ozobot
LESMATERIAAL

LESPLAN VOOR DE LEERKRACHT

Ethieklab: AI voor de rechter

Groep 5–7 | 45 min | Ari, Evo | Kleurcodes



Kruip in de rol van AI-ethicus: beoordeel AI-beslissingen op eerlijkheid, ontdek hoe vooringenomenheid mensen verschillend raakt en laat met kleurcodes je oordeel zien. Bedenk ook hoe systemen verbeterd kunnen worden.

Bekijk de les online
lessen.ozobot-benelux.nl/les/ai-ethiek-bias

Gratis lesmateriaal van Ozobot Benelux · versie van 21 oktober 2026 · Print de werkkaarten op 100% (werkelijke grootte).

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Voor de leerkracht

Groep 5–7 · 45 min · AI & ethiek, Informatica

Leerdoelen

Na deze les kunnen de leerlingen:

1. De leerling kan aangeven hoe AI-beslissingen positieve of negatieve gevolgen kunnen hebben voor mensen.
2. De leerling herkent hoe vooringenomenheid zichtbaar kan worden in AI-systemen.
3. De leerling gebruikt kleurcodes om routes voor eerlijke en oneerlijke AI-beslissingen weer te geven.

SLO-leerdoelen

7.9 Representeren en communiceren van een algoritme door middel van codes en symbolen.

8.4 Beschrijven van de rol en invloed van data op de werking van AI-systemen.

Video's en presentatie

Ozobot AI-lessen: ethieklab – V4 [ONDERTITELD]
lessen.ozobot-benelux.nl/v/1694-1

Voorbereiding

Benodigdheden

- ✓ Kleurcodebaan
- ✓ Kleurcodestiften
- ✓ Plakband

Materialen voor de leerkracht

- ✓ Werkkaarten bij Ethieklab: AI voor de rechter
- ✓ Dossierkaarten (knipkaart bij de werkkaarten van deze les): print ze en knip de zes dossiers uit

Materialen voor de leerlingen

- ✓ 1 Evo of Ari per leerling
- ✓ 1 set kleurcodestiften per leerling
- ✓ 1 set werkkaarten per leerling
- ✓ 1 kleurcodebaan per leerling
- ✓ Plakband

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Tips voor de leerkracht

- Op verschillende momenten kun je zelf scenario's kiezen waarmee leerlingen beoordelen of AI eerlijk handelt. Sluit daarbij aan bij de omgangsvormen in je klas en de afspraken die je gebruikt om te bespreken hoe AI-beslissingen verschillende mensen op verschillende manieren kunnen raken. Benadruk dat vooringenomenheid onbedoeld kan zijn, maar toch schade kan veroorzaken — én dat mensen kunnen helpen dit te verbeteren.
- Leerlingen kunnen de beoordelingsopdracht in kleine groepjes of zelfstandig uitvoeren. We raden kleine groepjes aan, zodat leerlingen open kunnen bespreken wat een beslissing ethisch maakt.

Voorkennis

- Kleurcodes van Ozobot, vooral de richtingskleurcodes
- Basiskennis van wat AI is

Lesverloop

1 Introductie

Vandaag kruipen leerlingen in de rol van AI-ethicus: iemand die onderzoekt of kunstmatige intelligentie eerlijk en verantwoord handelt. Ze onderzoeken hoe AI vooringenomen of oneerlijke beslissingen kan nemen. Eerst verkennen ze praktijksituaties waarin AI-toepassingen verschillende gevolgen hebben voor leerlingen, gemeenschappen en makers. Daarbij omschrijven leerlingen de kernbegrippen eerlijk, rechtvaardig en ethisch. Ze maken ook eigen tekeningen om deze begrippen concreet te maken.

Vervolgens gebruiken leerlingen hun omschrijvingen om dossiers over het gedrag van AI te beoordelen. Ze bepalen of elke beslissing eerlijk, rechtvaardig of ethisch was. Ze laten hun oordeel zien met de richtingskleurcodes van Ozobot. Ook denken ze na over hoe vooringenomenheid zichtbaar wordt in AI-systemen, waarom dat ertoe doet en hoe mensen technologie kunnen verbeteren zodat die beter rekening houdt met iedereen.

2 Activeren

Deel werkkaart 1 uit en wijs leerlingen op het startscenario. Lees het scenario voor of laat leerlingen het in stilte lezen. Laat hen de reflectievragen zelfstandig schriftelijk beantwoorden of eerst met een klasgenoot bespreken. Bespreek de vragen daarna met de hele klas.

