousel	Zes casustafels met de figuren uit de artikelen: Sanne en Daan (fasen), Tim en Marieke (Uitvoerder, Vormgever), Aisha en Boris (Katalysator, Partner), Fleur en Jeroen (Uitbesteder, Bouwer), Nienke en Bram (Maker, Co-Regisseur), de IB'er met de Cito-omzetting (vermenselijking). Per tafel: herken, benoem, stel de vraag uit de tabel. Plenair: waarom de tweede vier rollen alleen door anderen te zien zijn.	Artikel 2, 3, 4, 5; Theory of Mind; AI's model van jou	Werkinstrument 4: de vier tabellen (fasen, rollen, keerzijde, mentale modellen) als gespreksinstrument
15.15	Ervaringsblok 3: Opleveren en Reflecteren	Elk duo pitcht zijn regel in twee minuten, zonder scherm en zonder notities, en beantwoordt één doorvraag van een ander duo ('waarom dit en niet dat?'). Reflectie met de denkroutine 'Ik dacht vroeger... nu denk ik...' over de eigen relatie met AI. Feed up, feedback, feed forward op het proces, niet op het product.	Hattie & Timperley; Reflectieproces; artikel 6	Ervaren dat navertellen de echte toets is

Tijd	Onderdeel	Wat er gebeurt	Theorie / bron	Opbrengst
16.00	Afsluiting: mijn AI-zin	Iedere deelnemer schrijft één zin: 'Mijn relatie met AI is...' (niet wat je ermee doet, maar wat het <i>is</i>). Huiswerk voor de avond: kies één taak die je normaal met AI doet en doe hem vanavond zonder (naar Nienke). Noteer wat je opmerkt.	Drie bouwstenen (artikel 6); Maker-rol (artikel 4)	Eerste versie AI-zin; opmerkingen voor dag 2

5. Dagprogramma dag 2 – Voorleven en ontwerpen: de leraar als procesarchitect

Rode draad: deelnemers stappen terug in de rol van leraar en ontwerpen een concreet project voor hun eigen klas, met AI als vormgever en katalysator. Elk ontwerpblok bevat de laag 'en hoe begeleid ik het kind hierin?'.

Tijd	Onderdeel	Wat er gebeurt	Theorie / bron	Opbrengst
9.00	Terugblik en huiswerk	In duo's: wat merkte je op toen je het zonder AI deed? Was het langzamer, leger, rijker? AI-zin opnieuw lezen en zo nodig aanscherpen. Plenair drie voorbeelden.	Drift en opmerken (artikel 6)	Aangescherpte AI-zin
9.30	Theorie 3: de leraar als procesarchitect in het AI-tijdperk	Yara en Kevin: even intensief, totaal verschillend. De drie bouwstenen als één ding; de versterkingszone; wat er tegen je werkt (brein, techniek, organisatie, isolement); wat je zegt en wat je doet op dinsdagavond half tien. Daarna het handelingsrepertoire weten–kunnen–doen–voorleven en de vijf bekwaamheden als ontwerpinstrument. Koppeling aan UNESCO-domeinen en aan wat de school vraagt (AI Act art. 4).	Artikel 6, 7, 8; Edwards (versterkingszone); Heylighen; UNESCO CFT	Werkinstrument 5: Checklist procesarchitect (weten–kunnen–doen–voorleven)
10.30	Ontwerpblok 1: Backward Design met AI als vormgever en katalysator	Deelnemers kiezen een kerndoel en thema (Denkstof of eigen). Stap 1: wat moeten kinderen aan het eind écht begrijpen (Zes Facetten van Begrip)? Stap 2: de essentiële vraag; 'Vragen-Battle' waarin AI als katalysator tegenvragen levert en het duo de vraag zelf aanscherpt. Stap 3: de authentieke eindtaak, gescoord op de vijf bekwaamheden. AI mag formuleren en herschikken (Vormgever); de leraar blijft achter elke keuze staan. Elke AI-inzet krijgt een rol-label en een verantwoordingsregel.	Wiggins & McTighe (UbD, Zes Facetten); artikel 3 en 7; Oplossing Experteaser	Essentiële vraag, leerdoelen en eindtaak van het eigen project
12.00	Lunch			

