

JURYRAPPORT



AWARDS 2018
ONDERWIJSINNOVATIE & ICT



Louis
Hilgers
(voorzitter)



Karin
Winters



Marc
Dietzenbacher



Marije
Smit



Pim
Staals

Blinkwereld

WINNAAR

Blink Wereld-geïntegreerd biedt wereldoriëntatie op een onderzoekende, ontdekkende en ontwerpende manier. Doordat er per jaar steeds vijf geïntegreerde thema's beschikbaar zijn maakt Blink Wereld het voor scholen organiseerbaar om binnen wereldoriëntatie ruimte te geven aan de interesses en talenten van leerlingen. Volgens de jury is dit juist de manier om los te

komen van het huidige methode onderwijs. Tegelijkertijd geeft het iedere leerling een basis aan kennis en 21e eeuwse vaardigheden mee. De intro- en onderzoek lessen kunnen via het digibord direct door de leerkracht gegeven worden. Dat vergt weinig voorbereiding, zodat de aandacht uit kan gaan naar het begeleiden van de leerlingen in het doen van hun onderzoek. Door de aansprekende thema's

en de ruimte die ze krijgen, zijn de kinderen zeer betrokken en daarom heeft de jury besloten Blink Wereld- geïntegreerd aan te wijzen als winnaar in deze categorie.



Luqo

Luqo is een educatie spellenplatform voor het basisonderwijs. De spellen zijn actief en coöperatief, waardoor kinderen met elkaar en van elkaar leren. Luqo creëert een sociale setting waarin de digitale en fysieke wereld samenkomen en de 21e-eeuwse vaardigheden centraal staan. Kinderen en leerkrachten gebruiken simpele (zelf te maken) fysieke materialen, die door

middel van beeldherkenning input zijn voor Luqo spellen. Hiermee onderscheidt Luqo zich vindt de jury. Kinderen kunnen er direct mee aan de slag. Geen voorbereiding en begeleiding van de leerkracht nodig, maar simpele voor zichzelf sprekende interacties. Luqo biedt daarmee didactisch verantwoorde content die aansluit bij bestaande lesmethoden.

Zo is gamificatie een integraal onderdeel van een leuker onderwijs.



LerenDoenMaken

Bij LerenDoenMaken maken leerlingen producten met behulp van technologie. Hierdoor werken ze aan vaardigheden die belangrijk zijn voor hun toekomst. Ze maken daarin geheel hun eigen keuzes; Leren Doen Maken legt het initiatief bij de leerling. De leraar begeleidt dat proces en houdt daar zicht op via de eenvoudige, maar uitgebreide en innovatieve beheer module. Allemaal gericht

op het betekenisvol werken aan toekomstgerichte vaardigheden. Het meest innovatieve vindt de jury die combinatie: leerlingen voeren zelf de regie over de manier waarop ze hun toekomstgerichte vaardigheden ontwikkelen in een voor hen betekenisvolle context, ondersteund door de leraar die daarbij geholpen wordt door het platform.





JURYRAPPORT

IPON innovatie van het leren Award VO

Startrekenen VR

WINNAAR

Sommige rekenkundige onderwerpen begrijp je beter als je ze ervaart. Met de app Startrekenen VR gaan leerlingen in virtual reality aan de slag om ruimtelijke concepten als hoogte, lengte, plattegronden en aanzichten inzichtelijk te maken. Een uniek concept dat verder gaat dan het lesgeven in een boek of het bekijken van een instructiefilmpje. De jury is van mening dat er met Startrekenen VR een mooi begin

is gemaakt om m.b.v. virtual reality moeilijke concepten te begrijpen. De jury hoopt daarom dat er in de toekomst meerdere concepten aan Startrekenen VR worden toegevoegd. Daarbij zou er wat de jury betreft verder gekeken kunnen worden dan alleen rekenen. Ook voor wiskunde liggen er bijv. interessante mogelijkheden om moeilijke thematieken inzichtelijk te maken.



