

JURYRAPPORT



AWARDS2020

ONDERWIJSINNOVATIE & ICT



Tessa van
Zadelhoff



Karin
Winters



Liesbeth
Mol



Laura
Westerveld



Rhea
Flohr



Gerard
Dummer



Thierry
Koningstein

Radorakkers

WINNAAR

Juist in een tijd waarin de onderwijsinspectie concludeert dat het een stuk beter kan met betrekking tot het aanbod van spreken en luisteren en het voeren van gesprekken, komt Radorakkers met de Podcast in de klas. De site is zeer toegankelijk, er is lesmateriaal om de leerkracht en de kinderen te begeleiden en het product is zeer breed inzetbaar. Hier kan iedere leerkracht morgen mee aan de slag!



Hollywood in de klas

Hollywood in de klas timmert al even aan de weg maar het maken van een eindfilm als alternatief voor een musical begint steeds populairder te worden. Er is veel materiaal beschikbaar, er worden goede tips gegeven om het maken van de film tot een goed einde te brengen en de tijdsinvestering wordt niet rooskleuriger neergezet dan de realiteit is.



Asgaard Saga

Hulan, expert op het gebied van gamification, komt met Asgaard Saga, een mooi uitgevoerde role-playing-game als onderdeel van een serieus behandelprogramma voor kinderen met dyslexie. De leerling kiest een avatar uit de ruime selectie en gaat op onderzoek uit in een wereld waarin gevarieerde opdrachten (huiswerktaken) gemaakt moeten worden om materialen te verzamelen waarmee de dorpsbewoners geholpen kunnen worden.





JURYRAPPORT

IPON innovatie van het leren Award VO

Geencijfer.nl

WINNAAR

Geencijfer ondersteunt het leerproces van de leerling en geeft inzicht in de vorderingen van leerlingen bij alle vaardigheden. De eenvoud van het portfolio is aantrekkelijk, het heeft potentie vooral door het gebruik van een 360graden feedback. Dit initiatief zet je in de richting dat niet alles een beoordeling in de vorm van een cijfer hoeft te krijgen. Op deze manier is er minder selectie en meer ruimte voor reflectie.

GeenCijfer

Beeldkraken

Met behulp van Beeldkraken gaan leerlingen nader kijken naar verschillende beelden en door vragen te beantwoorden hier ook kritisch naar kijken. Beeldkraken biedt een gratis aanbod van lessen. Gemakkelijk te koppelen met vakken als Nederlands, CKV, maatschappijleer en mediawijsheid.



Numo

De website van Muiswerk NUMO ziet er aantrekkelijk uit, deze manier van gegamificeerd leren kan leerlingen goed helpen met de basisvaardigheden. Als docent krijg je goed zicht op de leerlingen die vooruitgang boeken of wat meer ondersteuning nodig hebben bij het ontwikkelen van de basisvaardigheden Nederlands en rekenen.





JURYRAPPORT

IPON innovatie van het leren Award MBO

Refurbishing Project

WINNAAR

Bedrijven schenken afgeschreven laptops aan het Nova College en niveau 2 studenten van de ict opleidingen knappen deze weer op. Een refurbishing project dus. Echt hybride onderwijs omdat de studenten daarmee werknemersvaardigheden aanleren en gemotiveerd blijven om de opleiding af te ronden en uiteindelijk een plaats op de arbeidsmarkt krijgen.



DigiLin MVT

In DigLin MVT (moderne vreemde talen) worden online lees- luister en spreekvaardigheid geoefend. Er is veel variatie in de bronnen. Zowel beeld als geluidmateriaal wordt met elkaar afgewisseld. Door de gamificerende onderdelen zouden studenten zich uitgedaagd moeten voelen om telkens wat meer te oefenen en beter te worden.

DigLin^{MVT}

Unieke digitale taalmethode

Virtual Skillslab

In de Warehouse Game ervaren studenten alle onderdelen die te maken hebben met het logistieke proces in een distributiecentrum. Daarbij worden ze uitgedaagd om ook rekening te houden met alle regels die in het magazijn gelden. Veiligheid en bijvoorbeeld afwijkingen in producten en eventuele schade. Studenten krijgen aan het eind van een level ook nog tips van een coach om het de volgende keer nog beter te doen.

● the
**virtual
skillslab**



JURYRAPPORT

IPON Gewoon Speciaal Award

Robins Wereld

WINNAAR

Robins Wereld is een educatieve game voor kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking. In de game draait het om het trainen van effectief leergedrag. Als de kinderen beter kunnen opletten, onthouden en organiseren profiteren ze meer van het lesaanbod en instructies en kunnen ze meer op het niveau van hun potentiële mogelijkheden functioneren. Via het spelen van Robins wereld oefenen ze deze vaardigheden.