Tijd	Onderdeel	Wat er gebeurt	Theorie / bron	Opbrengst
13.00	Ontwerpblok 2: AI-resistente én AI-versterkte leertaken	Drie delen. (a) Taakscan: bestaande opdracht scoren op de vijf bekwaamheden en herontwerpen zodat AI hem niet kan oplossen maar wél kan versterken (fysiek veldwerk, beslissing dragen, smaak). (b) Differentiëren zonder plafond: dezelfde taak door de ogen van Lars, Noor en Yusuf; met AI materiaal aanpassen aan niveau, taal en structuur zonder de denkstap weg te nemen; scaffolden op executieve functies. (c) Socratische procesvragen oefenen in rollenspel: 'Wat was jouw eigen idee vóórdat je dit vroeg?', 'Welke alinea raakt de kern en waarom gooi je de rest weg?', 'Laat me de denkstappen zien.' Verantwoording en logboek als vast onderdeel van de opdracht; rubric voor procesevaluatie met AI als vormgever.	Artikel 7 en 8; Tomlinson (differentiatie); Renzulli (SEM); Hattie; Lodge & Loble (intentionele wrijving)	Werkinstrument 6: Taakscan vijf bekwaamheden. Werkinstrument 7: Kaart Socratische procesvragen. Uitgewerkte leertaak met verantwoording en procesrubric
14.30	Verdiepings sessies (keuze uit vier)	Zie paragraaf 6. Deelnemers kiezen bij aanmelding.		Verdiepingsmateriaal per sessie
15.30	AI-kompas, persoonlijk groeiplan en marktplaats	Ieder vult het AI-kompas in: mijn AI-zin; per taak welke rol ik AI geef en of ik die koos; wie mijn werk ziet voordat het af is; welke gewoonte ik onderhoud zonder AI; welke afspraak ik met mijn klas maak. Daaruit het groeiplan: morgen, na een blok, over een jaar. Marktplaats: projecten, herontworpen taken en beste AI-vondsten delen. Afspraak in duo's: wanneer bellen we elkaar met de vraag 'hoe kwam je hierop?'.	Artikel 6 (drie vragen); Deci & Ryan; Dweck	Werkinstrument 8: AI-kompas en groeiplan, ingevuld
16.15	Afsluiting	Denkroutine 'Ik dacht vroeger... nu denk ik...' over de vraag van de tweedaagse. Evaluatie op proces: wat deed deze training met jouw eigenaarschap?		

6. Verdiepingssessies (dag 2, 14.30–15.30)

Vier sessies, elk gekoppeld aan één van de dwarsdoorsnijdende vragen van de training. Deelnemers kiezen er één bij aanmelding; het materiaal van de andere drie krijgen ze mee.

- **AI als denkpartner voor kinderen.** Je maakt vraagkaartjes waarmee kinderen AI vragen laten stellen in plaats van antwoorden laten geven, en de klassenafspraken die daarbij horen.
- **AI-tools: tips en tricks.** Handen op het toetsenbord. De handelingen die echt tijd schelen, de valkuilen die iedereen kent, en één klus waar je tegenop zag die aan het eind af is.
- **AI, feedback en procesevaluatie.** Een beoordelingsschema in een kwartier, snellere feedback op kinderwerk, en een manier om te beoordelen wat je in het eindproduct niet ziet.
- **AI en differentiëren.** Eén les uit je methode, in een uur passend gemaakt voor je hele groep. Inclusief de check of je iets toegankelijker maakte of alleen makkelijker.

De vier verdiepingssessies

Tweedaagse 'Blijf de auteur' — dag 2, 14.30 tot 15.30 uur

Aan het eind van dag twee kies je één sessie waarin het puur praktisch wordt. Geen theorie meer, maar een uur waarin je met je eigen materiaal aan de slag gaat en met werkende dingen naar buiten loopt. Je kiest bij aanmelding. Het materiaal van de andere drie sessies krijg je gewoon mee, zodat je niets misloopt.

A. AI als denkpartner voor kinderen

De vraag: hoe laat je kinderen zelf met AI werken zonder dat het hun denkwerk overneemt?