DOBOT Magician Educatie KIT

De DOBOT Magician Educatie KIT is een multi-funcionele alleskunner waarbij leerlingen de principes van robotica en programmeren leren en dit op verschillende manieren kunnen toepassen in de praktijk zoals 3D-printen, schrijven met een pen en het graveren met een laser. Juist de veelzijdigheid zorgt ervoor dat de DOBOT onderscheidend is in zijn soort en was voor de jury doorslaggevend. Deze tool geeft

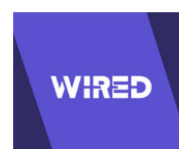
scholen fantastische mogelijkheden om leerlingen al in een vroeg stadium bekend te maken met robotica en programmeren, twee belangrijke thema's die gezien de maatschappelijke ontwikkelingen hoog op de agenda van veel scholen zouden moeten staan. De DOBOT Magician Educatie KIT kan hierin een verbindende factor zijn.



Wired

Wired is een nieuwe, interactieve en digitale methode Engels die het mogelijk maakt om leerlingen binnen een klas persoonlijk op maat te bedienen. Een methode met zorgvuldig uitgekozen, aansprekende onderwerpen waarbij taaltaken met een onder-zoekende insteek worden aangeboden en waar leerkrachten in het digitale docenten-dashboard makkelijk in kunnen spelen op de individuele leerbehoeften van

leerlingen. Daarmee is Wired voor zowel leerkrachten als leerlingen een buitengewoon verfrissende, kwalitatief sterke methode. De jury is daarom van mening dat zowel leerlingen als leerkrachten 'goud' in handen hebben als het gaat om de bevordering en ontwikkeling van de Engels.





JURYRAPPORT

IPON innovatie van het leren Award MBO

Robot-Hackaton

WINNAAR

In dit initiatief van de bibliotheek Gelderland Zuid komen alle elementen van modern MBO-onderwijs samen. Leren aan de hand van beroep reële uitdagingen, samenwerking tussen de verschillende partijen die een rol spelen in het maken van modern beroeps-onderwijs, 21e eeuwse vaardigheden waarbij alle elementen aan bod komen, co-creatie, design thinking, noem

maar op. Het maakt het onderwijs betekenisvol en attractief voor de studenten en creëert waarde voor de regio – en partners - door de opbrengsten van de hackaton. Het concept is makkelijk aan te passen en daardoor breed in te zetten in het MBO. Ten slotte wil de jury zijn waardering uitspreken voor de Nederlandse bibliotheken, en in het bijzonder de bibliotheek Gelderland Zuid, in hun bijdrage

om de Nederlandse samenleving mediawijzer te maken. Zij laten zien dat zij meegroeien met de ontwikkelingen in de Nederlandse samenleving.



Virtual Skills Lab

Eindelijk weer een serious game die gekoppeld is aan de beroepscontext van het MBO! Maar, naast dat een serious game redelijk uniek is in het MBO, zit het spel ook nog goed in elkaar. Het is haast een realistische ervaring, die de beroepspraktijk redelijk benaderd. Daarnaast geeft de virtuele coach feedback op het handelen van de student. De complexiteit neemt toe

naarmate men de simulatie langer speelt. Naast dat de student zelfstandig aan de slag gaat, kan de docent via zijn eigen dashboard de voortgang van zijn studenten volgen. Het is hierdoor een uitstekende toepassing om zelfstandig routine op te doen in het werken achter de kassa, waarbij de docent kan meekijken naar de vorderingen.



HJGGV

Geen lange digitale enquêtes die je via de computer moet afnemen, maar enkele korte vragen die je op je telefoon kunt beantwoorden. Geen klachtenlijsten, maar gratis positief geformuleerde adviezen die je van je studenten krijgt. Geen lange rapporten waar het management iets mee moet, maar concrete handvatten waar je onderwijsteam direct mee aan

de slag kan. En HJGGV dwingt je ook om resultaten van de verbeteracties met de studenten te bespreken. HJGGV onderscheidt zich hiermee van de andere beschikbare tools die er zijn. Het is laagdrempelig, concreet en methodisch van opzet. De snelle doorlooptijd van de cyclus en de betrokkenheid van de studenten bij het verbetertraject maakt HJGGV uniek in zijn soort.



