

IPON MAGAZINE

Onderwijsinnovatie en ICT

183

januari

IPON 2024 Het complete overzicht

+140 exposanten, + 125 sprekers,

+7.000 onderwijsprofessionals

Leren Cloud-denken

Hoe het Google-platform de scholen van SPO-Venray helpt bij innovatief techniekonderwijs

Leren professionaliseren

Over effectieve professionalisering, ook voor ICT

Nog geen
IPON-magazine
abonnee?
Schrijf je in
via ipon.nl

IPON 24

Vakbeurs voor
onderwijsinnovatie & ICT

Registreer je
GRATIS
voor een bezoek
aan Ipon



Samenwerken aan innovatie in het onderwijs

Klas van de Toekomst, IPON Awards,
Open Digitale leermiddelen, EdTech &
Onderwijs in Europa, Mediawijsheid en
Gespecialiseerd Onderwijs, Gaming straat,
Start-up plein, Young Professional

DOEN

Omdat Nederlands ertoe doet!



Met onze nieuwe mbo-methode Nederlands gaan we het even helemaal anders doen. Waarom? Om het plezier in Nederlands terug te krijgen. Bij studenten én bij jou, de docent. Omdat Nederlands ertoe doet!

Doe jij mee?

Kom langs bij stand B09 in hal 3! We doen dan graag alles uit de doeken over DOEN.

Meer weten over **DOEN**?



Van de hoofdredactie

De grootste IPON ooit...

Voor je ligt het beursnummer van IPON Magazine. Vol met praktische informatie over het bezoeken van de gelijknamige beurs op 28 en 29 februari. Hopelijk treffen we elkaar daar in levende lijven. Deze 12e editie is groter dan hij ooit geweest is. Een goede voorbereiding op je bezoek aan de beurs is dan ook erg belangrijk. Wat wil je gaan zien, wie wil je horen spreken? Waar heeft je school behoefte aan? In deze editie staat voldoende informatie om je te helpen bij je voorbereiding.

Daarnaast vind je natuurlijk ook de vaste rubrieken terug. Deze keer komt het gebruik van AI op verschillende plekken terug. Mandy heeft ervaring opgedaan met het gebruik van Adobe Firefly; ze deelt haar ervaringen in de rubriek Mandy tipt apps. Ook in de rubriek over privacy en veiligheid gaat het deze keer over het gebruik van AI, meer specifiek over passend beleid en een bijbehorende gedragscode. In het artikel staan een aantal praktische afwegingen waar je als school mee aan de slag kunt gaan. Ik zou hier nog graag aan willen toevoegen dat het belangrijk is om de juiste mensen aan tafel te hebben om het beleid en de gedragscode samen vorm te geven.

Wil je nog meer verdieping op het gebied van AI? Bekijk dan eens de boekenrubriek waar een aantal boeken vermeld staan die aansluiten bij dit thema. Michel van Ast deelde in de vorige editie zijn kennis over effectieve professionalisering. In deze editie maakt hij het heel praktisch voor jou en je collega's.



Rhea Flohr

Hoofdredacteur IPON Magazine

Ik wens je weer veel plezier met deze editie van IPON Magazine en ik hoop je op de beurs te zien, zoek je me even op? Ik hoor graag je ervaringen. 🟡

Groetjes Rhea

Hoofdredacteur IPON Magazine

Onderwijslinks

Platform voor de wetenschap

Scienceguide is het podium dat iedereen in het hoger onderwijs, de wetenschap en de kennissector verbindt. Het is de plaats voor nieuws, onderzoek en opinie. De redactie volgt het nieuws en bewaakt de kwaliteit van alle artikelen, of ze nu van eigen hand zijn of van derden. Redactionele onafhankelijkheid is daarbij vanzelfsprekend voor een open dynamiek in het debat. Voor Scienceguide staat het brengen van betrouwbaar nieuws voorop. Daarnaast bieden ze een platform voor iedereen die het hoger onderwijs en de wetenschap een warm hart toedraagt en zijn/haar gedachten hierover wil delen.



Techniek & Wetenschap | Nieuws | Nieuwsbrief

scienceguide.nl



Sterk beroepsonderwijs

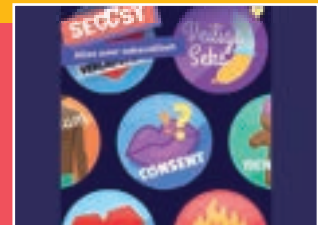
Op de website [Sterkberoepsonderwijs.nl](https://sterkberoepsonderwijs.nl) zijn veel voorbeelden van doorlopende leerroutes te vinden, zoals in de vorm van inspiratievoorbeelden, als op de kaart. Ook vind je hier bouwstenen om zelf een doorlopende leerroute vorm te geven. Deze content blijft beschikbaar ook in 2024 en volgende jaren. De website wordt uitgebreid met de subsidieregeling versterking beroepskolom vmbo-mbo-hbo. Dat betekent dat vanaf 1 januari de site een andere uitstraling heeft, en dat een vertegenwoordiger van de Hogescholen meedenkt over de inhoud.

VO | Leerroutes | Begeleiding

sterkberoepsonderwijs.nl

Alles over seksualiteit

Seggsy is een website waar jongeren tussen de 16 en 18 jaar terecht kunnen met vragen over flirten, daten, identiteit, veilige seks, plezier en relaties. Jongeren beginnen steeds later met seks – vaak vanaf hun 16e, de meesten rond hun 18e. Maar juist op die leeftijd wordt over deze thema's op school geen voorlichting meer gegeven. Seggsy behandelt thema's als: de eerste keer, consent, identiteit en verliefdheid. Over deze thema's vinden jongeren handige tips, inspirerende video's, podcasts, quizen en andere interactieve content. Hiermee worden ze geïnspireerd en leren ze hun eigen mening te vormen, met elkaar in gesprek te gaan en weloverwogen keuzes te maken.



Jongeren | Online app

seggsy.nl

Innovatief lesgeven: ontdek de kracht van Adobe Firefly

Als leerkracht en ICT-coach koester ik een diepgaande passie voor vernieuwing en ben ik voortdurend op zoek naar innovatieve manieren om technologie in mijn klas te integreren. Mijn dagen bestaan niet alleen uit het nakijken van werk en het voorbereiden van lessen, maar omvatten ook het doornemen van educatieve blogs, forums en sociale media om de nieuwste en meest doeltreffende ICT-tools te ontdekken.

Een van mijn recente ontdekkingen die ik graag met jullie deel, is Adobe Firefly: een interactieve AI-tool die de deuren opent naar creatieve momenten in de klas. Ik ben ervan overtuigd dat AI ons onderwijs op een positieve manier kan verrijken, en daarom was ik enthousiast om te ontdekken of deze tool mijn onderwijspraktijk kon verbeteren. En ja, Firefly is werkelijk een digitale parel in de wereld van AI, die leerkrachten de mogelijkheid biedt om een levendige, interactieve leeromgeving te creëren.

Wat is Adobe Firefly?

Adobe Firefly is een gratis kunstmatige intelligentie (AI) tool die afbeeldingen en tekst kan genereren en aanpassen. Hoewel het momenteel nog in de bèta-fase zit, biedt het nu al een scala aan tools om de creativiteit van leerlingen te prikkelen en hun ideeën tot leven te brengen.

Gebruiksvriendelijk? Ja!

Je hoeft geen computerexpert te zijn om met Adobe Firefly te werken. Het is supermakkelijk en voor iedereen toegankelijk. Het past moeiteloos in bestaande lesonderwerpen en het geeft jullie, als leerkrachten, de vrijheid om een persoonlijke touch aan je lessen te geven.

Hoe werkt het?

De gebruikersinterface van Adobe Firefly is intuïtief opgebouwd en bestaat uit drie essentiële onderdelen: het centrale gebied waar gegenereerde afbeeldingen verschijnen, de onderbalk voor het invoeren van tekst, en de rechter zijbalk voor het aanpassen van stijl en andere instellingen. Door een eenvoudige beschrijving

te typen en instellingen te selecteren, interpreteert Firefly de ingevoerde tekst met behulp van kunstmatige intelligentie (AI) en produceert het binnen enkele minuten visueel aantrekkelijke kunstwerken.

Probeer het zelf eens: typ de zin "Een kat met een zonnebril op een bal op het strand." In de zijbalk kun je kiezen voor een foto of kunstwerk en diverse instellingen aanpassen. Door de kracht van AI te benutten, begrijpt Firefly de tekstinvoer en genereert het binnen vijf minuten afbeeldingen die overeenkomen met je beschrijving. Hierdoor wordt het een prachtige tool om creatief mee aan de slag te gaan.

Actieve betrokkenheid van leerlingen

Als leerkracht weet je dat een succesvolle les hand in hand gaat met betrokkenheid van je leerlingen. Deze tool begrijpt dat als geen ander. Het stelt jullie in staat om leerlingen actief bij de les te betrekken en opent de deur naar een scala aan creatieve mogelijkheden, variërend van kleurrijke presentaties tot interactieve quizen en inspirerende digitale verhalen.

Conclusie

Adobe Firefly is fantastische tool om eens uit te proberen in de klas. Je zult verbaasd zijn over hoe snel Adobe Firefly in staat is om verbluffende afbeeldingen te produceren op basis van je tekstinvoer en ook de reacties van je leerlingen zullen overweldigend zijn.

Firefly overtrof mijn verwachtingen en ik raad het ten zeerste aan om indrukwekkende, visuele inhoud aan jullie lessen toe te voegen. Het is eenvoudig, snel en zet je aan het denken. Dit maakt het geweldig voor lesgeven en leren. Wanneer het wordt gebruikt met een duidelijk pedagogisch doel, zal Generative AI ook een bijzondere toevoeging kunnen zijn in jullie onderwijs. 

Links

Doelgroep: leerkrachten/docenten

Prijs: gratis

firefly.adobe.com

Over effectieve professionalisering, ook voor ICT

Leren professionaliseren

*In het artikel **Alweer een ICT studiedag?** in de vorige editie van IPON Magazine heb ik een aantal bouwstenen voor succesvol professionaliseren beschreven: focus op de mechanismen, zorg voor ontwikkeling en motivatie en houd rekening met context en behoeften. Door rekening te houden met die bouwstenen en de juiste mechanismen in te zetten, kun je de effectiviteit van professionaliseringsactiviteiten enorm verhogen.*

Een voorbeeld van een zeer effectieve manier van professionaliseren, die heel goed gebruik maakt van die bouwstenen en mechanismen, is Lesson Study. Het is een methodiek waarmee je leren kunt professionaliseren en waarmee je kunt leren professionaliseren.

Lesson Study

In de kern gaat Lesson Study, die haar oorsprong vindt in Japan, over het samen voorbereiden, uitvoeren en evalueren van onderwijs. In een team van leraren doorloop je een cyclus die bestaat uit een aantal stappen:

1. Een praktijkvraag en leerdoel(en) formuleren
2. Verdiepen in het thema en een onderzoeksles voorbereiden
3. De onderzoeksles uitvoeren en gegevens verzamelen
4. Reflecteren op en bijstellen van de onderzoeksles
5. De onderzoeksles opnieuw uitvoeren en gegevens verzamelen
6. Reflecteren en de geleerde lessen documenteren en delen

De praktijkvraag en leerdoelen vinden hun oorsprong vaak in een uitdaging waar je als team tegenaan loopt. Die formuleer je dan in een min of meer vaste vorm en zo concreet, specifiek en duidelijk mogelijk. Bijvoorbeeld:

- Wat moeten de kenmerken van een digitaal dashboard zijn om de voortgang van onze leerlingen en 2 vmbo-t zichtbaar te maken?

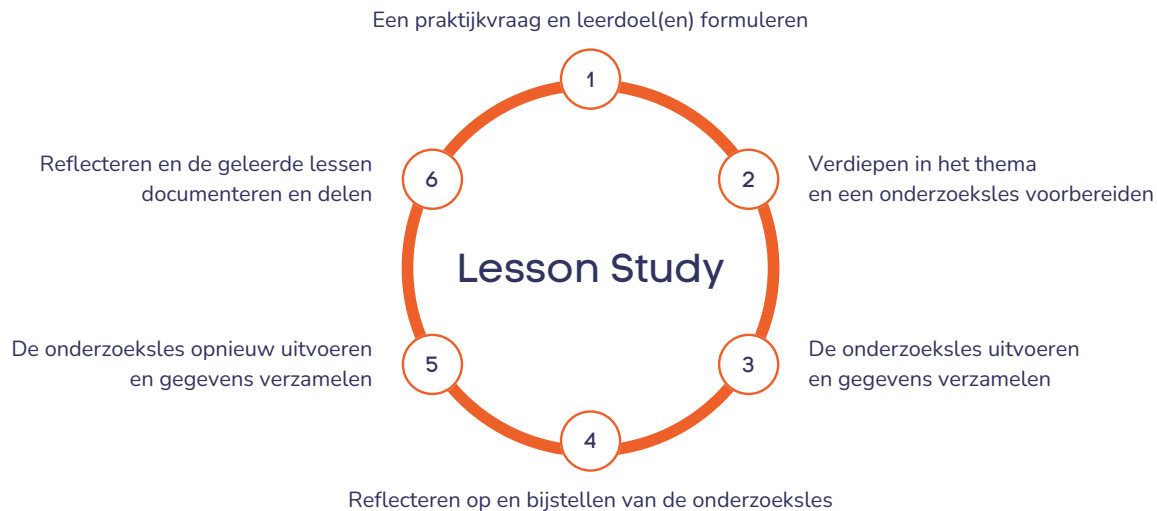


Michel van Ast

Michel van Ast is als trainer, spreker en auteur actief op het thema effectief leren en lesgeven (met en zonder ICT).