Scenario: Wie staat er in de schijnwerpers?

Een bedrijf dat **VibeSpark** heet, maakt een AI-toepassing die jonge YouTubers helpt om op te vallen. De AI kijkt bijvoorbeeld naar hoe vaak een video wordt bekeken en hoeveel vind-ik-leuks en reacties die krijgt. Daarna kiest de AI welke video's op de pagina **'In de schijnwerpers'** van de app komen. Op die pagina staan is heel belangrijk: veel meer mensen zien je video's, je krijgt meer volgers en je kunt er zelfs meer geld mee verdienen.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Na een paar weken merken sommige leerlingen dat steeds dezelfde soorten kanalen worden uitgelicht. Meestal zijn die druk en grappig: de makers halen grappen uit, spelen snelle computerspellen of maken reactievideo's met uitbundige, gekke gezichten. Andere soorten kanalen worden juist niet aan nieuwe kijkers getoond, zoals:

- Een leerling die op een rustige manier leuke natuurwetenschappelijke proefjes deelt die je thuis kunt doen
- Een kunstenaar die zacht praat en rustgevende tekenlessen plaatst
- Een groep vrienden die doordachte toneelstukjes speelt met kostuums en uitgeschreven teksten

Deze video's krijgen niet meteen zoveel vind-ik-leuks of reacties. Daarom besluit de AI dat ze minder populair zijn en laat ze niet meer aan nieuwe mensen zien.

Gespreksvragen:

- Waarom denk je dat de AI steeds dezelfde soorten makers kiest?
- Is de AI oneerlijk, of doet die alleen wat is opgedragen?
- Hoe zouden de andere makers zich hierdoor voelen?
- Wat zou kunnen helpen om de AI meer soorten video's te laten opmerken?

Benadruk: AI is niet met opzet oneerlijk, maar kan toch oneerlijk handelen. Dat hangt af van hoe de AI is getraind en wat die meet. Vandaag onderzoeken we hoe je oneerlijke AI-beslissingen herkent. We denken als probleemoplossers na over hoe technologie ethisch kan handelen en rekening kan houden met de gevolgen voor iedereen.

Omschrijf de begrippen

Vertel leerlingen dat ze zojuist precies hebben gedaan wat echte AI-ethici doen: herkennen wat oneerlijk voelt en nadenken over wie daar gevolgen van ondervindt. AI-ethici stellen belangrijke vragen, zoals:

- Behandelt deze technologie mensen eerlijk en rechtvaardig?
- Wie kan andere gevolgen ondervinden: wie wordt geholpen, buitengesloten of oneerlijk beoordeeld?
- Wat moet er veranderen om het systeem voor iedereen ethischer te maken?

Wijs leerlingen op het **begrippenschema** op werkkaart 2. Bij elk begrip doen ze het volgende:

1. Schrijf op wat het begrip betekent.
2. Maak een tekening die laat zien wat het woord voor jou betekent.

Herinner leerlingen eraan dat je eerlijkheid of ethisch gedrag op meer dan één manier kunt laten zien.

3 Onderzoeken

Stap 1: Laat leerlingen hun Evo of Ari aanzetten. Met Evo kunnen ze daarna direct met kleurcodes werken; ze hoeven geen menuopties te kiezen. Op Ari tikken ze op **Informatica** (Computer Science) en daarna op **Kleurcodes** (Color Codes). Tijdens de les programmeren ze met kleurcodes.

Stap 2: Deel werkkaart 3 uit met de instructies voor leerlingen en werkkaart 5 met de kleurcodebaan.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Vertel leerlingen dat ze nu als AI-ethici verschillende scenario's over het gebruik van AI gaan beoordelen. Hun opdracht is om te onderzoeken hoe verschillende AI-systemen beslissingen hebben genomen en te beoordelen of die beslissingen eerlijk, rechtvaardig en ethisch waren. Later bepalen leerlingen wat er aangepast kan worden in scenario's waarin de AI schadelijke of oneerlijke gevolgen had voor mensen.

Stap 3: Geef elke leerling of elk groepje een scenariokaart. Leg uit dat dit hun eerste 'dossier' is. Laat hen de kaart met plakband vastmaken op de plek voor dossier 1 op hun baan.

Zo beoordeel je een dossier. Leerlingen kunnen deze stappen terugvinden op werkkaarten 2 en 3.