AV1

WINNAAR

AV1 is 's werelds eerste telepresence robot, die specifiek is ontwikkeld voor kinderen en jongvolwassenen met een langdurige ziekte. Dankzij AV1 kan een kind, vanuit huis of vanuit het ziekenhuis, weer onderdeel uitmaken van de klas en sociaal contact met klasgenoten onderhouden. AV1 wordt via een App bestuurd door het kind.

De jury belooft AV1 met de award omdat het het eerste product is binnen het onderwijs voor langdurig zieke kinderen, waarin technologie wordt toegepast, niet alleen om weer naar school te kunnen, maar om sociaal isolement bij deze kinderen te verminderen. AV1 is een mooi voorbeeld van Innoveren door "warme" technologie toe te passen om een groot sociaal probleem op wereldwijd niveau aan te pakken.



KUBI

De Kubi is een innovatief hulpmiddel waarmee het mogelijk is lessen op afstand te volgen, vergaderingen bij te wonen of feedback te geven via monitoring. Kubi (met een eigen device) geeft op afstand via elk device de regie over de robot. Het is mogelijk de robot vanaf elke locatie 300 graden te draaien en 90 graden te kantelen.

Het actief deelnemen aan vergaderingen, live volgen van lessen en coaching op afstand is zo op een laagdrempelige manier mogelijk voor het onderwijs. De Kubi Telepresence Robot is breed toepasbaar aangezien het iedereen op afstand de regie geeft "live" aanwezig te zijn bij elke gewenste situatie. Denk aan afstandsonderwijs, het volgen van een teamvergadering, een overleg, een demonstratie, een gastspreker of een student die niet op school aanwezig kan zijn in de les door ziekte of immobiliteit.





JURYRAPPORT

IPON Organisatie van het Leren Award

ZuluConnect

WINNAAR

Is het een portaal? Is het een CMS? Is het een LMS? Nee; het is ZuluConnect. ZuluConnect is een combinatie van een portaal met single-sign-on, een CMS waarmee je content van commerciële uitgeverijen en gedeelde of eigen gemaakte content kunt ontsluiten en een LMS waarmee je de voortgang van je studenten kunt zien. Deze combinatie maakt

ZuluConnect tot een uniek product. Door gebruik te maken van Google en Office 365 identiteiten en aan te sluiten bij de federatieve diensten van Basispoort en Entree kun je de meest gangbare functionaliteiten en digitale leermiddelen op een overzichtelijke wijze aanbieden. Met de editor kunnen docenten zelf interactieve lessen maken en aanbieden, al dan niet gratis.

Door de shop kan er content van derden worden gedeeld. De wens van het onderwijs om alle digitale leermiddelen middels een iTunes of Netflix-achtige constructie beschikbaar te maken, is hierdoor een stap dichterbij gekomen.



TopDossier PO

TopDossier zorgt er voor dat ervaringen en expertise van verschillende disciplines en betrokken van een kwetsbare groep leerlingen bij elkaar komt. Dit draagt bij aan een efficiënte zorgverlening, een vermindering

van de administratieve last van de betrokkenen en een effectieve communicatie. Met TopDossier wordt de mogelijkheid gecreëerd van een warme overdracht van zorgleerlingen naar andere scholen of schooltypen. De kracht van

TopDossier ligt in het delen van de juiste informatie naar de betrokken disciplines waarbij de ouders/verzorgers nadrukkelijk een stem hebben.



Momento Dashboard

Een veel gehoorde klacht van het basisonderwijs is de enorme administratieve last die leraren ervaren. Momento neemt een deel van deze administratieve last weg, door resultaten van digitale methodes op één dashboard te

verzamelen. Doordat de leraar real time de meest recente resultaten over de voortgang heeft, kan deze direct de leerling de benodigde ondersteuning bieden. Het verlaagt de administratieve last, maar zorgt ook voor meer mogelijkheden

tot directe feedback. De jury is benieuwd naar aangekondigde ontwikkelingen op het gebied van soft skills en learning analytics.