- Hoe kunnen we deze quiztool inzetten om de interactie met en tussen leerlingen in groep 7 te vergroten?
- Wat zijn de kenmerken van een opdracht waarbij leerlingen uit 4 havo ChatGPT zodanig inzetten dat het leidt tot een hogere leeropbrengst?

Nadat iedereen uit het team zich heeft verdiept in mogelijke oplossingen of antwoorden bereid je samen een les voor waarin je die oplossingen of antwoorden kunt uitproberen. Eén van de betrokken leraren voert de les uit. De anderen uit het team zijn daarbij en observeren en interviewen leerlingen. De gegevens die daar uit voortkomen worden gebruikt om de onderzoeksles bij te stellen en nogmaals uit te voeren. Bij voorkeur door iemand anders. Maar opnieuw is iedereen daarbij. Na een laatste reflectie documenteert en deelt het team de geleerde lessen.



Intensief maar effectief

Samen een Lesson Study cyclus doorlopen is intensief en tijdrovend. Tegelijkertijd is het een zeer krachtig, effectief en bruikbaar instrument om “leerprocessen van leraren te ondersteunen en te stimuleren op allerlei gebieden: vakinhoudelijk, (vak)didactisch, pedagogisch. Het geeft en bevordert inzicht in het leren van leerlingen, het bevordert een leerlinggerichte houding en opvatting, leraren krijgen meer zelfvertrouwen, het bevordert onderlinge verbondenheid en solidariteit en daarmee ook het werkplezier” (De Vries, Roorda en Van Veen, 2017).

**“Leraren die samen
onderwijs voorbereiden,
uitvoeren en evalueren”**

Het voldoet bovendien in hoge mate aan de eerdergenoemde bouwstenen en mechanismen. Om er een paar te noemen: de doelen zijn helder en contextspecifiek, je gebruikt betrouwbare bronnen, er is collegiale ondersteuning, je oefent en ontvangt feedback, er is een duidelijke planning, je evalueert en reflecteert gestructureerd en je deelt de opbrengsten met collega's.

Grote impact

Er wordt veel onderzoek gedaan naar de factoren die van invloed zijn op de leeropbrengst van leerlingen. De bekendste

studie is waarschijnlijk die van John Hattie, een synthese van meer dan 2100 meta-analyses (Hattie, 2023). Daaruit blijkt dat er één factor is die met kop en schouders boven alle andere uitsteekt: *collective teacher efficacy*. En dat is misschien het beste te vertalen als doeltreffend samenwerkende leraren. Of anders gezegd: leraren die samen onderwijs voorbereiden, uitvoeren en evalueren. En dat is precies wat een Lesson Study doet.

Uit het eerder aangehaalde onderzoek van De Vries, Roorda en Van Veen blijkt bovendien dat er een aantal factoren zijn die de effectiviteit en bruikbaarheid van een Lesson Study cyclus bevorderen. Eén ervan is de “begeleiding zowel op proces als op (vak)didactische inhoud, inclusief het verschaffen van goed materiaal”. In een volgende bijdrage ga ik daar verder op in, zodat het ook voor jou, op jouw school, mogelijk wordt om samen met jouw collega's een Lesson Study cyclus te doorlopen. ◦

Voetnoten

De Vries, S., Roorda, G., & Van Veen, K. (2017). *Lesson study: Effectief en bruikbaar in het Nederlandse onderwijs?* (No. 405-17-726). Groningen: Universiteit Groningen.

Hattie, J. (2023). *Visible Learning: The Sequel. A Synthesis of Over 2,100 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Londen: Routledge

Serious game voor kinderen met verstandelijke beperking lijkt effectief

Helpt een educatieve game als Robins Wereld kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking om effectiever te leren? Dit lijkt inderdaad zo te zijn! Zo blijkt uit praktijkgericht onderzoek van gedragswetenschapper Jikke Damveld naar de effecten van de online game Robins Wereld. Zij voerde dit onderzoek uit in opdracht van 's Heeren Loo. De ontwikkeling van de game is financieel mogelijk gemaakt door de AFAS Foundation.

Robins Wereld is speciaal ontwikkeld voor kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking. Met verschillende spellen kunnen zij hun aandacht, geheugen en zelfbeheersing trainen. Robins Wereld moedigt leerlingen aan om te leren en maakt leren leuk. Het spel traint vier vaardigheden: aandacht, impulscontrole, werkgeheugen en probleemoplossend vermogen. Het helpt bij het bevorderen van leerprocessen door specifieke aanwijzingen te geven op basis van het spelgedrag van het kind. Robins Wereld is geschikt voor gebruik op orthopedische kinderdagcentra en binnen het gespecialiseerde onderwijs.



Focus bij het leren

Robins Wereld is ontwikkeld door Marja Eding, GZ-psycholoog en gedragswetenschapper bij 's Heeren Loo, samen met serious games-ontwikkelaar Mediaheads uit Heerenveen. Het prototype werd eind 2019 gelanceerd. Daarna werd in een pilotonderzoek onderzocht hoe de spellen aansluiten bij de doelgroep. De verkregen informatie werd gebruikt om het spel verder aan te scherpen. Marja legt uit: "Kinderen met



sectorraad go
voor gespecialiseerd onderwijs



een matige tot ernstige verstandelijke beperking beheersen vaak nog niet de leervoorwaarden om goed te profiteren van onderwijs. Ze kunnen nog niet goed opletten, onthouden en organiseren. Robins Wereld is ontwikkeld om leerlingen hierbij te helpen, zodat zij ook optimaal kunnen leren en hun potentieel ontwikkelen."

"Onze leerlingen hebben extra ondersteuningsbehoeften en baat bij een leeromgeving met extra aandacht voor kleinschaligheid, voorspelbaarheid, veiligheid en prikkelregulatie. Daar sluit Robins wereld echt bij aan", aldus een docent van de Parkklas in Amersfoort.



Positief effect

In haar masterscriptie onderzocht Jikke met 's Heeren Loo in hoeverre Robins Wereld daadwerkelijk invloed heeft op het leergedrag. Uit het onderzoek blijkt dat leerlingen die het spel vaker hebben gespeeld, meer vooruitgang boekten op een taak die het algemene leervermogen meet. Deze vooruitgang was het grootst bij leerlingen met een relatief hogere ontwikkelingsleeftijd.

Motivatatie

Intelligentie lijkt een belangrijke rol te spelen, merkt Jikke op. "Voor sommige leerlingen was het spelen van Robins Wereld nog wat te moeilijk. Dit kon leiden tot frustratie en een afname van motivatie. Vooral leerlingen met een laag ontwikkelingsniveau en bijkomende problematiek konden het moeilijk vinden om met Robins Wereld te spelen en alle testmomenten te volbrengen. Aan de andere kant profiteren leerlingen met een hogere ontwikkelingsleeftijd (rond de 6 jaar) het meest van het spel. Deze feedback en andere praktijkervaringen gedurende de ontwikkeling van Robins Wereld zijn meegenomen in de verbetering van de game."

Aan de slag met Robins Wereld

Momenteel onderzoekt 's Heeren Loo, samen met Mediaheads, wat nodig is om het spel duurzaam in te zetten. "We willen er alles aan doen om zoveel mogelijk leerlingen de mogelijkheid te bieden om kennis te maken met Robins Wereld en zo hun leergedrag te bevorderen," zegt Jikke. "Maar nu al

kunnen scholen voor gespecialiseerd onderwijs en persoonlijk begeleiders aan de slag met Robins Wereld! En staan wij vanuit 's Heeren Loo en onze partners bij Mediaheads klaar om hen op weg te helpen." ◉



Gewoon Speciaal ICT

Gewoon Speciaal ICT is het landelijk netwerk en de expertisegroep voor onderwijsprofessionals met een passie voor leerlingen met speciale onderwijsbehoeften. Dit platform is onderdeel van de Sectorraad Gespecialiseerd Onderwijs en bevordert de uitwisseling van kennis en ervaringen. De focus ligt op het effectief inzetten van ICT om het leren en de ontwikkeling van deze leerlingen te versterken. Deelnemers participeren in online en fysieke bijeenkomsten om inclusief onderwijs te bevorderen.

Kijk voor meer informatie over Gewoon Speciaal ICT op de website gespecialiseerdonderwijs.nl/ expertgroep/gewoon-speciaal-ict/ en onze sociale media.

Thierry Koningstein en Elle Peters

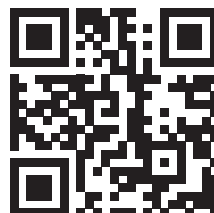
t.koningstein@gespecialiseerdonderwijs.nl en
e.peters@gespecialiseerdonderwijs.nl

Over 's Heeren Loo

's Heeren Loo helpt mensen met een verstandelijke en/of andere beperking in het hele land met begeleiding, ondersteuning en behandeling. Dat doen ze met 17.000 medewerkers voor 14.000 cliënten. Via een landelijk netwerk van poliklinieken behandelen ze nog eens ruim 3.000 extramurale cliënten. 's Heeren Loo stimuleert de emancipatie en participatie van cliënten, onder andere met de Academie voor Zelfstandigheid en met behandeling en advies vanuit expertisecentrum Advisium. Daar werken ruim duizend medische, paramedische en gedragswetenschappelijke specialisten. Met ruim 130 jaar aan kennis en ervaring uit de praktijk en de nieuwste inzichten uit wetenschappelijk onderzoek en innovaties helpen zij mensen verder.

Links

Meer weten over Robins Wereld?
Kijk dan op robinswereld.nl



Hé Marieke, Ha Rhea,

De beurs staat voor de deur en ik heb daar natuurlijk weer enorm veel zin in! Ik vind het altijd leuk om rond te lopen op de beurs, bekenden tegen te komen en me te laten inspireren door al het nieuws dat de markt op gaat komen. Ik ben er nieuwsgierig naar, maar ook enorm kritisch op. Het zou zomaar eens kunnen zijn dat niet iedere standhouder blij is met mij, want ik stel best wat kritische vragen over de toepasbaarheid van een methode in de dagelijkse praktijk, over wat er in een organisatie nodig is om een product te laten landen en ook: welk probleem los je eigenlijk op?

Mijn hoop is dat er aanbieders te vinden zijn die helpen om scholen stevig te laten staan in de woelige digitale wereld. Er komt zo ontzettend veel op scholen af, via de leerlingen, vanuit Den Haag, ouders die graag meedenken en meepraten of er is ineens een app uit Silicon Valley die het maken van huiswerk voor leerlingen minimaliseert tot 1 vraag: ChatGPT, maak mijn huiswerk en schrijf het in de stijl van een kind van 12. Het is in mijn ogen superbelangrijk om op de hoogte te blijven van alle ontwikkelingen, maar hoeft je niet zomaar meteen achter de eerste de beste aan te hobbelen. Het is goed om eens te beginnen met wat er nu eigenlijk nodig is op jouw school, met jouw leerlingen en jouw team. Ik hoop dat collega's ook daarvoor elkaar weten te vinden op de beurs. Heb jij nog tips?

- Rhea

Ook ik vind het leuk om de IPON en andere beurzen te bezoeken. Ik heb daarbij gemerkt dat de opbrengst van zo'n bezoek erg kan verschillen. Vaak hangt dit samen met mijn intentie en voorbereiding van het beursbezoek. Wil ik me alleen laten inspireren, of heb ik een vraag of opdracht waar ik meer over te weten wil komen? Hoe beter ik me van tevoren heb verdiept en hoe meer ik weet over wat er te halen zou kunnen zijn, hoe effectiever de dag. Natuurlijk lukt me dit niet altijd, soms weet je van tevoren niet goed wat je kunt verwachten en heb je geen plan voor ogen. Dan helpt het me na afloop om even goed terug te denken aan wat ik heb gezien: waar werd ik warm van, wat trok mijn aandacht en waarom? Vooral die laatste toevoeging heeft mij in het verleden geholpen om scherper te krijgen wanneer iets voor mij van waarde is. Wanneer iets inspirerend is maar weinig raakvlakken heeft met de praktijk van alledag, dan hecht ik er minder waarde aan dan wanneer ik iets hoor of zie wat ik morgen zou kunnen gebruiken in mijn onderwijspraktijk. Het helpt om deze waardecriteria voor jezelf of voor jouw school goed scherp te krijgen en met elkaar af te stemmen.

Wie weet helpt dit ook de IPON-bezoekers om met een goed gevoel en een mooie opbrengst van de beurs terug te komen! ◉

- Marieke



Over de twee auteurs

Rhea en Marieke, twee enthousiaste experts op het gebied van digitale geletterdheid, schrijven over hun zoektocht naar lesmateriaal, goede voorbeelden, wetenschappelijk onderzoek, handige tips of gewoon losse flodders.