Volg als team deze stappen bij elk dossier dat je bekijkt:

1. **Lees het scenario samen hardop.** Zorg dat iedereen begrijpt wat de AI heeft gedaan.
2. **Leg de scenariokaart op de baan.**
3. **Bespreek en beslis: was dit een ethische AI-beslissing?** Vraag je af: was deze beslissing eerlijk? Wie werd geholpen? Voor wie waren de gevolgen anders, of wie werd oneerlijk behandeld? Moet er iets veranderen?
4. **Plaats een kleurcode op de beslisstrook** om je oordeel te laten zien. Met je kleurcode programmeer je Ozobot om duidelijk te maken wat jij als AI-ethicus vindt.

Vertel leerlingen dat ze hun beslissing en hun redenen mondeling moeten kunnen toelichten aan klasgenoten of aan de klas. Daarbij gebruiken ze de begrippen **eerlijk** en **ethisch**.

Opmerking voor de leerkracht: Zorg dat je het volgende punt duidelijk uitlegt, in deze of je eigen woorden: deze vereenvoudigde versie laat zien hoe echte AI-systemen 'leren' van eerdere gegevens of patronen. Als gegevens ontbreken of vooringenomen zijn, kan dat tot oneerlijke uitkomsten leiden. De dossiers van vandaag zijn gebaseerd op echte problemen die AI-onderzoekers hebben gevonden. Ze zijn alleen eenvoudiger gemaakt, zodat we ze samen kunnen onderzoeken.

Aantekeningen voor de leerkracht bij de scenariokaarten:

- **Dossier 1 – De boekenrobot**
  Soort vooringenomenheid: historische vooringenomenheid in trainingsgegevens
  Uitdaging: verschillende groepen lezers zijn niet even goed vertegenwoordigd
  Moeilijkheid van de beoordeling: gemiddeld
- **Dossier 2 – Gangwacht 3000**
  Soort vooringenomenheid: onbewuste vooringenomenheid bij het interpreteren van gedrag
  Uitdaging: oneerlijke gevolgen voor leerlingen op basis van hun uiterlijk of manier van bewegen
  Moeilijkheid van de beoordeling: hoog
- **Dossier 3 – De lunchrijrobot**
  Soort vooringenomenheid: vooringenomenheid tegenover mensen met een beperking; efficiëntie krijgt voorrang op rechtvaardigheid
  Uitdaging: eerlijke toegang voor leerlingen met verschillende behoeften
  Moeilijkheid van de beoordeling: gemiddeld
- **Dossier 4 – Kunstrobot**
  Soort vooringenomenheid: culturele vooringenomenheid in trainingsgegevens
  Uitdaging: wiens creativiteit wordt erkend?
  Moeilijkheid van de beoordeling: hoog
- **Dossier 5 – De AI-huiswerkhulp**
  Soort vooringenomenheid: geen duidelijke vooringenomenheid

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Uitdaging: is verschillende ondersteuning toch eerlijk?
Moeilijkheid van de beoordeling: laag

- **Dossier 6 – De AI-leesmaat**
  Soort vooringenomenheid: vooringenomenheid op basis van taal of accent, deels aanwezig
  Uitdaging: oneerlijke gevolgen voor meertalige sprekers
  Moeilijkheid van de beoordeling: gemiddeld

4 Uitleggen

Kom weer samen voor een klassengesprek. Mogelijke gespreksvragen:

- Welke AI-beslissingen waren het makkelijkst te beoordelen? Waarom?
- Welke beslissingen waren moeilijker? Wat maakte ze lastig?
- Zagen we patronen in de oneerlijke of onethische beslissingen?
- Hadden bepaalde mensen of groepen vaker te maken met andere gevolgen of een oneerlijke behandeling?
- Wat betekent het eigenlijk als AI ethisch handelt?

5 Verdiepen

Verdiepen (optionele uitbreiding)

1. Leerlingen kiezen een van de AI-systemen die ze hebben beoordeeld en stellen een verbetering voor. Ze kunnen hun verbetering uitwerken in een schriftelijk antwoord met een bewering, bewijs en redenering.
2. Let thuis eens op een AI-toepassing die je gebruikt, zoals YouTube, TikTok of een computerspel. Vraag je af: wie heeft het meeste voordeel van de manier waarop deze AI keuzes maakt? Wie wordt er misschien buitengesloten? Deel wat je hebt opgemerkt met je gezin.

6 Evalueren

Bespreek: stel dat je later AI voor scholen of sociale media zou ontwerpen. Welke regels zou je dan instellen om te zorgen dat iedereen eerlijk wordt behandeld?