Briter

Briter geeft de docent de tools in handen om voor ieder kind een individuele leerroute samen te stellen. Door het persoonlijk planbord ontstaat de dialoog tussen leraar en leerling over de te maken opdrachten. Niet alleen de

inhoud vormt hier onderwerp van gesprek, maar ook het maken van een planning. De portfoliofunctie biedt mogelijkheden tot een gesprek tussen leerling en leraar, maar zeker ook om thuis te laten zien wat een leerling heeft gedaan. Briter is

daardoor een handig hulpmiddel om gepersonaliseerd leren vorm te geven en te evalueren.



ITurnIT

WINNAAR

Voor elk kind in Nederland is het zinvol om onderwijs te krijgen dat voorbereid is op een gedigitaliseerde samenleving. ITurnIT helpt het basis- en voortgezet onderwijs bij de structurele en volledige implementatie van digitale geletterdheid. ITurnIT maakt projecten en een videoplatform om digitaal onderwijs mogelijk te maken. In een traject van min. een jaar helpt ITurnIT vervolgens scholen met visievorming omtrent digitale geletterdheid en worden

docenten opgeleid zodat zij zelf dit toekomstbestendige onderwijs kunnen geven. Dit is een oplossing waarbij niet alleen kinderen door een kant en klare leerlijn zelf aan de slag gaan en waarbij docenten niets hoeven te doen. Het is een totaalpakket waarbij juist de docenten en scholen getriggerd (en geholpen) worden om vanuit een eigen visie om toekomstgerichte ontwikkelingen samen te werken aan een duurzame verandering. ITurnIT staat naast de leraren om hen

te helpen en ze gaan pas weg als het echt ingebed is in onderwijs. Geen losse training en ad hoc workshops maar een duurzame en blijvende verandering is het streven. Docenten worden niet aan hun lot overgelaten maar van het begin tot het eind ondersteund. Op deze manier werken niet alleen kinderen maar ook de docenten aan hun kennis en vaardigheden.

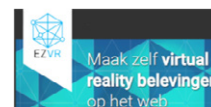


EZVR

Met het virtual reality-platform EZVR maak je gemakkelijk educatieve virtuele tours van zelfgemaakte 360° foto's. De foto's zijn eenvoudig te uploaden, aan elkaar te koppelen en te voorzien van tekst, afbeeldingen en geluid. Alles is online, zonder apps. Hiermee stuur je leerlingen bijvoorbeeld de stad in om op verschillende plekken de omgeving

in 360° vast te leggen en in de klas te presenteren, of zet je ze in een project aan het werk om hun eigen school in VR aan anderen te laten zien. De ontwikkelingen rondom VR zijn in volle vaart. Vaak wordt er daardoor niet nagedacht over didactische toepassingen met VR. EZVR heeft daar een toepassing voor gevonden. De projecten worden gedeeld zodat

anderen op nieuwe ideeën kunnen komen. Kinderen komen zonder hoge kosten in aanraking met de techniek en mogelijkheden van VR. EZVR is genomineerd omdat de jury potentie ziet.



SkillDojo

Kinderen vanaf 6 jaar kunnen in een doe het zelf omgeving aan de slag met project gebaseerde lessen. Video's en printbare materialen maken dat kinderen dat zowel zelfstandig (thuis) als op school aan de slag kunnen met onderwerpen als apps ontwerp en bouwen, robotica en programmeren. De projecten en

de omgeving zijn laagdrempelig en uitdagend. Vooral de filmpjes (die ook in LerenDoenMaken gebruikt worden) zijn een lust voor het oog. Voorkennis van docenten is niet nodig, dat maakt wel dat de jury dat ook een valkuil vindt. Op die manier worden leraren nog niet echt getriggerd om het zelf uit te zoeken.

Juist door de laagdrempeligheid is het geen leerlijn maar een uitdagende manier om kinderen zelf te laten doen en maken.