Het verschil zit in wat je een kind laat vragen. Een kind dat typt 'schrijf een stukje over de Romeinen' krijgt een stukje over de Romeinen. Een kind dat typt 'stel mij vijf vragen over de Romeinen zodat ik erachter kom wat ik nog niet weet' krijgt zijn eigen denkwerk terug. In dit uur bouw je precies die tweede soort.

Wat je doet

Je maakt een setje vraagkaartjes voor je klas: korte zinnestukjes die kinderen kunnen intypen en die AI in de rol van vragensteller zetten. Denk aan: geef me hints maar niet het antwoord. Wat klopt er niet aan mijn redenering? Noem drie manieren waarop ik dit kan aanpakken, dan kies ik zelf. Ondervraag mij over mijn onderwerp alsof je wilt weten of ik het snap. Wat heb ik vergeten te vragen?

Je test ze meteen: één deelnemer speelt het kind, de ander kijkt mee. Wat blijkt te werken bij groep 5 is iets anders dan wat werkt bij groep 8, en dat merk je binnen twee rondjes.

Daarna maak je het klasklaar. Hoe introduceer je dit op maandagochtend? Welke afspraken hang je op? Hoe zorg je dat kinderen laten zien wat ze aan AI vroegen, zonder dat het als controle voelt? We

werken met een simpele gewoonte die op elke opdracht past: één regel erbij waarin het kind opschrijft wat het overnam en waarom.

Tot slot de vragen die altijd komen. Vanaf welke leeftijd doe je dit, en bij welk kind nog even niet? Wat doe je met de leeftijdsgrenzen van de toepassingen, en met ouders die het spannend vinden? En wat als een kind AI gebruikt voor iets wat niet over school gaat, omdat het altijd geduldig is en nooit moe wordt?

Dit neem je mee

- Een set vraagkaartjes voor kinderen, in drie niveaus, klaar om te printen
- Een voorstel voor klassenafspraken dat je maandag kunt bespreken
- De verantwoordingsregel als vast onderdeel van elke opdracht

B. AI-tools: tips en tricks

De vraag: wat kan het allemaal, en wat levert jou als leraar echt tijd op?

Dit is de sessie voor wie denkt: leuk allemaal, maar laat nou eens zien hoe het werkt. Een uur handen op het toetsenbord, met de toepassing die jouw school gebruikt. Geen knopjescursus die volgend jaar verouderd is, maar de handelingen die blijven werken.

Wat je doet

We beginnen bij het verschil tussen een matige en een goede opdracht aan AI. Dat is geen geheime formule maar vier ingrediënten: zeg wie het is, wat je wilt, voor wie het is en hoe het eruit moet zien. Je herschrijft ter plekke een paar van je eigen opdrachten en ziet het resultaat veranderen.

Daarna gaan we langs de dingen die de meeste leraren nog niet weten en die het meeste schelen:

- Je eigen materiaal erin zetten. Een methodeles, een tekst, een foto van een werkblad, en daar vragen over stellen in plaats van vanaf nul beginnen.
- Inspreken in plaats van typen. Voor wie sneller praat dan tikt scheelt dat de helft van de tijd.
- Vaste instructies opslaan, zodat je niet elke keer opnieuw hoeft uit te leggen dat je in groep 6 zit en hoe jouw school schrijft.
- Terugpraten. Bijna niemand doet dit: het eerste antwoord is zelden het beste, en 'korter, concreter, en haal die tussenkopjes eruit' levert meer op dan een nieuwe poging.
- Beeld en tekst combineren, en weten wanneer een plaatje echt iets toevoegt en wanneer het versiering is.

We besteden ook aandacht aan wat je juist niet moet doen. Namen van kinderen invoeren. Blind vertrouwen op een bron die er echt uitziet. En de valkuil waar iedereen intrapt: iets overnemen omdat het mooi geformuleerd is, niet omdat het klopt. Je leert in dertig seconden checken wat je in handen hebt.