Leerlingen vullen de afsluitkaart op werkkaart 4 in.

Afsluitkaart:

1. Hoe kan vooringenomenheid zichtbaar worden in een AI-systeem? Leg het in je eigen woorden uit en geef een voorbeeld uit de activiteit van vandaag.
2. Hoe kan een AI-beslissing verschillende gevolgen hebben voor verschillende mensen? Gebruik een voorbeeld van vandaag.
3. Wat zou je een vriend of vriendin vertellen over hoe AI oneerlijk kan zijn?

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Voor de leerlingen

Ethieklab: AI voor de rechter

Ethieklab: AI voor de rechter

Je onderzoekt of beslissingen van AI eerlijk en ethisch zijn. Je gebruikt kleurcodes om je oordeel te laten zien.

Je hebt nodig

- ✓ Ari of Evo
- ✓ Kleurcodestiften
- ✓ Werkkaarten 1, 2, 3, 4 en 5
- ✓ Kleurcodebaan
- ✓ Scenariokaart
- ✓ Plakband

Zo ga je te werk

1 Lees het scenario

Lees het scenario op werkkaart 1. Beantwoord de vragen zelf of bespreek ze met een klasgenoot.

2 Omschrijf de begrippen

Vul het begrippenschema op werkkaart 2 in. Schrijf op wat de begrippen eerlijk, rechtvaardig en ethisch betekenen. Maak bij elk begrip een tekening.

3 Start je robot

Zet je robot aan. Gebruik je Ari? Tik dan op **Informatica** en daarna op **Kleurcodes**.

4 Maak je baan klaar

Leg werkkaart 3 en de kleurcodebaan van werkkaart 5 klaar. Pak een scenariokaart en plak die bij dossier 1 op de baan.

5 Bespreek het dossier

Lees het scenario samen hardop. Bespreek wat de AI heeft gedaan. Was de beslissing eerlijk en ethisch? Wie werd geholpen? Wie kreeg andere gevolgen? Moet er iets veranderen?

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

6 Laat je oordeel zien

Kies de kleurcode die bij jouw oordeel hoort volgens de kleurcodekaart of de uitleg op je werkkaart. Plaats deze op de beslisstrook. Gebruik de kleurcode om Ozobot jouw oordeel te laten zien.

7 Bespreek meer dossiers

Herhaal de stappen met de andere dossiers. Leg uit waarom je dit oordeel geeft. Gebruik de woorden eerlijk en ethisch.

8 Denk na over AI

Bespreek met de klas welke beslissingen moeilijk waren en welke patronen je zag. Vul daarna de afsluitkaart op werkkaart 4 in.

Tips

- Werk samen in een klein groepje, zodat je je ideeën kunt bespreken.
- Je kunt ook zelfstandig werken.

Tot slot

Hoe kan vooringenomenheid een AI-beslissing oneerlijk maken? Geef een voorbeeld uit de les.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ethieklab: AI voor de rechter

Naam: _____

Datum: _____

Werkkaart 1

Instap:

Scenario: Wie staat in de schijnwerpers?

Het bedrijf VibeSpark maakt een AI-hulpmiddel om jonge YouTubers te laten opvallen. De AI kijkt hoe vaak een video wordt bekeken en hoeveel likes en reacties die krijgt. Daarna kiest de AI welke video's op de pagina 'Uitgelicht' van de app komen. Daar staan is belangrijk: veel meer mensen zien je video's, je krijgt meer volgers en je kunt zelfs meer geld verdienen. Na een paar weken merken leerlingen dat steeds dezelfde soorten kanalen worden uitgelicht. Die zijn vaak druk en grappig: ze halen grappen uit, spelen snelle videogames of reageren op video's met gekke gezichten.

Maar andere soorten kanalen worden niet aan nieuwe kijkers getoond, zoals:



- Een leerling die rustig leuke proefjes laat zien die je thuis kunt doen
- Een kunstenaar die zacht praat en rustgevende tekenlessen deelt
- Vrienden die met kostuums en scripts toneelstukjes spelen die je laten nadenken

Deze video's krijgen niet meteen zoveel likes of reacties. De AI besluit daarom dat ze minder populair zijn en laat ze niet meer aan nieuwe kijkers zien.

(1) Waarom kiest de AI van VibeSpark volgens jou steeds dezelfde soort makers?

_____

_____

(2) Is deze AI oneerlijk, of doet die alleen wat is opgedragen? Hoe weet je dat?