“Ik gun elke docent de lol in het lesgeven”

Verschil maken in het onderwijs door te zijn wie je bent. Dat vindt Jan-Wolter Smit belangrijk. Hij is docent popgeschiedenis bij ArtEZ University of the Arts. Hij werkte in het VO en wordt nog regelmatig door 3FM gebeld in de rol van ‘de leukste geschiedenisdocent van Nederland’. Daarnaast is hij Head of Education bij LessonUp, een platform dat het plezier in het lesgeven ondersteunt.

“**K**oetje Boe”, zei de oud-leerling achter de kinderwagen. Smit keek haar verbaasd aan. “Ja, Koetje Boe. U zei dat ik dat moest zeggen als ik u ooit weer zag.” “En waar stond Koetje Boe voor dan?” vroeg Jan-Wolter Smit. De oud-leerling antwoordde: “Het drieslagstelsel!”

Ezelsbruggetje

Smit tekende Koetje Boe altijd in zijn les als ezelsbruggetje en symbool voor de bemesting van het braakliggende land in deze landbouwmethode uit de vroege middeleeuwen. Deze leerling wist na al die jaren nog steeds waar het voor stond. “Van de honderd dingen die je probeert over te brengen als leraar landen er misschien maar twee, maar je hebt dan wel verschil gemaakt. Dat gun ik elke docent”, zegt Smit.

1,6 miljoen lessen om uit te putten

Jan-Wolter Smit is niet alleen ‘de leukste geschiedenisdocent van Nederland’, volgens 3FM. Ook geeft hij het vak popgeschiedenis aan toekomstige muziekdocenten aan het conservatorium van ArtEZ University of the Arts in Enschede. Hij is Head of Education bij LessonUp. En hij speelt basgitaar, gitaar en piano.

Met LessonUp helpt hij docenten om hun lessen zo in te richten dat ze hun studenten boeien, motiveren en betrekken. LessonUp is een interactief platform waar maar liefst 1,6



miljoen lessen in staan. En groeiende. De meeste lessen en het lesmateriaal worden gemaakt en gedeeld door docenten. Het bestand blijft zich daardoor uitbreiden.

En zo is LessonUp ook een gigantische ideeëngenerator om uit te putten. “Je deelt automatisch als je een les maakt en je blijft anoniem”, zegt Smit. “Geen onderwerp is nog niet behandeld. Heb je geen inspiratie voor een quizvraag? Bam, daar heb ik hem uit de les van een ander.”

Baanswitch

Smit werkte jarenlang met veel plezier als geschiedenisdocent in het voortgezet onderwijs. Tot hij zichzelf de vraag stelde: ga ik verder op dezelfde weg of ga ik een nieuwe uitdaging aan? Hij was toen al in aanraking gekomen met LessonUp. Hij was de makers ervan tegengekomen op een beurs en had ze verteld dat hij als gebruiker in het onderwijs helemaal niks begreep van het platform. Twee weken later hingen ze aan de telefoon.

Sindsdien werkt Smit voor LessonUp en zorgt hij ervoor dat docenten het platform begrijpen én dat de ontwikkelaars begrijpen wat het onderwijs nodig heeft. “Met LessonUp word



ik geprikkeld en kan ik ook andere docenten blij maken”, zegt de Head of Education.

Met zelfvertrouwen voor de klas

“Als je je eigen leermiddelen hebt ontwikkeld en weet dat je de leerlingen iets gaafs gaat laten zien, dan voel je je prettig als docent. Het geeft motivatie voor en in de klas. Daar helpt dit platform bij”, zegt Smit. “De kracht van LessonUp zit niet alleen maar in het tonen van wat er allemaal te koop is en een prettige service bieden. Het zit 'm in dat we snappen wat lesgeven betekent en wat je daarvoor nodig hebt als docent.” Smit gebruikt LessonUp zelf uiteraard ook in zijn lessen ter ondersteuning. “Iedere docent gebruikt het op zijn eigen manier”, zegt hij. “Ik ook. Ik gebruik het mijn hele les en heb geen boeken. Ik vind het fijn dat ik alles automatisch kan delen met mijn studenten. En al het materiaal dat ik maak, kunnen zij ook inzetten tijdens hun stages.”

Lol in lesgeven

Na een tijdje alleen voor LessonUp te hebben gewerkt, begon het twee jaar geleden weer te kriebelen bij de geschiedenisdocent: hij miste het lesgeven. Het aanbod van ArtEZ kon hij niet weerstaan. Want in deze hoedanigheid kan hij andere leraren opleiden in een vak waarin meerdere van zijn passies samenkomen: onderwijs, geschiedenis en muziek.

Nu is hij naast zijn werk in het bedrijfsleven, docent popgeschiedenis en lerarenopleider. De kruisbestuiving die hierdoor ontstaat, heeft voor hem en zijn studenten een enorme meerwaarde. Hij adviseert bijvoorbeeld bij ArtEZ over het gebruik



van AI (Artificial Intelligence) binnen het onderwijs. “Daarnaast vind ik het heel inspirerend om met mensen te werken die beter zijn in muziek spelen dan ik. Je werkt met jongvolwassenen die echt iets willen bereiken met hun muziek.”

Smit: “Ik wens elke docent lol in het lesgeven toe. Natuurlijk moet je eisen stellen aan het onderwijs, maar kijk ook eens naar wat jij hoopt te krijgen als je in een les staat. Ik hoop dat je kunt denken: ik heb ergens het verschil gemaakt. Niet alleen door kennis over te dragen, maar ook gewoon door te zijn wie je bent.”

Link

www.lessonup.nl



Signpost gaat voor goud in de digitalisering van het onderwijs

Advertorial

Signpost Group
the ICT partner for education

Wil jij met jouw school de digitale sneltrein niet missen? Signpost Group zet je graag op het juiste spoor! Met onze totaalaanpak combineren we hardware die je zelf kiest met de gewenste software en Fourcast-opleidingen.

Zo stroomlijnen we vlekkeloos de hele ICT van jouw school! Op IPON 2024 tonen onze collega's je graag wat we voor jouw school kunnen betekenen en hoe we dit doen.

Uniforme hardware voor elke student

Choose Your Own Device, dat klinkt als muziek in de oren. Het onderwijs evolueert volop en laptops en Chromebooks zijn tegenwoordig onmisbaar in het klaslokaal. Steeds meer scholen willen dan ook verder digitaliseren. Maar hoe weten studenten of docenten welke hardware de juiste is?

Met CYOD helpt Signpost Group scholen in het maken van de juiste keuzes. Hoe doen we dat? Samen selecteren we de juiste toestellen en doorlopen we stap voor stap het hele project, inclusief financiering en service. Dit zorgt voor ontzorging van docenten en uniformiteit bij elke leerling.

Signpost
academic hardware

Alle software op één eenvoudig platform

Heb je graag alle software op één platform? Wil je zeker zijn dat elke student legale software gebruikt? Natuurlijk wel. En met een betrouwbare Europese ICT-partner als Signpost Group kan je op beide oren slapen. Software beheren, downloaden en gebruiken was nog nooit zo eenvoudig dankzij ons **online softwareplatform: Academic Software**.

Leraren en leerlingen hebben zo via hun schoolaccount toegang tot gelicentieerde software en leerplatformen tegen een vast jaarlijks tarief. Geen gedoe meer met licenties beheren – onze meertalige **handleidingen en helpdesk** ondersteunen bij installatie en eventuele problemen.

AS academic software

Onderwijs zit in ons DNA

Wij weten als geen ander wat het beste is voor het onderwijs. Een groot deel van onze medewerkers is ex-werknemer van een school of zelfs ex-directielid. Via de **ICT-bootcamps van Fourcast** helpen we leerkrachten bovendien het volledige potentieel van hun digitale hulpmiddelen in te zetten.

fourcast

Wil jij jouw onderwijsinstelling op de juiste weg zetten naar een complete en betrouwbare digitalisering? Kom dan langs op **stand C2** en maak kennis met onze servicegerichte oplossingen.



Als betrouwbare ICT-partner voor het onderwijs in Europa staat Signpost Group bekend om een totaalaanpak. Of het nu gaat om hardware, software of opleidingen via Fourcast, onze unieke 360°-benadering staat garant voor een allesomvattende ondersteuning.

Hardware

Software

Connectivity

Publisher

Consulting

Een *handreiking* voor een beleidskader en gedragscode

Sinds de lancering van ChatGPT door OpenAI een jaar geleden staat AI in de belangstelling van veel organisaties en gebruikers. Ook in het onderwijs wordt er met nieuwsgierigheid gekeken naar de mogelijkheden die het met zich meebrengt. Maar de inzet van AI brengt ook risico's en vragen met zich mee. Denk hierbij aan het schenden van auteursrecht, het overtreden van de AVG of het verspreiden van onbetrouwbare of misleidende informatie. Ook spelen er ethische vragen, zoals de klimaatimpact of de ongewenste machtsconcentratie bij Big Tech.

Daarom is het belangrijk om het gesprek aan te gaan over de inzet van AI en een (onderwijskundige) visie en kaders te formuleren voor de inzet binnen de onderwijsorganisatie. Op basis van deze kaders kan er een gedragscode worden opgesteld voor het gebruik van AI-applicaties.

Hieronder een aantal stappen om tot een beleidskader te komen:

- Bespreek de doeleinden voor de inzet van AI en of het gebruik in lijn is met de missie en de visie van de organisatie. Daarbij speelt de vraag of er publieke waarden op het spel staan en of er mogelijk belangen worden geschaad van betrokkenen, zoals leerlingen, docenten, ouders, collega's en de samenleving in het algemeen. De WaardenWijzer kan helpen dit gesprek te voeren.
- Toets of de beoogde inzet voldoet aan de wet- en regelgeving en het eigen beleid. Denk aan het voldoen aan de basisprincipes van de AVG en het uitvoeren van DPIA's bij hoog risicoverwerkingen. Betrek de FG hierbij. Toezichthouders worstelen nog met de rechtmatigheid van AI. Ook zijn er vragen rondom het auteursrecht omdat AI gebruikmaakt van bronnen zonder bronvermelding of toestemming. De komst van de Europese AI act zal helpend zijn om meer transparantie te krijgen.
- Breng ook het huidige gebruik in kaart en ga na of het past binnen de doeleinden.

- Leg momenten vast voor evaluatie van de inzet en gevolgen van het gebruik van AI. De output is niet altijd juist, kan 'biased' zijn en komt niet transparant tot stand; dit kan leiden tot ongewenste situaties en klachten. Besteed aandacht aan deze problemen of klachten en stel eventueel het beleid en/of de gedragscode bij.
- Blijf op de hoogte van de nieuwste ontwikkelingen en goede voorbeelden op het gebied van AI. OpenAI is niet de enige partij die een AI chatbot als ChatGPT aanbiedt. Zoek naar aanbieders en producten die aansluiten bij de visie, missie en het beleid.
- Maak op basis van het beleid een gedragscode of reglement voor het gebruik van AI en actualiseer die regelmatig. Informeer de betrokkenen over de mogelijkheden, beperkingen en risico's van AI bij het publiceren van de gedragscode.

Wat je wil regelen in een gedragscode hangt af van de inzet van AI en de context waarbinnen deze applicatie gebruikt gaat worden. Aandachtspunten hierbij:

- Het gebruik van AI, wat is wel en niet toegestaan? Bijvoorbeeld een beperking tot het gebruik voor een eerste opzet of structuur van een tekst.
- De controle op de kwaliteit, nauwkeurigheid en relevantie van de teksten die AI genereert, zodat het mogelijk is om eventuele onjuistheden of ongewenste inhoud (denk aan discriminatie) te corrigeren.
- Het vermelden bij een met behulp van AI geproduceerde tekst dat het gaat om een door AI gegenereerde tekst en niet om een eigen creatie.
- Het voorkomen van de invoer van persoonsgegevens of vertrouwelijke informatie. Vermijd ook output met persoonsgegevens of vertrouwelijke informatie. Stel regels op voor als dat toch het geval is.
- De keuze met betrekking tot het account voor toegang tot AI en de beveiliging van het account. Kies niet voor een persoonlijk e-mailadres.
- Kijk ook naar het gebruik in de praktijk en neem dat mee bij het opstellen van de gedragscode. •

Lees je AI wijs!

Leestips van Rhea

The AI Classroom, The Ultimate Guide to Artificial Intelligence in Education

Auteurs: Dan Fitzpatrick & Amanda Fox

The AI Classroom, The Ultimate Guide to Artificial Intelligence in Education - Dan Fitzpatrick Amanda Fox

Als je je ook maar enigszins hebt beziggehouden met het gebruik van AI het afgelopen jaar dan kan het niet anders dan dat je de naam van Dan Fitzpatrick bent tegengekomen. Samen met Amanda Fox schreef hij de ultieme gids voor het gebruik van AI in educatie. Je leert hoe je het beste je prompt kunt schrijven, welke toepassingen echt van meerwaarde zijn en hoe je in de klas aan de slag gaat. Ondanks dat het in het Engels is geschreven, is de inhoud herkenbaar in de Nederlandse onderwijspraktijk. Als je heel goed leest, zie je zelfs nog Nederlandse bijdragen in het boek voorbijkomen.