De laatste twintig minuten zijn van jou. Je pakt een klus waar je tegenop ziet — een nieuwsbrief, een thema dat je moet voorbereiden, een stapel losse notities die een verslag moet worden — en je maakt hem af, met hulp naast je.

Dit neem je mee

- Een kaart met de vier ingrediënten van een goede opdracht aan AI
- Een lijstje met tien handelingen die direct tijd schelen, met voorbeelden
- Eén klus die af is, gemaakt tijdens de sessie

C. AI, feedback en procesevaluatie

De vraag: hoe geef je sneller betere feedback, en hoe beoordeel je nog iets zinnigs als elk eindproduct er goed uitziet?

Twee problemen die elkaar raken. Je hebt te weinig tijd om iedereen goede feedback te geven, en tegelijk zegt een keurig eindproduct steeds minder over wat een kind heeft geleerd. In dit uur pak je ze allebei aan.

Wat je doet

Eerst de snelheid. Je bouwt in een kwartier een beoordelingsschema bij een opdracht die je zelf meebracht: wat wil je zien, in drie of vier niveaus, in taal die kinderen begrijpen. Dat is werk waar je normaal een avond aan kwijt bent. Je leest het kritisch na en past aan, want de eerste versie is bijna altijd te braaf.

Daarna feedback op kinderwerk. Je oefent met AI als eerste lezer: het signaleert wat er structureel opvalt, jij bepaalt wat het kind nodig heeft. Het verschil is belangrijk en je voelt het meteen. Een systeem ziet wat er in de tekst staat. Jij ziet dat dit kind voor het eerst een risico nam.

Dan het lastigste stuk: beoordelen wat je niet in het eindproduct kunt zien. We maken samen een korte werkwijze waarmee het proces zichtbaar wordt: het kind bewaart zijn ideeënlijst, noteert wat het aan AI vroeg en wat het niet overnam, en vertelt aan het eind in één minuut hoe het tot zijn keuzes kwam. Navertellen is de eenvoudigste en eerlijkste toets die er is, en je hebt er niets voor nodig.

We eindigen praktisch: hoe krijg je dit in je rapport en in het oudergesprek? Je maakt drie zinnen die je kunt gebruiken over hoe een kind werkt, niet alleen over wat het scoorde. En je bespreekt de grens: rapportteksten laten formuleren mag, maar het oordeel en het detail dat alleen jij hebt gezien blijven van jou.

Dit neem je mee

- Een afgerond beoordelingsschema bij je eigen opdracht
- Een werkwijze om het proces zichtbaar te maken, in drie stappen
- Voorbeeldzinnen voor rapport en oudergesprek over het werkproces

D. Al en differentiëren

De vraag: hoe stem je af op elk kind zonder dat het je zondagmiddag kost?

Dit is waar Al het meest oplevert en waar het ook het snelst misgaat. Want een tekst makkelijker maken is niet hetzelfde als denkwerk weghalen, en een kind uitdagen is niet hetzelfde als het meer sommen geven.

Wat je doet

Je neemt één les uit je methode en maakt hem in een uur passend voor je hele groep. Achter elkaar, met hulp:

- Dezelfde tekst op drie leesniveaus, waarbij de inhoud en de denkvraag overeind blijven en alleen de taal meebeweegt.
- Een andere ingang voor het kind dat het zo niet snapt: een vergelijking uit zijn eigen wereld, een voorbeeld met voetbal of met bouwen, net zo lang tot het kwartje valt.
- Een verdiepende laag voor het kind dat allang klaar is. Niet meer werk, maar een vraag zonder pasklaar antwoord waar het de rest van de week mee vooruit kan.
- Een stappenplan voor het kind dat alles kan bedenken maar niet weet waar te beginnen. Eerst de vraag, dan drie mogelijkheden, dan één uitwerken.
- Extra oefening voor wie herhaling nodig heeft, in variaties in plaats van hetzelfde rijtje nog een keer.

Halverwege bouwen we de controle in die deze sessie eerlijk houdt. Bij elke aanpassing stel je één vraag: heb ik dit toegankelijker gemaakt, of makkelijker? Een tekst korter maken kan het denkwerk redden of het juist wegnemen, en dat verschil zie je pas als je er bewust naar kijkt. Je leert het herkennen aan drie signalen.