_____

_____

Bereid je voor om je antwoord te delen en te bespreken!

ozobot

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ethieklab: AI voor de rechter

Naam: _____

Datum: _____

Werkkaart 2

***AI-ethiek** – Woordenlijst*

Woord	Betekenis	Eigen tekening
Eerlijk		
Rechtvaardig		
Ethisch		

Verkennen:

Zo beoordeel je een dossier: Volg bij elk dossier samen deze stappen:

1. **Lees het scenario samen hardop.**
   Zorg dat iedereen begrijpt wat de AI deed.

2. **Leg de scenariokaart op de baan.**

3. **Bespreek en beslis: was dit een ethische keuze van de AI?**
   Vraag je af:
   - Was deze keuze eerlijk en rechtvaardig?
   - Wie werd geholpen? Wie werd misschien oneerlijk behandeld?
   - Moet er iets veranderen?

ozobot

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ethieklab: AI voor de rechter

Werkkaart 3

Naam: _____

Datum: _____

④ **Plaats een kleurcode op de beslisstrook om je oordeel te laten zien.**
Met je kleurcode programmeer je Ozobot om jouw oordeel als AI-ethicus te laten zien.

Je oordeel	Wat het betekent	Kleurcodes
Ja – de AI handelde ethisch	De keuze was eerlijk, rechtvaardig en respectvol voor iedereen. Er hoeft niets te veranderen.	
Deels ethisch – kleine aanpassingen nodig	De keuze was deels eerlijk en rechtvaardig, maar kan beter, zodat iedereen mee kan doen.	
Nee – de AI handelde niet ethisch	De keuze was oneerlijk, schadelijk of sloot iemand buiten. Dit moet flink anders.	

Bereid je voor om je oordeel uit te leggen met de woorden eerlijk, rechtvaardig of ethisch.

ozobot

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ethieklab: AI voor de rechter

Naam: _____

Datum: _____

Werkkaart 4

Terugblik – Afsluitkaart

1. Hoe kan vooringenomenheid zichtbaar worden in een AI-systeem?
   Leg het in je eigen woorden uit en geef een voorbeeld uit de opdracht van vandaag.

2. Hoe kan een AI-beslissing verschillende gevolgen hebben voor verschillende mensen?
   Gebruik een voorbeeld van vandaag.

3. Wat zou je een vriend vertellen over hoe AI oneerlijk kan zijn?

ozobot

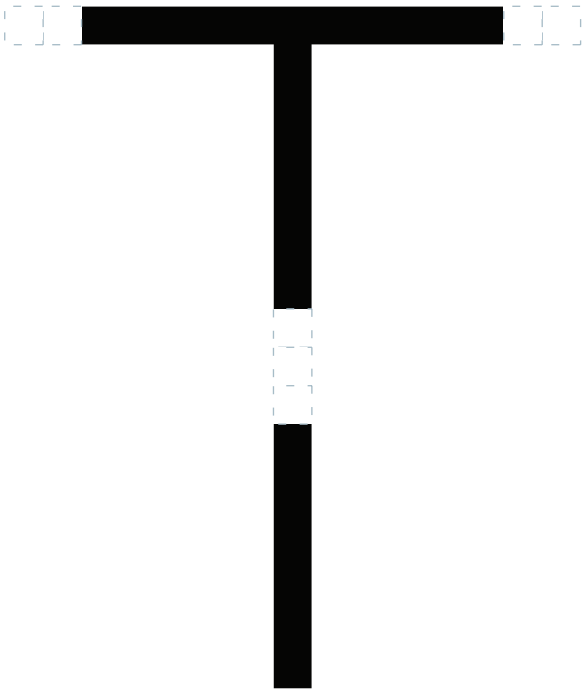
Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ethieklab: AI voor de rechter