Willem Karssenberg

WINNAAR



Wie is Willem Karssenberg. Willem staat in onderwijsland eigenlijk beter bekend als Trendmatcher. Op zijn website geeft Willem aan dat hij verbanden legt tussen trends die hij tegenkomt op internet en het mogelijke gebruik in onderwijs.

Normaliter geeft de jury van de IPON Awards stimuleringsprijzen om mensen aan te zetten tot nog betere en mooiere producten. Voor Willem gaat dat niet op, want hij stopt straks met werken in en aan onderwijs, het pensioen lonkt.

Waarom dan wel een IPON Award? Willem is de verbinder op Twitter, deelt prikjes en duwtjes uit, vindt vaak iets over dingen en laat dat ook zien en horen.

Hij is de screencastkoning. Op zijn weblog staan heel veel uitlegvideo's, hoe werken de dingen. De laatste jaren zijn de video's vooral gericht op Googleoplossingen, maar ook Microsoft laat hij niet los. Van oorsprong is hij de beheerder van de scholenlijst bij Kennisnet. Tessa van Zadelhoff vertelde daarover: ik had met zoveel moeite in 1997 een website gebouwd in HTML. Toen zij de site opgaf voor de scholenlijst gaf Willem terug: dat is geen website maar 1 pagina.

Vooraf in het MBO is Willem een grote bekende. Vanuit 't Drenthe College vertrokken naar SamBOICT, die hem straks node gaat missen. De werkzaamheden daar zijn

zo gevarieerd dat er om Willem te vervangen, zelfs 2 vacatures gesteld zijn.

Willem is de grote trekker van de Edubloggers, de lijst bijhouden (wie gaat dat straks doen) en zelf natuurlijk Blogger van het eerste uur. Zijn presentaties waren en zijn altijd vol humor, speldenprikken en zijn kist is gevuld met de meest merkwaardige, vreemde objecten.

Willem verdient een kroon op zijn werk, dat is waarom wij de jury hem de oeuvre award toekennen.



JURYRAPPORT

IPON Stimulerings Award

VO-content

WINNAAR



Een aantal jaren geleden staken 13 scholen in het Voortgezet Onderwijs de koppen bij elkaar en legden, gesteund door de VO-raad de basis voor VO-content. Ervaren docenten en redacteurs ontwikkelden open digitale leerlijnen.

In eerste instantie werd gebruik gemaakt van de materialen die beschikbaar waren in wikiwijs. Een initiatief van Kennisnet. Alle materialen vallen onder een Creative Commons licentie zodat docenten materialen kunnen inzetten, aanpassen en aanvullen naar hun eigen onderwijswensen.

Zonder winst oogmerk laat de stichting VO-content docenten gebruik maken van en het delen van open leermaterialen

(Open Educational Resources). VO-content heeft de Nederlandse leermiddelenmarkt in beweging gebracht en gestimuleerd Open Leermateriaal serieus te gaan nemen. Dat is ook een blijvende rol voor VO-content.

De Stercollecties van VO-content zijn open digitale leerlijnen voor het voortgezet onderwijs, ontwikkeld door ervaren docenten en redacteurs. Het leermateriaal is actueel, multimediaal en op maat in te zetten. Ideaal als aanvulling op het gebruikte materiaal of zelfs als vervanging van een volledige methode.

VO-content heeft docenten betrokken en gestimuleerd leermateriaal te ontwikkelen en te arrangeren. Docenten worden weer

eigenaar, van hun lesmateriaal en zijn minder afhankelijk van het keurslijf van een volledige vaststaande methode.

Het door VO-content gehanteerde model is het betalen van een bijdrage door deelnemende scholen om tot een verdere ontwikkeling van de Stercollecties te komen.

“ We realiseren ons dat het allemaal nog niet “klaar” is en hopen dat door deze IPON Award, VO-content blijft werken aan open leermateriaal door en voor docenten. ”

De gedreven kracht achter VO-content, Ron Zuijlen