Kunstmatige intelligentie is niet eng

Auteur: Bas Haring

In zijn boek "Kunstmatige intelligentie is niet eng!" neemt Bas Haring je mee in de geschiedenis van kunstmatige intelligentie. Als een echte filosoof laat hij jou als lezer goed nadenken over de invloed van kunstmatige intelligentie op ons dagelijks leven. Want is een machine nu echt slim of nep slim?



Chatten met Napoleon

Auteurs: Barend Last & Thijmen Sprakel

Chatten met Napoleon, of dat wel of niet ethisch verantwoord is mag je na het lezen van dit boek zelf bepalen. Auteurs Barend Last en Thijmen Sprakel delen hun kennis op het gebied van AI en geven ook praktische voorbeelden om zelf mee aan de slag te gaan. De mogelijkheden van AI-toepassingen voor het onderwijs zijn ongekend, terwijl er ook serieuze risico's en beperkingen toe te dichten zijn aan het gebruik van AI. Hoe kun je als docent in de praktijk toch op een leuke, slimme en verantwoorde manier gebruikmaken van AI?



Duurzaam en robuust: de schoollaptops van ASUS voor 2024

Een laptop uitzoeken is, als je het scholieren vraagt, waarschijnlijk een van de leukste dingen om te doen. Maar waar een laptop er voor hen vooral 'nice' uit moet zien (of wat het it-woord van het moment ook is), er zijn relevantere factoren bij het uitkiezen van een goede laptop voor school. Als wereldwijde leider op het gebied van technologie zet ASUS de belangrijkste factoren op een rijtje. Van duurzaamheid tot aan slim design: waar moet je op letten bij het aanschaffen van school laptops?

Laptops die tegen een stootje kunnen

Van de basisschool tot aan het voortgezet onderwijs: een laptop die elke dag in de tas mee naar school gaat, moet tegen een stootje kunnen. Dankzij een 'ruggedized' design, dat onder meer bestaat uit een stevige schokrand, zijn ASUS laptops beter bestand tegen slijtage bij intensief gebruik. Ze komen zelfs glansrijk uit onafhankelijke tests van het MIL-STD-810H, de standaard die ook door de Amerikaanse militaire dienst wordt gebruikt. Een keertje stoten, een val van een bureau of een gemorst glas water over het toetsenbord zijn dus goed op te vangen.

Duurzaam ontwerp

Dit design sluit perfect aan bij een van de kernwaarden van ASUS: duurzaamheid. De (grotendeels) gerecyclede materia-

len waarvan de laptops zijn gemaakt, zijn namelijk duurzaam en voldoen aan het EPEAT Gold zegel, Energy Star en TCO 8.0. Dit betekent dat ze aan de hoogste eisen voldoen die gesteld worden aan leiders in de elektronica-branchen. ASUS laptops worden stevig gebouwd, zodat ze langer meegaan én opgebouwd zijn op een modulaire manier. Voordeel van dat laatste is dat de laptop vaak gerepareerd kan worden met een los onderdeel, zodat niet de hele laptop vervangen hoeft te worden.

Design ontmoet functionaliteit

Duurzaamheid staat bovenaan, maar ook ergonomisch design en gebruiksgemak zijn vereisten. De laptops zijn in meerdere configuraties beschikbaar, zodat ze altijd passen bij de behoeften van de scholier of onderwijsinstelling. Er zijn verschillende opties voor CPU, RAM-geheugen en opslag en er zijn laptops die een 360-gradenscharnier en touchscreen hebben. De functionaliteiten van de laptop zijn uiteraard afhankelijk van de specifieke behoeften en de manier waarop de laptop gebruikt wordt.

Vier productlijnen voor scholen

Bij ASUS zijn er vier productlijnen die perfect geschikt zijn voor gebruik op scholen, zowel door scholieren als docenten:

- Chromebook: dankzij de lange batterijduur en het snelle, eenvoudige en veilige Chrome OS een gegarandeerde match voor gebruik op scholen.
- Vivobook: lijkend op zijn broertje Chromebook, maar ook te verkrijgen als krachtpatser voor zwaardere bewerkingen.



Funfact: in 2023 is de ASUS Vivobook tot studentenlaptop van het jaar gekozen door online platform studentenwegwijzer.nl.

- BR-serie laptops: in verschillende formaten, kleuren en prijzen te krijgen. Het zijn fijne ASUS laptops tegen een goede prijs en daarmee perfect voor basisscholen met een laptop-per-leerling concept.
- Expertbook: de versie waar niet alleen scholieren, maar ook docenten blij van worden: deze lichtgewicht laptops zijn robuust en leveren next-gen power.

Uniek ontwerp: laptops met antibacteriële laag

Kruimels, vieze vingers en gehoest en geproest: school laptops komen dagelijks in aanraking met allerlei invloeden van buitenaf, zowel van de gebruiker zelf als van klasgenootjes. Een toetsenbord beschikt dan ook vaak over meer bacteriën dan een gemiddeld toilet, een gegeven dat wat ASUS betreft riep om een innovatieve oplossing. Een van de unieke features die daarom te vinden zijn op deze laptops is dan ook de antibacteriële laag die er twee jaar lang voor zorgt dat maar liefst 99% van de bacteriën gedood worden.

World-facing camera

Hoe leuk het voor scholieren ook is om selfies met hun telefoon te maken: ze gaan het nét zo fijn vinden als ze met hun laptop foto's kunnen maken van notities die voorin de klas op het bord verschijnen. En dat kan met een andere unieke ASUS innovatie: de world-facing camera. Deze camera is niet op de gebruiker gericht, maar op de wereld die zich aan de andere kant afspeelt. Aantekeningen zijn binnen no time te fotograferen en op te slaan.

Voordelen ASUS laptops

Duurzaam design, ergonomisch ontwerp én een lange batterijduur zijn voordelen die al eerder genoemd werden. Maar er

zijn er nog meer die zowel fijn zijn voor scholieren als scholen:

- Student purchase plan: studenten kopen een ASUS laptop altijd met 10% korting. Check daarvoor: special-offers.asus.com/nl/edu/introduction/
- Koop je als school ASUS laptops in, dan kun je ook de onderdelen in bulk inkopen.
- ASUS heeft als een van de weinige laptopleveranciers een service-afdeling in Nederland, waardoor laptops vaak dezelfde dag nog gerepareerd kunnen worden.
- Heb je een probleem dat je niet zelf op kunt lossen? De Nederlandstalige helpdesk helpt ASUS-gebruikers graag.
- ASUS geeft scholen die laptops afnemen een vast contactpersoon als aanspreekpunt. ◉



Meer info over ASUS voor scholen

Benieuwd naar de mogelijkheden voor ASUS laptops op jouw school? Of je nu informatie wil om de laptops aan te bevelen bij je scholieren of de mogelijkheden wil onderzoeken om ze voor jouw school aan te schaffen: ASUS helpt je graag verder. Ga naar asus.com/nl/business/solutions/education voor meer informatie of scan de QR-code.

Hoe het Google-platform de scholen van SPOVenray helpt bij innovatief techniekonderwijs

Leren cloud-denken

Stichting Primair Onderwijs Venray (SPOVenray) is actief bezig met digitalisering van het onderwijs. Niet alleen als het gaat om infrastructuur, maar ook in de manier van werken met elkaar. Daarnaast vindt de stichting het belangrijk dat leerlingen op allerlei manieren met techniek en technologie te maken krijgen. SPOVenray is nu helemaal overgestapt op Google voor leerlingen en docenten. *“We hebben hard ingezet op professionalisering en digitale geletterdheid.”*

Scholenstichting SPOVenray heeft bijna 3000 medewerkers, ruim 300 leerlingen en 14 scholen. SPOVenray heeft een Xpeditielab waarin leerlingen van groep 7 kennismaken met alle kanten van techniek en technologie. Niet alleen met het digitale stuk, maar ook met metselen of dakpannen leggen in een speciale bouwhoek. Verder beschikt de stichting over een escaperoom waarin leerlingen spelenderwijs met techniekvraagstukken te maken krijgen. Ook is er een VR- en robotica-ruimte waar ze leren werken met deze technologieën.

“Die vinden de leerlingen tof, maar nog veel leuker vinden ze het om zelf iets te maken met hout of metaal”, zegt Stijn Hendriks, IWT-coördinator (ICT, Wetenschap, Techniek) van SPOVenray. Daarnaast is hij ICT-onderwijsbegeleider bij Schoolupdate, een officiële Professional Development-part-



Stijn Hendriks

IWT-coördinator (ICT, Wetenschap, Techniek)

ner van Google die opleiders helpt de Google-technologie in te zetten voor hun leerlingen. Ook stond hij zo'n dertien jaar voor de klas.

Labs en techcoaches

“Hoe we het Xpeditielab zelf bekostigen en hoe kan het dat al onze scholen er gebruik van maken?” Hendriks verklapt: “We hadden eerst een Techniekplein. Vanaf 2018 is het geworden wat het nu is, een Xpeditielab met nieuwe technologieën in het aanbod. Er is flink ruimte gemaakt in de begroting om het mogelijk te maken en het duurzaam te integreren in het onderwijs. Nu is het alleen een kwestie van materialen en kennis bijhouden. Iedere school heeft een eigen X-labje met een aantal materialen die we bovenschools hebben bekostigd.”

Verder heeft de stichting techcoaches en geen ICT'ers. Alle scholen beschikken over minimaal één techcoach. Het hele beheer van systemen wordt centraal geregeld en uitbesteed. Hendriks doet zelf ook een stukje beheer. De techcoaches vinden elkaar in het platform Trello waarin ze in kleine projecten als teams kunnen samenwerken. Dit platform integreert met het Google-platform.



Eén platform voor leerlingen, docenten en bestuur

In 2018 heeft de stichting bewust gekozen voor Google om het onderwijs en alle innovatieve onderwijsprocessen te ondersteunen. Bij de keuze voor een nieuw platform stond voorop dat het primaire proces leidend moest zijn. Dus ging SPOVenray op zoek naar een platform dat zowel voor leerlingen, docenten en bestuur werkt.

“Het Google-platform biedt veel mogelijkheden als het gaat om interactiviteit en het inzetten van de cloud”

“Het Google-platform is laagdrempelig om in te zetten”, zegt Hendriks. “Het biedt veel mogelijkheden als het gaat om interactiviteit en het inzetten van de cloud.” De stichting maakte de eerste stappen om te investeren in Chromebooks. Eerst alleen voor de leerlingen. Voor de leraren bleven nog Microsoft-werkplekken. Zij werkten dan wel op een Windows-apparaat, maar alles vond plaats in Google Cloud, zoals mailverkeer en data.

Over naar een nieuw systeem

“Het was belangrijk de docenten in staat te stellen eerst het platform voor de leerlingen te begrijpen”, zegt Hendriks. “We wilden dat niet overhaast, maar stap voor stap aanpakken. We hebben hard ingezet op professionalisering en digitale geletterdheid. Fysieke en online scholing hebben we gefaciliteerd via het platform van de Schoolupdate Academie. Zo zijn we een zogenaamde Google Reference School geworden.”

“Het betekent dat we een enorme dichtheid van gecertificeerde mensen in huis hebben. Dat wil overigens niet zeggen dat je alle digitale kennis elke dag benut. Het gaat erom dat deze er is en dat je die kunt inzetten. De ene school doet dat

meer dan de andere. Die verschillen mogen er uiteraard zijn binnen onze stichting.”

Cloud-denken

De volgende stap was om in 2020 Google Workspace for Education Plus te gaan gebruiken, een betaalde versie van het platform. Hendriks: “Het voordeel is geweest, zeker in coronatijd, dat we met bepaalde functionaliteiten het online onderwijs beter konden verzorgen.”

Hendriks geeft een voorbeeld: “Wij waren betrokken bij een innovatievraag van de PO-Raad. Onze onderzoeksvraag was: hoe kunnen we ervoor zorgen dat onze leerlingen en docenten meer uit de cloud kunnen halen? Want mensen blijven meestal op dezelfde manier werken, met name als het gaat om het opslaan van je bestanden. We moesten naar ‘cloud-denken’ toe.”

Een antwoord op deze onderzoeksvraag was Google Cloud Search, een zoekmachine die in de hele cloud zoekt. Deze tool zit in de Education Plus-variant. Hendriks: “Daarmee kun je aan je leerlingen laten zien: het maakt in principe niet uit waar je bestand staat, maar gaat erom dat je weet hoe je hem straks weer kunt vinden. We hebben hiervoor een speciale module laten maken zodat onze collega’s zichzelf hierin kunnen scholen. Deze hebben we ook landelijk beschikbaar gesteld voor andere geïnteresseerden.”

Overstap naar Chromebooks voor docenten

Nu heeft SPOVenray de overstap gemaakt naar Chromebooks voor docenten. “We wilden voor iedere medewerker een personal device faciliteren”, vertelt Hendriks. “Enerzijds voor werkgemak, anderzijds op het gebied van beheer en privacy. Het was voor ons een logische stap. Twee scholen waarvan de apparatuur eerder was afgeschreven, hadden de overstap naar Chromebooks al gemaakt. Dat was meteen een mooie pilot voor ons.”