Werkkaart 5

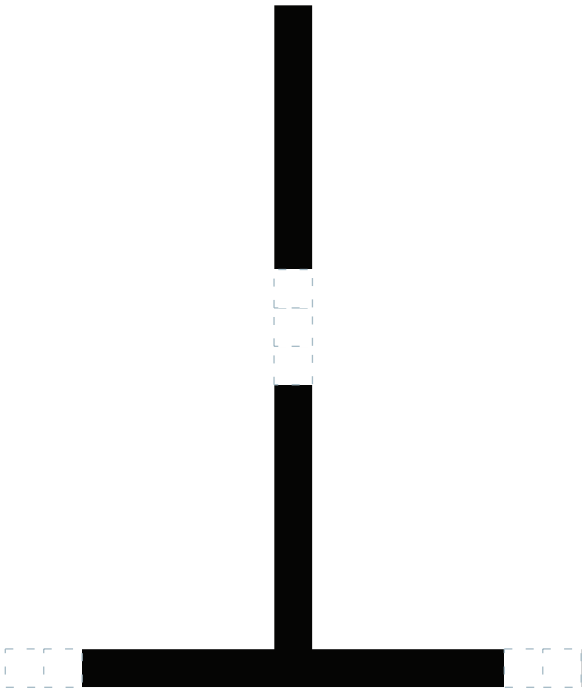
Naam: _____

Datum: _____



Leg je dossier hier

Leg je dossier hier



ozobot

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ethieklab: AI voor de rechter

Materiaal voor de leerkracht

Naam: _____

Datum: _____

Dossier 1: BookBot

De schoolbibliotheek krijgt een nieuwe AI die leerlingen helpt boeken te kiezen. De AI leerde welke boeken hij kan aanraden door te kijken welke boeken de afgelopen vijf jaar het meest zijn uitgeleend.

Na een tijdje valt leerlingen iets vreemds op. De bot kiest vooral verhalen vol actie en avontuur met jongens in de hoofdrol. Hij kiest haast nooit boeken met meisjes, non-binaire personen of mensen van kleur in de hoofdrol.

Dossier 2: Gangwacht 3000

De school krijgt AI die via camera's in de gang aan leerkrachten meldt als leerlingen 'verdacht doen'. Het doel is om pesten te voorkomen voordat het gebeurt.

Na een tijdje valt leerlingen iets vreemds op. De AI merkt sommige kinderen vaker als verdacht aan dan andere. Vooral kinderen die snel lopen, hard praten of een trui met capuchon dragen. Maar sommige kinderen die de AI aanwijst, hebben helemaal niets verkeerd gedaan.

Dossier 3: Lunchrijbot

De school krijgt AI die de rij voor de lunch in de kantine regelt. Om 'efficiënt' te zijn, zet de AI leerlingen op volgorde van hoe snel ze meestal door de rij gaan. Al snel merken kinderen dat wie langzamer gaat, altijd achteraan moet staan. Zo hebben die kinderen minder tijd om te eten. Sommigen gaan langzaam omdat ze een rolstoel of rollator gebruiken. Anderen hebben meer tijd nodig omdat ze een speciaal dieet volgen en hun eten moeten controleren. En sommigen maken gewoon grapjes en letten niet op.

Dossier 4: ArtBot

Een grote wedstrijd voor digitale kunst gebruikt AI met de naam ArtBot. Die helpt de jury sneller een winnaar te kiezen. De AI is getraind met veel kunst van professionele kunstenaars om te 'leren hoe goede kunst eruitziet'.

Na een tijdje valt leerlingen iets vreemds op. ArtBot verwijdert inzendingen met felle, opvallende kleuren, figuren in anime-stijl of kunst die er niet realistisch uitziet. Veel leerlingen gebruiken juist die stijlen om hun cultuur te delen of hun creativiteit te tonen. Maar hun werk komt niet eens bij de jury terecht.

Dossier 5: Huiswerkhulp AI

De school gebruikt een AI-chatbot die hints geeft bij huiswerk. Je krijgt pas hulp als je zelf een opgave hebt geprobeerd. Huiswerkhulp past hints aan op wat je nodig hebt. Leer je nog Nederlands? Dan gebruikt de AI bijvoorbeeld simpele woorden of een plaatje.

Vind je lezen lastig? Dan kan de AI de hint voorlezen. Lees je op een hoger niveau? Dan kan de AI een uitdagendere hint geven. Iedereen krijgt hulp, maar niet altijd precies dezelfde soort hulp.

Dossier 6: Leesmaatje AI

Een klas gebruikt AI die luistert als leerlingen hardop lezen en tips geeft. De AI zegt bijvoorbeeld: 'Goed gedaan!' of 'Probeer dat woord nog eens klank voor klank te lezen.' Veel leerlingen vinden dit handig. Vaak verbetert het hun uitspraak. Maar sommige tweetalige leerlingen merken iets vervelends. Soms keurt Leesmaatje woorden af, terwijl ze die goed lezen. Dat gebeurt vaker als een woord door hun accent net iets anders klinkt. Het gebeurt niet altijd, maar als het gebeurt, kan dat ontmoedigend zijn.

ozobot

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.