Tot slot maak je er een werkwijze van die je volhoudt. Want één les aanpassen is leuk, maar het gaat om de vraag hoe je dit elke week doet zonder dat het een nieuw project wordt. Je kiest één plek in je weekvoorbereiding waar dit voortaan gebeurt.

Dit neem je mee

- Eén volledig gedifferentieerde les, klaar voor gebruik
- De check 'toegankelijker of makkelijker' met drie herkenningssignalen
- Een werkwijze voor je wekelijkse voorbereiding, in vijftien minuten per week

7. Werkinstrumenten die deelnemers meenemen

Nr	Instrument	Wat het is en waar het vandaan komt
1	Promptkaart Socratische stand	Vaste promptpatronen (tool-onafhankelijk) die AI in de rol van vragensteller zetten: alleen vragen, hints, bronnen, tegenargumenten. Voor leraar én kind.
2	Tabel Vermenging–Hechting–Flexibiliteit	De tabel uit artikel 1 als zelfscan, met de drie vragen.
3	Verantwoordingskaart	Eén regel per overgenomen AI-idee: wat kwam van AI, waarom overgenomen of aangepast. Voor werkstukken, rapporten, lesontwerpen.
4	De vier gespreksinstrumenten	Tabellen uit artikel 2, 3, 4 en 5: fasen, rollen, keerzijde, mentale modellen. Elk met de kolommen wat het is – herkennen – vraag.
5	Checklist procesarchitect	Weten, kunnen, doen, voorleven uit artikel 8, uitgebreid met de UNESCO-domeinen en de AVG-principes.
6	Taakscan vijf bekwaamheden	Scoreformulier om een leertaak te beoordelen en te herontwerpen op meerdere expertises, fysiek aanwezig zijn, beslissing dragen, vraag vinden, smaak hebben. Met de klasvoorbeelden uit artikel 7.
7	Kaart Socratische procesvragen	De vragen uit artikel 8 en 6, geordend naar de zes stappen van de Oplossing Experteser.
8	AI-kompas en persoonlijk groeiplan	Mijn AI-zin, rol per taak, wie mijn werk ziet, wat ik zonder AI onderhoud, klassenafpraak; morgen – na een blok – over een jaar.

Daarnaast: het uitgewerkte eigen project (essentiële vraag, leerdoelen, eindtaak, herontworpen leertaak, procesrubric), de acht artikelen als naslag, de promptbibliotheek voor differentiëren en materiaal maken, en het verdiepingsmateriaal van alle vier de sessies.

8. Praktische voorwaarden en keuzes

- **Eigen laptop en open houding.** Zonder laptop is deelname niet mogelijk; zonder open houding tegenover AI wordt het een lange twee dagen. Beide vermelden we altijd.
- **Tool-onafhankelijk.** Deelnemers werken met de toepassing die hun school toestaat. De promptpatronen werken overal. Tijdens de training worden geen persoonsgegevens van kinderen ingevoerd; casussen zijn fictief of geanonimiseerd.
- **Groepsgrootte.** Maximaal 30 deelnemers (twaalf duo's), zodat de casuscarrousel en de pitches werken.
- **Datum.** Op de kalender staan 27 & 28 november 2026 en 19 & 20 maart 2027. Advies: kies één van beide voor deze samengevoegde training en gebruik de andere datum voor een tweede editie zodra de eerste is uitverkocht, of voor een Ontwikkeldag als vervolg.

- **Vervolgaanbod.** Ontwikkeldag (één dag een volledig project uitwerken) en het teamtraject 'Eigenaarschap als schoolcultuur' als verdieping van sessie B op school- of bestuursniveau.
- **Argument richting schoolleiding.** Artikel 4 van de AI Act verplicht organisaties tot AI-geletterdheid van hun medewerkers; deze training is daar een inhoudelijke invulling van, gebaseerd op het UNESCO-raamwerk.