De scholenstichting koos bewust niet voor de goedkoopste Chromebooks. “We hebben gekozen voor een high-end Chromebook om kwalitatief de jaren door te komen. We hebben onder meer gekeken naar behuizing, processorkracht, audio en video”, zegt Hendriks.

De les verrijken met Wetenschap, ICT, Techniek en Cultuur SPOVenray heeft op de scholen het model SWITCH geïntro-



duceerd, dat staat voor: SPOVenray Wetenschap, ICT, Techniek, Cultuur, Houding. Hierbij gaat het erom dat docenten bewust nadenken hoe ze lessen kunnen verrijken met deze aandachtsgebieden. Om docenten daarin te ondersteunen, biedt de stichting verschillende producten aan. Zoals een leerlijn Voorwaardelijke basisvaardigheden digitale geletterdheid. De praktische digitale vaardigheden die leerlingen moeten leren worden daarbij uitgespreid over de verschillende lesjaren.

Hendriks: "Het Google platform helpt om elkaar te vinden en samen te werken." Een voorbeeld is de interne site XPL-link, gemaakt in Google Sites, die helpt om een les in te richten. Er zit onder meer een database in met lesmateriaal. En een complete uitleenbibliotheek met materialen van groep 1 t/m 8: van VR-brillen tot LEGO-materiaal, van drones tot complete gereedschapskisten met boormachines en hamers.

Meebewegen

"Sommige medewerkers binnen onze scholen werken nog met Microsoft," zegt Hendriks, "dat is ook niet erg. De keuze voor communicatie en databaseer is wel degelijk voor Google. Het wil niet zeggen dat we klakkeloos alles overnemen wat Google ontwikkelt. Alles wordt getoetst aan onze onderwijskwaliteit en veiligheid. Ook leg ik soms nieuwe features voor aan de techcoaches om te bepalen of we die nodig hebben of niet."

"Natuurlijk kunnen leerlingen later naar een andere school gaan waar ze een andere omgeving dan Google gebruiken. Dat zijn ze dan niet gewend," zegt Hendriks, "maar dat geldt voor alle systemen waarvoor je kiest. De jeugd kan daarin makkelijk meebewegen. Het belangrijkste is het cloud-denken te leren. Dat geldt ook voor je collega's. Het start bij de leraar. Heeft de leraar de kennis, vaardigheden en vooral de houding om deze tools in te zetten in het onderwijs? We geven onze medewerkers daarom de kans om met nieuwe technieken aan de slag te gaan en daarin te ontdekken." ◉



Links

Home (spovenray.nl)

De juiste apparatuur voor het digitale klaslokaal

Dell biedt een uitgebreid assortiment laptops, desktops en tablets die speciaal ontworpen zijn voor gebruik in het onderwijs. Deze apparaten combineren krachtige specificaties met een robuuste behuizing, zodat ze bestand zijn tegen intensief gebruik in de klas. Belangrijke eigenschappen zijn een lange accuduur, opvallende visuele signaleringen, rubberen stootranden en verstevigde scharnieren.

Daarnaast zijn de Dell-apparaten voorzien van een reeks extra beveiligingsfuncties om leerlinggegevens veilig te houden. Denk aan ingebouwde antivirussoftware, versleutelde opslag, tracking software en beveiligde wifi-verbindingen. Ook beschikken de apparaten over Classroom Management-software, waarmee de docent het computergebruik van leerlingen kan monitoren en beheren.

Speciaal ontworpen voor het onderwijs

Wat de apparatuur van Dell zo geschikt maakt voor gebruik in het onderwijs, is dat deze speciaal voor deze omgeving ontwikkeld is. Zo zijn de laptops, desktops en tablets extra stevig uitgevoerd en getest op duurzaamheid. Ook hebben ze een verhoogde valbestendigheid.

Daarnaast zijn de batterijen van de apparaten zo ontworpen dat ze een schooldag lang meegaan. Ook softwarematig is alles afgestemd op het onderwijs, met speciale tools voor klassikaal device management. Kortom, scholen hoeven zich geen zorgen te maken over de geschiktheid en betrouwbaarheid.

Geavanceerde instructietechnologie

Naast devices voor leerlingen en leraren levert Dell ook instructietechnologie om de lessen interessanter en interactiever te maken. Dell biedt bijvoorbeeld grote interactieve touchscreens, waarmee docenten en leerlingen samen aan opdrachten kunnen werken. Ook zijn er documentcamera's om fysieke objecten realtime te projecteren.

Verder verkoopt Dell draadloze presentatieapparatuur, headsets, speakers en microfoons voor een naadloze samenwerking en communicatie in de klas. Deze apparatuur werkt probleemloos samen met de Dell laptops, desktops en tablets. Zo creëert Dell een totaaloplossing voor het digitale klaslokaal.

Software en IT-infrastructuur

Het aanbod van Dell eindigt niet bij hardware en instructietechnologie; het bedrijf levert ook de software en IT-infrastructuur voor digitale leeromgevingen. Dell biedt software voor digitale leerplatformen, videoconferenties, clouddiensten en meer. Ook de configuratie, implementatie en het onderhoud van deze software en infrastructuur kan Dell voor scholen verzorgen. Zo hoeven scholen zich enkel te focussen op lesgeven, in een kant-en-klare digitale omgeving die altijd up-to-date is.

Professionele ontwikkeling voor docenten

Ben jij een docent met behoefte aan professionele ontwikkeling op digitaal gebied? Dan heeft Dell de oplossing voor jou! Dell Academy for Education biedt (online) trainingen, workshops, certificeringen en communities. Zo leren docenten effectief lesgeven met behulp van nieuwe technologieën en onderwijsmethodes. Deze professionele ontwikkeling is afgestemd op de producten en diensten van Dell, zodat docenten alle tools optimaal benutten. Uiteindelijk leidt dit tot betere leerresultaten voor studenten. 



Beurstips en trucs voor IPON 2024



Naast jouw eigen interesses ben je als beursbezoeker ook een verkenner van jouw school of schoolbestuur. Lang niet altijd zijn je collega's of je directeur samen met jou aanwezig op de beurs. Het is dus handig om voorafgaand aan je bezoek al na te denken wat je wilt zien en hoe je na afloop van de beurs jouw ervaringen deelt met collega's en de beslissingsbevoegden.

10 tips voor een goed IPON-bezoek

Tip 1

Vanzelfsprekend kun je niet alles zien en niet iedereen spreken. Kies een thema waar je echt meer over wil weten en hou je aan dat thema. Bestudeer de exposantenlijst en maak keuzes over welke stands je beslist wilt bezoeken.

Tip 2

Op de eerste dag worden de IPON-Awards uitgereikt. Dit zijn belangrijke prijzen voor producten die door een kritisch panel zijn genomineerd. Bekijk de genomineerden. Kom je op de tweede dag, vergeet dan de winnaars niet op te zoeken.

Tip 3

Spreek met collega's af dat jullie je verspreiden over verschillende thema's en niet de hele dag als groepje optrekt.

Tip 4

Neem af en toe rust op een van de eet- en drinkpleinen en wees niet bang om het gesprek aan te gaan met mensen die je niet kent. Wie weet hebben zij iets gezien waar jij net naar op zoek was. Hier kun je ook bijpraten met je collega's.

Tip 5

Om 12 uur denkt iedereen aan de lunch! Dan heb je kans om op de drukke stands

aandacht te vragen. Neem dus een goed ontbijt en eet wat tussendoor.

Tip 6

Laat je badge alleen scannen als je echt geïnteresseerd bent in een product/dienst. Vraag anders gewoon een kaartje van de standhouder.

Tip 7

Neem van de onderwerpen die je interesseren zo min mogelijk documentatie mee, bijvoorbeeld alleen het adres van de website van het product.

Tip 8

Maak liever een foto van het product. Dit scheelt sjouwwerk van papieren die je achteraf toch weggooit.

Tip 9

Bij een stand spreekt iedere standhouder je aan, zeker als je even blijft hangen. Wanneer je niet geïnteresseerd bent, zeg dat dan netjes maar resoluut. Je hebt je tijd nodig om dat wat je echt interesseert wat beter te kunnen beoordelen.

Tip 10

Probeer vooral geïnformeerd worden over nieuwe ontwikkelingen, die zo goed mogelijk aansluiten bij jouw concrete onderwijssituatie.

10 tips voor de voorbereiding en kennisdeling achteraf



Tip 1

Stem vooraf met je collega's of management af welke vragen zij hebben en waar zij antwoord op willen.

Tip 2

Benoem drie of vier hoofdthema's waarover je specifiek geïnformeerd wilt worden.

Tip 3

Tijdens de beurs wordt je badge door exposanten gescand. Door het scannen van je badge, krijgen de exposanten de beschikking over de gegevens die jij vooraf bij het aanmelden ter beschikking hebt gesteld.

Tip 4

Zorg dus dat je tijdens de aanmelding op de site die zaken aanvinkt waarin je daadwerkelijk geïnteresseerd bent.

Tip 5

Geef enkel jouw eigen gegevens aan de exposanten, niet die van je leidinggevende of de beslisser in de organisatie.

Tip 6

Maak zo kort mogelijk na de beurs een korte presentatie van je bevindingen, aangevuld met foto's/filmpjes en links naar relevante informatie.

Tip 7

Deel kort na het beursbezoek je bevindingen alvast en gebruik de eerstvolgende teamvergadering om je bevindingen te presenteren.

Tip 8

Leg relevante flyers die je tijdens de beurs hebt meegenomen in de personeelskamer.

Tip 9

Vraag indien mogelijk demo-accounts aan en deel deze ook met je collega's.

Tip 10

Als je complete gidsen hebt meegenomen, plak post-its met jouw impressie bij de relevante onderwerpen.

ipon2024 app

Hoe haal je dan het maximale uit je beursbezoek? Download de gratis ipon2024 app. Je kunt al voor het event in contact komen met exposanten, sprekers en andere bezoekers. Zo bouw je een netwerk op, leg je contact met exposanten en kan je alvast een meeting plannen. Daarnaast fungeert de app ook als eventguide waarin je het programma en alle sprekers kan vinden.

Laatste tip

Geniet ook een beetje! En sla vooral het start-up plein niet over.



IPON Awards 2024



De IPON awards stimuleren het bedrijfsleven om producten te vernieuwen en te verbeteren. Met behulp van de Awards kan het onder-

wijs op een originele manier kennismaken met leveranciers en digitale schoolborden, e-learning, educatieve software, ict – beheer, outsourcing en veel meer. IPON Magazine, besteedt het gehele jaar door aandacht aan de winnaars van de IPON Awards.

ipon2024 app

Hoe haal je dan het maximale uit je beursbezoek? Download de gratis ipon2024 app. Je kunt al voor het event in contact komen met exposanten, sprekers en andere bezoekers. Zo bouw je een netwerk op, leg je contact met exposanten en kan je alvast een meeting plannen. Daarnaast fungeert de app ook als eventguide waarin je het programma en alle sprekers kan vinden.



De IPON Awards worden geïnitieerd rondom alle gebieden van ICT binnen het onderwijs, te beoordelen op gebruik, originaliteit, ontwerp, toegankelijkheid en prijs. De professionele en onafhankelijke jury maakt de genomineerden bekend, hierna worden ze verder beoordeeld.

De 8 verschillende categorieën zijn:



IPON – innovatie van het leren Award PO



IPON – innovatie van het leren Award VO



IPON – innovatie van het leren Award MBO



IPON – Gewoon Speciaal Award



IPON – organisatie van het leren Award



IPON – Start-up Award



IPON – Stimulerings Award

De Jury IPON Awards 2024 stelt zich aan u voor:



Maartje van den Dobbelsteen
Jurylid SO

Hoi! Ik ben Maartje van den Dobbelsteen en werk al ruim 18 jaar als onderwijs-assistent in het (voortgezet) speciaal onderwijs in Tilburg. De categorie waar ik me het meest verbonden bij voel. Ik geniet ervan als leerlingen praktisch aan de slag kunnen met het oog op de toekomst! Een mooie passende plek in de maatschappij. Dat wil toch iedereen!



Koen Verhoeven
Jurylid VO Algemeen

Ik ben Koen Verhoeven. Werkzaam in Eindhoven op het Antoon Schellens-college, 'De Grootste Kleine school voor VMBO onderbouw' in Eindhoven. Ik ben Engels docent en daarnaast ligt mijn expertise bij de combinatie Onderwijs en ICT. Ik probeer mijn collega's op weg te helpen met al hun OICT vragen en daarnaast alle mooie innovatieve ontwikkelingen de schoolmuren binnen te krijgen. Ik kijk enorm uit naar alle mooie ideeën, concepten en producten die ik mag ontdekken dankzij de juryrol bij de IPON awards.



Dimitri van Dillen
jurylid MBO

Mijn naam is Dimitri van Dillen en ik ben docent bij het ROC van Twente. Hier geef ik onder meer lessen Loopbaan & Burgerschap, ICT en bucketlist lessen. Daarnaast ben ik thema coördinator Educatieve Technologie en maak ik graag gebruik van technologie in mijn lessen om beter aan te sluiten bij de belevingswereld van mijn studenten. Ook neem ik docenten mee in deze ervaringen in het kader van docenten professionalisering. Het verschil maken, dat is wat ik voor mijn studenten wil doen. Ik houd ze voor dat ze maar één leven hebben met veel mooie kansen. Het leven is al zo kort, dus ik zeg hen ervoor te zorgen dat het de moeite waard is.