R O B I N S w e r e l d

Scottie Go

Bij Scottie Go wordt met een combinatie van een bordspel en een app gewerkt. Het doel is om te leren programmeren. Leerlingen kunnen in groepjes samenwerken en fysiek met kartonnen tegels code creëren op een spelbord. Door de combinatie fysiek en digitaal is het programma ook zeer geschikt voor kinderen binnen het speciaal onderwijs.



Verderkijkdoos

Met de Verderkijkdoos wordt de kracht van digitale vaardigheden gecombineerd met traditionele tastbare knutsel creativiteit. Samen met je tablet en je mobiele telefoon breng je in deze kijkdoos 2.0 taferelen tot leven.

© VERDERKIJKDOOS®

Sportfolio

WINNAAR

De Sportfolio app ondersteunt het formatief evalueren, stimuleert het opstellen van eigen leerdoelen en geeft de ontwikkeling en groei weer van elke leerling binnen het bewegingsonderwijs. Daarnaast maakt het de ontwikkeling visueel door het toevoegen van zelfgemaakte filmpjes en laat leerlingen daarmee trots zijn op zichzelf.



SPORTFOLIOAPP

Kracht in Controle

Het programma Kracht in Controle is ontwikkeld door het Tabor College om sociale veiligheid een plek te geven binnen de klas. Als jury vinden wij het fantastisch om te zien dat er speciale aandacht is voor dit thema en dat er zo'n compleet programma voor is ontwikkeld. De webapplicatie geeft een mooi overzicht van alle resultaten en de ontwikkelingen.



Edualdo

Edualdo is een fantastisch voorbeeld van een online platform waar leraren van en met elkaar kunnen leren door kennis en ervaringen uit te wisselen. Op het platform kunnen leraren eigen vragen stellen en antwoorden krijgen van hun collega's. Iedereen kan met elkaar meedenken en daarmee kan heel veel kennis en ervaring worden verspreid.



Edualdo.nl Dé plek waar leraren kennis en ervaring uitwisselen



JURYRAPPORT

IPON Start Up Award

Spacetime Layers

WINNAAR

Space Time Layers is een handige app waarmee je interactieve plattegronden kunt maken. Spacetime Layers begon op de school van meester Patrick Trentelman. Het is een handige manier om de omgeving te verrijken met extra informatie die gebruikt kan worden in het kader van cultuureducatie. Door op zoek te gaan naar (het verhaal achter) monumenten, straatnamen, kunstwerken en overblijfselen uit een andere tijd, ontdekken leerlingen dat het verleden voortleeft in alles om hen heen.



Greenscreenbox

De Greenscreenbox is een slim systeem om op een laagdrempelige manier met greenscreen aan de slag te gaan. De greenscreenbox is ontwikkeld door Petra Mestrom die na jaren voor de klas te hebben gestaan haar eigen bedrijf MONOP startte en de Greenscreenbox ontwikkelde. De website greenscreenbox biedt toegankelijke ideeën voor leerkrachten om praktisch aan de slag te gaan in de klas.



Picoo

Picoo is een spelcomputer waarmee je buiten kunt spelen. De picoo-controller kan licht geven, geluid maken en trillen. Het is een stevig en robuust zodat het tegen een stootje kan. Picoo richt zich op de ontspanning en op het onderwijs. Met het spel quizstafette kan een quiz gemaakt worden, een route buiten worden uitgezet en leerlingen kunnen spelen.





JURYRAPPORT

IPON Stimuleringsaward

Frans Droog

WINNAAR

Bij het beoordelen van de inzendingen voor de IPON awards kwamen we best wat professionaliseringsomgevingen tegen. Fijn dat er binnen het onderwijs steeds meer ruimte is voor professionalisering. Formeel en informeel leren, met of zonder lerarenregister. Met deze stimuleringsaward willen we iemand in het zonnetje zetten die al jaren bezig is met het organiseren van informeel leren. Denk aan The Crowd, Meetup010, Eduhackathon, EdcampNL en meer. We willen daarom deze bijzondere award uitreiken aan iemand die buiten de gebaande paden durft te gaan, als vertegenwoordiger van al die onderwijzers die in hun vrije tijd werken aan professionalisering: Frans Droog.





10^e
EDITIE

IPON

5 & 6 FEB 2020
JAARBEURS
UTRECHT