9. Bronnen

- Bastani, H., Bastani, O., Sungu, A., Ge, H., Kabakci, Ö., & Mariman, R. (2024/2025). Generative AI can harm learning. *Proceedings of the National Academy of Sciences*.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Edwards, H. (2026). *Stay Human: Authoring Your Mind in the AI Age* (living book). Artificiality Institute. Hoofdstukken 3 t/m 9: The three ways you're changing; The journey people take; The roles you're choosing; The roles that change you; Knowing the mind you're working with; Staying the author; The work that stays yours. <https://journal.artificialityinstitute.org/>
- Edwards, H., & Edwards, D. (2026). *Cognitive Sovereignty: Authoring Your Mind in the AI Age*. Artificiality Institute.
- Edwards, D. (2024). *A Mind for Our Minds*. Artificiality Institute.
- Gerlich, M. (2025). AI tools in society: Impacts on cognitive offloading and the future of critical thinking. *Societies*, 15(1), 6.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Heylighen, F. (2007). Characteristics and problems of the gifted: Neural propagation depth and flow motivation as a model of intelligence and creativity. *Vrije Universiteit Brussel*.
- Hong, Y., e.a. (2025). Onderzoek naar het aanleren van kritisch AI-gebruik en effect op kritisch denken (n=240), aangehaald in Lodge & Loble (2026).
- Kosmyna, N., e.a. (2025). Your Brain on ChatGPT: Accumulation of cognitive debt when using an AI assistant for essay writing task. MIT Media Lab.
- Lee, H.-P., Sarkar, A., Tankelevitch, L., Drosos, I., Rintel, S., Banks, R., & Wilson, N. (2025). The impact of generative AI on critical thinking: Self-reported reductions in cognitive effort and confidence effects from a survey of knowledge workers. CHI 2025. Microsoft Research / Carnegie Mellon University.
- Lodge, J. M., & Loble, L. (2026). *Artificial intelligence, cognitive offloading and implications for education*. University of Technology Sydney.
- Miao, F., & Cukurova, M. (2024). AI competency framework for teachers. UNESCO. En: UNESCO (2024). AI competency framework for students.
- OECD (2026). *Digital Education Outlook 2026*. Parijs: OECD.
- Arbeidsmarktplatform PO (2026). *Handreiking Werken met AI in het primair onderwijs*.
- Kennisnet. *Handreiking AI voor scholen*. Rathenau Instituut, Kennisnet & SURF: Waardenkader digitalisering in het onderwijs.
- UNESCO Nederland. *Negen principes voor het gebruik van AI in het onderwijs*.
- Europese Unie (2024). Verordening (EU) 2024/1689 (AI Act), artikel 4: AI-geletterdheid.
- Renzulli, J. S., & Reis, S. M. (2014). *The Schoolwide Enrichment Model* (3e ed.). Prufrock Press.
- Risko, E. F., & Gilbert, S. J. (2016). Cognitive offloading. *Trends in Cognitive Sciences*, 20(9), 676–688.
- Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2011). *Making Thinking Visible*. Jossey-Bass (Harvard Project Zero).
- Tomlinson, C. A. (2014). *The Differentiated Classroom* (2e ed.). ASCD.
- Wang, L., & Zhang, Y. (2026). Cognitive vigilance and cognitive offloading in AI-supported learning: a longitudinal study (n=912), aangehaald door Hardman en Rubens (2026).
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design* (2e ed.). ASCD.
- Dumont, M. (2026). Artikelenreeks: Hoe beïnvloedt AI je denken?; De vijf fasen waar je doorheen beweegt met AI; Vier rollen die je aan AI geeft; Vier rollen – als AI onderdeel wordt van wie je bent; Mentale modellen;

Eigenaarschap; Vijf bekwaamheden die AI niet overneemt; Onderwijs zonder plafond. Begaafd Onderwijs, www.begaafdonderwijs.nl.

Verantwoording: dit document is opgesteld met Claude (Fable 5.1) op basis van de acht artikelen, de skill Begaafd Onderwijs, de eerdere trainingsbeschrijvingen en actueel opgezocht onderzoek; inhoudelijke keuzes en eindredactie door Minka Dumont. Enkele onderzoeksdetails (Hong e.a., Wang & Zhang) zijn ontleend aan secundaire bronnen en verdienen controle in de primaire publicatie vóór publicatie.