Karima Hachim
VO en Algemeen

Hallo, Mijn naam is Karima Hachim, ik woon in Amsterdam. Inmiddels werk ik 17 jaar in het voortgezet onderwijs waar ik ben begonnen als docent economie. Sinds een aantal jaar ben ik daarnaast beleidsadviseur onderwijskwaliteit, onderwijskundige en projectleider. Met ingang van dit schooljaar werk ik als projectleider onderwijskwaliteit en basisvaardigheden op de Bredero Mavo in Amsterdam. Bij de inzet van nieuwe toepassingen vind ik het vanzelfsprekend belangrijk dat zij een onmiskenbare toevoeging zijn aan onderwijsprocessen. Voor mij is de organisatie van leren een belangrijk thema en zal ik daarbinnen vooral kijken naar de toegankelijkheid en laagdrempeligheid van nieuwe toepassingen.



Rhea Flohr
Hoofdredacteur IPON.nl / Juryvoorzitter

Onderwijsadvies op het gebied van digitale geletterdheid en digitalisering in je onderwijsorganisatie.



Tiago van der Stam
Jurylid PO

Mijn naam is Tiago van der Stam, ik ben 36 jaar oud en woonachtig te Purmerend. Ik werk inmiddels 11 jaar in het primair onderwijs voor stichting CPOW. In 2012 begonnen als leerkracht en ICT-coördinator en sinds 2018 werk ik met veel plezier in het schoolbestuur als beleidsmedewerker ICT. Dagelijks houd ik mij bezig met digitale geletterdheid en dat is ook de categorie waar mijn focus ligt. Daarnaast vind ik het belangrijk om bij een product of dienst kritisch te kijken naar hoe de privacy wordt gewaarborgd, het gebruiksgemak en het implementatiegemak. Ik kijk ernaar uit om namens het primair onderwijs de IPON award te mogen uitreiken!

Dagprogramma • woensdag 28 februari

		Kennisarena A Hoofdpodium	Kennisplein B: open leermiddelen	Kennisplein C: EdTech/EU	Kennisplein D: gewoon speciaal / Mediawijsheid	Theater 1 De Rolf Groep	Theater 2 Informatie- beveiliging & Privacy	Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen	
10:00 - 10:30	Keynote 1	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling							
10:45 - 11:15	Parallelsessie 1		De kansen van open leermateriaal voor het onderwijs Jan-bart de vreede All	Empowering Education: Blended Learning's Impact on Students from Diverse Backgrounds Edita Roberts PO, VO	Kleur geven aan emoties met een sociale robot Rob van de Ven PO	Awareness - Normenkader IBP + Security Escape Game Anouk Katier en Marvin Reuvers PO, VO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Spacebook: minder meten, meer weten Marica Balk, Eva Poort PO, VO	
11:30 - 12:00	Parallelsessie 2		Betekenisvol leren versterkt door inzet van open leermaterialen Ria Jacobi MBO, HBO	Tokens vs grades: real time student engagement, assessment and gamification Elchin Jafarov VO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Security as a Service-Maak kennis met het verhaal van Noah Joost Uitermark PO, VO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Denk, ontwikkel en scrum met ons mee Gert-Jan Berghuis VO, MBO, SO	
12:15 - 12:45	Parallelsessie 3		Werken met open leermateriaal geeft veel vrijheid Herman Rigter en Angelique Fia VO	Digitale Fitheid Dieter Möckelmann ALL	Community's Open Leermateriaal Gespecialiseerd Onderwijs Dennis Arnold SO	Digitale geletterdheid: hoe krijg je je medewerkers in beweging? Marvin Reuvers PO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Maak betrouwbare lessen met generatieve AI Jan-Wolter Smit VO, MBO, HBO	
13:30 - 14:00	Keynote 2	Ethical Values in Education Technology Ben Zevenbergen							
14:30 - 15:00		Lancering open Impuls							
14:15 - 14:45	Parallelsessie 4		Evidence-informed werken met open leermateriaal Sebastiaan de Klerk, Michiel Waltman PO, VO	Paneldiscussie: driving education innovation: Dutch EdTech's role o.l.v. Jitske van Os	Technologie inzetten voor sociaal-emotioneel leren in het speciaal onderwijs Diana van Veen & Hans Smeele SO	Coderen moet je faciliteren Eveliene Kaleveld PO	Van IBP-beleid naar uitvoering in ParnasSys Jorim van der Wijngaard PO, SO	Toetsconstructie: saAI? Tom van der Mijn VO	
15:00 - 15:30		Discussie: Bewegend leren & Digitale geletterdheid Debatleider: Meester Sander							
15:00 - 15:30	Parallelsessie 5		Inzicht in vorderingen ook bij open lesmateriaal Ad in den Haak PO, VO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Technologische innovatie in het onderwijs: verrijking of verwarring ? Michael de Borre	Dell, de Rolf Groep en AI Wouter Breukelen PO, VO	Hoe kom je tot een IBP-beleid? Tonny Plas	Taal & Technologie: integratie van leesbevordering en digitale vaardigheden Jeroen Storm	
15:45 - 16:15	Parallelsessie 6		Actueel en vooruitstrevend onderwijs realiseren dat inspireert Marion Martijn & Ron Zuijnen PO, VO, SO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Aangepast Gamen: De maatschappelijke waarde van esports Ties Klok SO	Haal de wereld de klas in met ClassVR Freddy van der Woude PO, VO	Schoolwebsite van ParnasSys, een kennismaking Johannes Baas PO, SO	Weg met de kennistoets? Adaptief leren als vervanging voor toetsing Hedderik van Rijn	
17:00 - ...		IPON Awards uitreiking + Exposantenborrel met live muziek							

Theater 4 ICT Infrastructuur	Theater 5 APS IT Diensten	Theater 6 Google Education	Theater 7 Apple Education	Theater 8 AI	Theater 9 Onderwijs- vernieuwing & Trends (coding, robots, AI/AR/VR)	Theater 10 Informatie- management & organisatie	Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning	Theater 13 Effectief leren & Gamification
	Starten met Teams telefonie Jeslyn Hardeveld & Arie van Loon		Hello again! Apple Education Team					
Awareness - Normenkader IBP + Security Escape Game Anouk Katier en Marvin Reuvers PO, VO	Een goed wachtwoordbeleid met LastPass Daniël Rense	Thematisch onderwijs met Google for Education Bart Verboom VO	Iedereen kan programmeren - computational thinking en meer met iPad en Mac Apple Authorised Education Specialist	Eigenaarschap door ChatGPT Jan-Wolter Smit VO, MBO, HBO	Inspireren en motiveren in het tijdperk van Tiktok en Chat GPT Lars Middel & Else Wijtzes PO, VO	Samen Onderwijs Vormgeven met Magister.MX Harald van Voorst VO, MBO	Blind leren typen voor elk kind Christiaan Giudice en Marian Peeters PO, VO, SO	Online Escape- rooms- Spel, Pleermoment of beiden? Arjen van der Lely PO VO
De 5 belangrijkste IT-networking thema's voor 2024 Bert Enserink ALL	Stimuleer creativiteit en digitale geletterdheid met Adobe Express Sander Kats	Moral Imagination in EduTech Ben Zevenbergen	Iedereen is creatief - digitaal maken en ontwerpen met iPad binnen digitale geletterdheid Apple Authorised Education Specialist	De struisvogel- politiek jegens Chat GPT faalt Erdinç Saçan VO, MBO, HBO, WO	Ontdek Robins Wereld: Leren wordt Leuk Chamin Hardeman SO en Passend Onderwijs	Hoe 250 VO scholen hun leerlingbegeleiding innoveren! Anno Droste ALL	Digitale Geletterdheid borgen in de school met bewezen planmatige aanpak Roy Vathorst PO, SO, VO	Didactisch ontwerpen in de praktijk Kees Koopman VO, MBO, HBO
15 jaar adaptieve oefensoftware: wat hebben we geleerd? PROWISE Abe Hofman & Lilian Ye PO, SO	Back up in het basisonderwijs Maurits Knoppert	Digitaal geletterd - praktijk- voorbeelden uit het onderwijs Jan Roctus PO, VO, SO	Stories of success - innovatief leren en lesgeven met Apple Scholen	AmA.I. De invloed van ChatGPT& co op ons onderwijs Charlotte Belliard	Op expeditie naar de noordpool Tom Huizer PO-VO	Signpost zet je op het juist digitale spoor: praktische tips & tricks voor vier educatieve tools Roeland Van Rooy & Jorg Wouters	Digitale Geletterdheid in de school Suzan de Kleer PO, VO, MBO	Adaptieve leersystemen - complexer dan je denkt Rianne van den Berghe en Marco Geenen PO
Dell en het IT Eco-systeem Dahailia Coffie & Jaap van Oostendorp ALL	Azure veilig managen Microsoft Expert	1 plus 1 = 3 met Google for Workspace Stijn Hendriks PO	13:00 Doe een slimme investering voor je school met Apple technologie Nils Groenewold	Didactische podcast maken doormiddel van generative AI Julien Jukema VO, MBO, HBO, WO	OntdekPunt Experience- Vanaf 4 jaar aan de slag met techniek & technologie Sander Gordijn PO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Digitale geletterdheid als doorlopende leerlijn inzetten Stephanie van den Kieboom VO	Minecraft en Burgerschap onderwijs Richard Meijer PO, VO, MBO
			13:45 Stories of success - innovatief leren en lesgeven met Apple Apple Authorised Education Specialist					
			14:30 Apple en STEAM Scholen					
Ontdek Robins Wereld: Leren wordt Leuk Chamin Hardeman SO en Passend Onderwijs	Haal meer uit je data met PowerBI Pim van Stiphout	What's new?! Roadamp Google for Education Oli Trussels, Korousch Yoesefi ALL	15:15 Noodzakelijk voor sommigen, nuttig voor iedereen - toegankelijkheid bij Apple Apple Authorised Education Specialist	Eindexamens (aardrijkunde 6vwo) nakijken met een generatieve AI: kan dat? Tim Jonker	Versterken van het sociaal-emotioneel functioneren door Virtual Reality (VR)-training. Elke Arts VO	Flexibel, werkdrukarm, (inclusief) passend onderwijs zonder lerarentekort. 'Onderwijs anders organiseren! Rick Wolsink PO	One size fits none; onderwijs op maat mogelijk gemaakt door een blended leerplatform Johan Schaap MBO, HBO, WO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling
Hoe haal je in minder tijd meer leerrendement met educatieve robots als hulpmiddel? Tamar Neter & Jorien van Dam ALL	Document- management met Microsoft 365 Jan Ligtenberg	Google in het onderwijs Nicky Pellaers PO	16:00 Apple Education Deployment Fundamentals Fons van den Berg	Digitale Informatie- vaardigheden meets genAI- geletterdheid: hoe integreren in je lessen? Josien boetje ALL	VR4VET: VR voor het trainen van Customer Service Skills Jamie de Vré MBO	Zelfregulerend leren - Een leerkracht- dashboard Susan Verbunt - Janssen PO	Digitale geletterdheid binnen PCOU Willibrord- een reis met mooie ervaringen Louise Doornenbal Miranda Wedekind	Socially & Playfully engaged Learning Eelco Braad & Eugene Shenderov

Dagprogramma • donderdag 29 februari

		Kennisarena A Hoofdpodium	Kennisplein B: open leermiddelen	Kennisplein C: EdTech/EU	Kennisplein D: gewoon speciaal / Mediawijsheid	Theater 1 De Rolf Groep	Theater 2 Informatie- beveiliging & Privacy	Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen	
10:00 - 10:30	Keynote 1	Mens zijn in tijden van exponentiële technologie Rens van der Vorst							
10:45 - 11:15	Parallelsessie 1		De route naar formatief hanelen met een open leerplatform Jaap Kraaijenhagen en Jessica Pfeiffer PO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Filterbubbel.nl Ilse Meursing VO	Awareness - Normenkader IBP + Security Escape Gam Anouk Katier en Marvin Reuvers PO, VO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Maak betrouwbare lessen met generatieve AI Jan-Wolter Smit VO, MBO, HBO	
11:30 - 12:00	Parallelsessie 2		Apparaten programmeren in de bovenbouw van het po Jim Onverwagt en Gerard Dummer PO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Security as a Service-Maak kennis met het verhaal van Noah Joost Uitermark PO, VO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	De puzzel compleet - analyseren kun je leren (CITO) Marcel Severins - Joris Jeurlink PO	
12:15 - 12:45	Parallelsessie 3		Voor en door elkaar! Wikiwijs praktijkvakken Anja van den Berg SO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	De mechanismes achter scherm- verslaving en het effect op tieners (mini-docu) Justine Pardoën VO	Digitale geletterdheid: hoe krijg je je medewerkers in beweging? Marvin Reuvers PO	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Studyplanner de digitale huiswerkplanner voor leerlingen in het VO Marc Vreeswijk en Maarten van der Tol VO	
13:30 - 14:00	Keynote 2								
14:15 - 14:45	Parallelsessie 4		TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Discussiepanel: Gamen in het onderwijs	De samenleving voor de klas, de klas in de samenleving Suzanne Lustenhouwer PO, VO, MBO	Coderen moet je faciliteren Eveliene Kaleveld PO	Van IBP-beleid naar uitvoering in ParnasSys Jorim van der Wijngaard PO, SO	Toetsconstructie: saAI? Tom van der Mij VO	
15:00 - 15:30		Discussiepanel: Generatieve AI en impact op onderwijs Debat leider: Barend Last							
15:00 - 15:30	Parallelsessie 5		TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Dell, de Rolf Groep en AI Wouter Breukelen PO, VO	Hoe kom je tot een IBP-beleid? Tonny Plas	Beeld & Media: Digitale didactiek in de praktijk Renaldo Lakerveld VO, MBO, HBO	
15:45 - 16:15	Parallelsessie 6		TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Hoe leren we tieners focussen zonder digitale afleiding? Freek Zwanenberg VO	igitale geletterdheid: hoe krijg je je medewerkers in beweging? Marvin Reuvers PO	Schoolwebsite van ParnasSys, een kennismaking Johannes Baas PO, SO	Eigentijds muziek- onderwijs met muziektechnologie Bert van Uffelen ALL	

Theater 4 ICT Infrastructuur	Theater 5 APS IT Diensten	Theater 6 Google Education	Theater 7 Apple Education	Theater 8 AI	Theater 9 Onderwijs- vernieuwing & Trends (coding, robots, AI/AR/VR)	Theater 10 Informatie- management & organisatie	Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning	Theater 13 Effectief leren & Gamification
	Veilig mailen en documenten delen Maurits Knoppert		Hello again! Apple Education Team					
Signpost zet je op het juist digitale spoor: praktische tips & tricks voor vier educatieve tools Roeland van Rooy & Jorg Wouters ALL	Tijd en geld besparen met digitaal ondertekenen Charles Hunfeld, Erik Daggert & Maurits Knoppert	DPIA Google Job Vos PO, VO	Iedereen kan programmeren - computational thinking en meer met iPad en Mac Apple Authorised Education Specialist	Naviger met Prowise door de AI - revolutie Sabine Bruininx	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	15 jaar adaptieve oefensoftware: wat hebben we geleerd? PROWISE Abe Hofman & Lilian Ye PO, SO	Digitale Geletterdheid: De leerkrachten centraal Roy Vathorst PO, SO, VO	Studyplanner de digitale huiswerkplanner voor leerlingen in het VO Marc Vreeswijk en Maarten van der Tol VO
Choose your own device Rutger van den Bosch ALL	Extra beveiligingsmogelijkheden in Microsoft A5 Maurits Knoppert	AI tools in Google Workspace for Education en Google Classroom Oli Trussel, Korousch Yoesefi ALL	Iedereen is creatief - digitaal maken en ontwerpen met iPad binnen digitale geletterdheid Apple Authorised Education Specialist	ChatGPT als influencer, een realistische kijk op AI Jochem ten Böhmer MBO, HBO, WO	Nieuwe media in het creatieve vak Lianne ALL	Hoe 250 VO scholen hun leerlingbegeleiding innoveren! Anno Droste ALL	Blind leren typen voor elk kind Christiaan Giudice en Marian Peeters PO, VO, SO	Escaperooms in de klas Nienke Lurvink ALL
Dell en AI in het onderwijs Jaap van Oostendorp & Wouter van Breukelen ALL	Document-processen automatiseren Rutger van Bostelen	Privacy and Security Session with Google for Education Bart Moorees, Oli Trussels ALL	Stories of success - innovatief leren en lesgeven met Apple Scholen	AI & ChatGPT in de praktijk Wahbe Rezek ALL	Ontdek Robins Wereld: Leren wordt Leuk Chamin Hardeman SO en Passend Onderwijs	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Digitale applicatie Woordenboost: in twee jaar de woordenschat op peil! Nicole Werre & Petra Noordermeer PO, VO	Bewezen effectief bewegend leren met Fit & Vaardig Marloes van Gasteren PO
De 5 belangrijkste IT-networking thema's voor 2024 Bert Enserink ALL	Het belang van beveiligingsanalyses Roderick Claassen & Jesse Jellema	Google in het VO Lucien Klein VO	13:00 Doe een slimme investering voor je school met Apple technologie Nils Groenewold	Minder werkdruk door het gebruik van ChatGPT Jeftha Westra ALL	Praktisch aan de slag met Bee-Bot, Blue-Bot en Loti-Bot Suzanne Maas PO, SO	Inspireren en motiveren in het tijdperk van Tiktok en Chat GPT Lars Middel & Else Wijtzes PO, VO	Digitale Geletterdheid in speciaal onderwijs Roy Vathorst SO	Sociaal Ondernemerschap: Economieles in Minecraft Education Steven dekker VO, MBO
			13:45 Stories of success - innovatief leren en lesgeven met Apple Apple Authorised Education Specialist					
			14:30 Apple en STEAM Scholen					
TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Wat betekent Microsoft 365 Copilot voor het onderwijs? Xander Kupers	Praktische trainingen in Google Workspace: onze ervaring Inge van Gaalen & Tamara Alkemade PO	15:15 Noodzakelijk voor sommigen, nuttig voor iedereen - toegankelijkheid bij Apple Apple Authorised Education Specialist	AI in het Onderwijs Liza Peeters VO, MBO	Programmeerlessen in de klas door IT vrijwilligers met LITTL Saskia Vermeer - Ooms PO, VO	Investeer in communicatie met ouders voor meer overzicht en tijdsbesparing Tobias de graaf ALL	De startende leerkracht digitaal geletterdheid Gerard Dummer PO	Een leerkracht-dashbord voor zelfreguleren Leren en Instructie in het basisonderwijs Melis Dulger PO
Handvatten voor goed taal- en rekenonderwijs Hessel Lau Haan PO	AI in het basisonderwijs: wat kun je ermee? Xander Kupers	Regie op onderwijs met ICT, veilig in eigen hand Miquel Schmit & Hans Miegelsen PO	16:00 Apple Education Deployment Fundamentals Fons van den Berg	TBA: Bekijk vakbeurs.ipon.nl of de IPON app voor actuele indeling	Agora Under-ground: Een Digitale Hub voor Thuiszittende Leerlingen Saskia Van Breukelen VO	Een eigen bordspelconcept ontwikkelen met behulp van gamificatie en AI Stein de Haan ALL	MIP differentiatie: enthousiaste zelfstandige onderbouw-kinderen Jan van Nuland	Het lokaal als instrument Lotte van Egmond VO, MBO

Beursplattegrond • hal 3



Exposanten

4XNEE	B28	De Rolf Groep	B1	Impuls Open Leermiddelen	B7
Amac	A32	De Rolf Groep	Theater	Infowijis	A28
Apple in onderwijs	A32	Dell	B13	INNOVATORS	A5
Apple in onderwijs	Theater	Destimotus // Reveal Your Story	A24	IT-randsteden	B25
APS IT-diensten	B14	Deviant	B9	Itslearning	B29
ASUS	A36	Dia	B38	IVIO@School	B37
BalanceBox e-Box	A6	Digital Skills	A46	JoJoSchool	B20
Blue Mountain	A20	Digiwijzer	B10	Kno-Tech	B29
Boerma ICT Onderwijsoplossingen	A21	Dustin	A33	Lenovo	A40
Catwise	A9	Expert Gestuurd Onderwijs	B20.1	Leslab	B17
Centenna/Parat	A29	Expertisepunt digitale geletterdheid	B23	Lessonup	B33
Cito	B22	Fluitend leren	t.b.a	Magister	A34
Cloudwise	A7 & A8	GEG community	A45	Matific	A12
Crelolearning.nl	A15	Google	Theater	MijnRapportfolio	B8
De InternetHelden	B34	Impero Software	B16	Nbdbiblion	B36



A18

Toilet

IPON Start ups

Onspect
 Parnassys
 Portalengroep.nl
 Privacy op School
 Prowarehouse
 Prowise
 Readspeaker
 Regout Balance Systems
 Schoolupdate
 SchoolWise
 Schoollyear
 Signpost
 Sivon
 Smart
 Smart Symbols

Theater (middagen)
 B33

B3
 Smart2Scool
 Studyplanner
 Test-Correct
 The Rent Company
 Typ 10
 Vallonic
 Van Volta
 Veltwerk
 View Sonic
 Vitasys
 Wise-Q
 XMPL
 Yeppe
 Yoursafetynet
 Ziber

A31
 A17
 B30
 A26/27
 B27
 A25
 B4
 A4
 A19
 A10
 B32
 B31
 A6.5
 A18
 A1

Kleine grote doendenkers
 Toetspers
 Devovx
 Schoolupdate
 De internet school
 Junior Wereld Campus
 Digiready
 Goaley
 Blue-Merge
 Curio

Startup 1
 Startup 2
 Startup 3
 Startup 4
 Startup 5
 Startup 6
 Startup 7
 Startup 8
 Startup 9
 Startup 10

Beursplattegrond • hal 4



**IPON
24**

Vakbeurs voor
onderwijsinnovatie & ICT



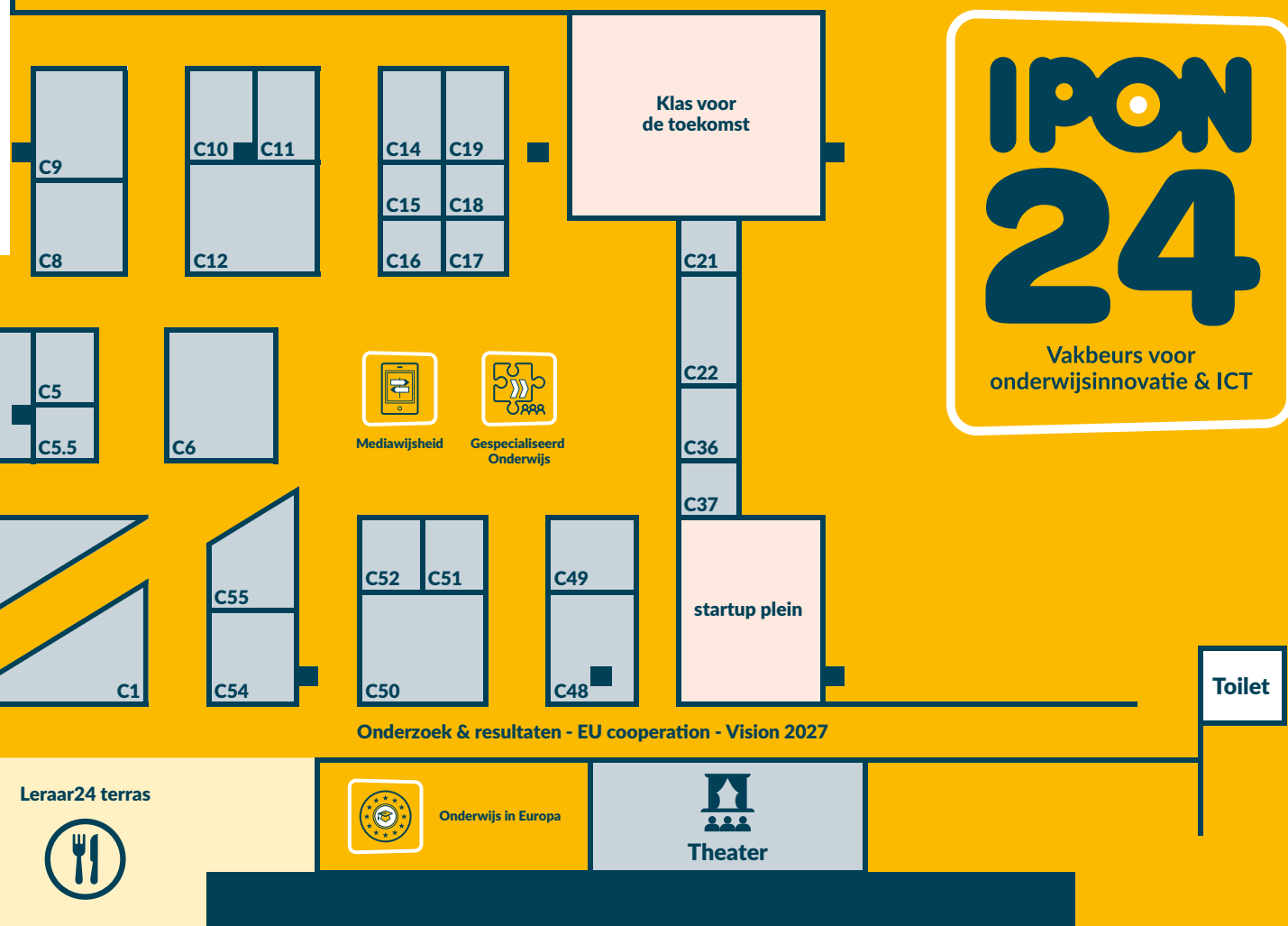
Exposanten

Aanjagers	C51	Infento	C8	RobotWise	D33
Active Floor	D40	Interactive X-Wall	C6	SafeGPT	D25
Active Group	D40	Klas van de Toekomst	E5	Social Schools	C55
All you can learn	C23	Leba Benelux	C1	Springlab	C54
Apprenticexm	C5	Leerscherm.nl	C4	Steamlabs	D41
BenQ	D1-D2	Leraar24	E1	Techniscience	D10
Dugga	C16	Lü Interactive Playground	C12	VR Learning lab	D38
Dutch Edtech	D57	Mediajungle	C17	Webedu	E2
Dutch Games Association	Gaming straat	Meester Sander	C21	Wentzo	D8
E sports - BEN	Gaming straat	Myndr	C52		
Ears up	D34	No Isolation	D27		
Europeese Unie	C50	Review.nl (IPON test panel)	C5.5		
Greenscreenbox	D2	Robins wereld	C36		
Hulan	t.b.a	Robots in de klas	D26		

Hoofdsponsor

Google
for Education

Co-sponsors



**IPON
24**

Vakbeurs voor
onderwijsinnovatie & ICT

Toilet

Onderzoek & resultaten - EU cooperation - Vision 2027

Leraar24 terras



Onderwijs in Europa



Theater

IPON Start ups

Let's Zoip	Startup 11
Knibbaz	Startup 12
Changefied	Startup 13
Plantsoon	Startup 14
Interactive.app	Startup 15
De programmeerschool	Startup 16
My Focus	Startup 17

Partners



Keynote sprekers op IPON 2024

Op het grote podium van de Kennis Arena vindt twee keer per dag, om 10:00 uur en 13:30, een keynote plaats. Lees hieronder wat je van deze keynotes kunt verwachten.



Woensdag 28 februari

13:30 uur

Ben Zevenbergen (Google)

Ethical Values in Education Technology

This talk paints the landscape of ethical thinking in education technology. Ben discusses the various ethical tensions that exist in engineering, and proposes some ethical grounding for technical approaches in education. The talk also suggests some fruitful methods to improve ethical understanding across different professional practice groups.



Donderdag 29 februari

10:00 uur

Rens van der Vorst

Mens zijn in tijden van exponentiële technologie

We willen allemaal betere mensen worden in een betere wereld met betere technologie. Maar dat is nog niet zo makkelijk, zeker niet in tijden van exponentiële technologie. Hoe zorgen we ervoor dat wij bepalen wat we van digitale technologie verwachten in plaats van dat we onszelf definiëren in termen van digitale technologie? Hoe verhouden we ons tot geavanceerde kunstmatige intelligentie? En data? Hoe worden we gelukkiger met digitale technologie? En, hoe kunnen we zelf actief worden? Moeten we onze innerlijke, digitale gremlin wakker kussen? En waarom? In een hilarische, dynamische en schurende presentatie gaat Rens van der Vorst op zoek naar antwoorden.



Donderdag 29 februari

14:30 uur

Prof. Dr. Carla Haelermans

Maakt AI alles beter?

Technologische ontwikkeling in het onderwijs leidt veelal tot de verwachting dat daarmee alles beter zal worden. Maar is dat wel zo? In deze keynote gaat Carla Haelermans in op diverse manieren waarop AI wordt ingezet in het onderwijs. Ze geeft een overzicht van bestaand onderzoek op dit gebied, aan de hand van voorbeeldprojecten die lopen binnen het NOLAI (Nationaal Onderwijs Lab AI). Tenslotte maakt ze de brug van onderzoek naar praktijk, wat zijn eigenlijk factoren om rekening mee te houden bij de invoering van AI-toepassingen in het onderwijs?

Kennissessies

Theater 7 Apple Education

Woensdag 10:00 – 10:30

Hello again!

Apple Education Team

Start je IPON-dag samen met het Apple Education Team dat je een snelle update geeft van de nieuwste mogelijkheden om leren met iPad en Mac nog aantrekkelijker te maken. Maak kennis met het laatste ontwikkelingen bij Apple en onderwijs: leren coderen, creativiteit in leren, augmented reality, STEAM, toegankelijkheid, deployment voor de smartphonevrije klas, Apple Professional Learning en nog meer. En natuurlijk helpen we je met een duidelijk overzicht van alles wat de Apple Authorised Education Specialists, die op IPON aanwezig, zijn allemaal te bieden hebben.

Theater 5 APS IT Diensten

Woensdag 10:00 – 10:30

Starten met Teams Telefonie

Jeslyn Hardeveld & Arie van Loon

Is jullie telefooncentrale ook aan vernieuwing toe? Steeds meer scholen en besturen maken de overstap naar Teams Telefonie, waarbij iedere gebruiker apparaat- en plaatsonafhankelijk kan bellen. Leerkrachten konden vroeger vaak alleen vanuit de vaste lijn op school bellen. Met Teams Telefonie hebben zij nu een eigen nummer waarmee ze zelf hun beschikbaarheid (bijvoorbeeld voor ouders) bepalen. Hoe werkt Teams Telefonie en welke licenties heb je ervoor nodig? Tijdens deze presentatie vertelt Jeslyn Hardeveld je graag meer. Ook laat Stichting AMOS zien wat de switch naar Teams Telefonie voor hen heeft gebracht. Zo is onder andere het ziekteverzuim bij de stichting afgenomen.

Theater 1 De Rolf groep

Woensdag 10:45 – 11:15

Awareness - Normenkader IBP + Security Escape Game

Anouk Katier en Marvin Reuvers

In april 2023 heeft Kennisnet het normenkader Informatiebeveiliging en Privacy (IBP) voor het Funderend Onderwijs geïntroduceerd. Het normenkader IBP heeft als doel schoolbestuurders, directeuren en IBP-specialisten te ondersteunen bij het versterken van hun informatiebeveiliging en het verbeteren van de bescher-

ming van persoonsgegevens. In deze sessie wordt de inhoud van het normenkader besproken en worden suggesties gegeven voor de stappen die nu al gezet kunnen worden. Daarnaast geven we een kijkje in onze speciaal ontwikkelde escape room Cybersecurity, die ontworpen is om het bewustzijn op het gebied van cyber security van leerkrachten en collega's te vergroten.

PO VO

Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Woensdag 10:45 – 11:15

Blind leren typen voor élk kind

Christiaan Giudice & Marian Peeters

Blind typen is een essentiële vaardigheid maar er zijn grote verschillen in de manier waarop leerlingen dit leren. We leggen uit welke factoren van invloed zijn op het eindresultaat en waarom het bij voorkeur in het basisonderwijs aangeleerd dient te worden. Niet elk kind slaagt erin om op een puur motorisch, repetitieve manier te leren typen.

Typ10 is een multimodale methode waarin veel differentiatie mogelijk is. Door het koppelen van letters aan kleuren, afbeeldingen en versjes leren de kinderen op een cognitieve manier en zonder tijdsdruk. Ideaal voor kinderen met dyslexie, autisme, AD(H)D, DCD of kinderen in het speciaal onderwijs.

PO VO SO

Theater 4 ICT infrastructuur

Woensdag 10:45 – 11:15

Choose your own device

Rutger van den Bosch (Signpost)

Rutger is bij zijn school al vele jaren betrokken bij partijen waarmee wordt samengewerkt om ervoor te zorgen dat leerlingen over een eigen device kunnen beschikken.

Wat zijn belangrijke criteria waaraan de samenwerking moet voldoen en hoe evalueer je dat. Als de samenwerking niet meer optimaal is, hoe kom je dan tot een keuze voor een andere partij die wellicht beter bij jouw school en jouw leerlingen past en op welke manier werk je vervolgens samen.

PO VO MBO HBO WO SO

Kennisplein B Open leermiddelen

Woensdag 10:45 – 11:15

De kansen van open leermateriaal voor het onderwijs

Jan-Bart de Vreede

Wereldwijd heeft open kennis de afgelopen jaren een groot verschil gemaakt. Denk aan Wikipedia: de impact is enorm. Wat kan 'open' betekenen voor het Nederlandse onderwijs? Niet 'open' als doel op zich, maar als middel om de leerling beter te bedienen? Welke kansen biedt een breder aanbod van gratis beschikbare leermiddelen, in combinatie met traditionele methodes?



Theater 5 APS IT Diensten

Woensdag 10:45 – 11:15

Een goed wachtwoordbeleid met LastPass

Daniël Rense

Onderwijsinstellingen zijn steeds vaker het slachtoffer van hacks waarbij persoonsgegevens op straat komen te liggen. Als ICT'er wil je dit natuurlijk voorkomen. Daarom geef je collega's vast weleens tips over veilig wachtwoordgebruik, maar je hebt hier niet altijd controle over. Wanneer één medewerker onveilige wachtwoorden gebruikt, kan het al misgaan... Met een goed wachtwoordbeleid weet je zeker dat de medewerkers binnen je school of stichting veilige wachtwoorden gebruiken. Zo verklein je de 2/4 kans dat buitenstaanders toegang krijgen tot jullie netwerk of persoonsgegevens! Tijdens deze sessie vertelt Daniël Rense van SIMON Scholen je hoe je met wachtwoordmanager LastPass een sterk wachtwoordbeleid invoert.

Theater 8 AI

Woensdag 10:45 – 11:15

Eigenaarschap door ChatGPT

Jan-Wolter Smit

Een gastcollege over de superkrachten van leraren (m.b.v een bé-tje AI) Hoe kun je technologische ontwikkelingen, zoals ChatGPT, inzetten in je lessen? Maar vooral: hoe wil je het kunnen inzetten? Alles begint met eigenaarschap. Als je weet wat je wilt en scherp hebt wat de leerbehoeften van jouw leerlingen/studenten zijn, dan is de stap naar wat je kunt met technologie een kleine stap. ChatGPT is de meest recente ontwikkeling die zowel fascinatie als vrees oproept. Maar op welke manier kan AI, zoals ChatGPT, jouw eigenaarschap versterken in plaats van bedreigen?



Kennisplein C EdTech & Onderwijs in Europa

Woensdag 10:45 – 11:15

Empowering Education: Blended Learning's Impact on Students from Diverse Backgrounds

Edita Roberts

Blended learning, tested across Europe and in the Czech Republic, saw our school participate in a Ministry of Education pilot study two years ago. It aimed to integrate digital competencies into our national curriculum. My class, with students from disadvantaged backgrounds, excelled in creating an online town guide. This achievement showcased blended learning's potential to empower students from diverse backgrounds. It emphasized equal opportunities for all. The success left a lasting impact on our school community, fostering creativity, collaboration, and digital literacy. Moving forward, I hope the Czech Republic continues embracing such innovative teaching, preparing students for the digital age.



Kennisplein D gewoon speciaal / Mediawijsheid

Woensdag 10:45 – 11:15

Filterbubbel

Ilse Meursinge

Filterbubbels, algoritmes en nepnieuws: hoe beïnvloeden ze de mening van jongeren? Het Mediateam duikt in deze onderwerpen tijdens haar workshop. Ze onthult de impact ervan in de klas en legt de link met de werking van het brein. Voor docenten is het essentieel deze onderwerpen te herkennen en erover in gesprek te gaan met leerlingen. Start vandaag nog het gesprek; wij geven je de handvatten!



Theater 7 Apple Education

Woensdag 10:45 – 11:15

Iedereen kan programmeren - computational thinking en meer met iPad en Mac

Apple Authorised Education Specialist

Wanneer je lesgeeft in programmeren, breng je de leerlingen ook bij hoe ze hun creatieve en probleemoplossende vermogen kunnen aanspreken: allemaal vaardigheden die iedere leerling in de toekomst nodig heeft. Met het lesprogramma Iedereen kan programmeren van Apple ontdekken leerlingen de wereld van het programmeren aan de hand van interactieve puzzels, leuke figuren en activiteiten voor tijdens en na de

les. Vanaf de eerste les programmeren leerlingen in Swift, de programmeertaal waarmee professionele programmeurs veelzijdige apps bouwen. Iedereen kan programmeren is een set gratis informatiebronnen rondom de Swift Playgrounds-app die leerlingen uitdaagt om te programmeren en met echte code echte uitdagingen op te lossen. In deze sessie geven we een overzicht van de gratis handleidingen voor leerlingen en leerlingen, maak je kennis met de materialen voor Swift Coding Club-materiaal (ideaal voor na-schoolse activiteiten). En er is nog veel meer en ook dat gaan we je in deze sessie laten zien.

Kennisplein D gewoon speciaal / Mediawijsheid

Woensdag 10:45 – 11:15

Kleur geven aan emoties met een sociale robot

Rob van de Ven

Een sociale robot die leerlingen helpt bij het uiten van emoties? Stichting Speciaal Onderwijs & Expertisecentra en Happybots hebben samengewerkt aan een methodiek die leerlingen leert zich beter te uiten middels Felix (een sociale robot). Met Felix is het mogelijk laagdrempelig aan te geven hoe je je voelt. Uit onze ervaringen blijkt dat leerlingen met autisme, taalachterstand of andere sociale uitdagingen beter leren communiceren over hun gevoel; het levert meer rust op, minder escalaties en betere relatie met de leerkracht. In de workshop staan we stil bij hoe dit werkt, waardoor het werkt, en vertellen we over onze ervaringen.



Theater 13 Effectief leren & Gamification

Woensdag 10:45 – 11:15

Online escape rooms – Spel, leermoment of beiden?

Arjen van der Lely

Gamification = Kinderen spelen een spel, maar leren ondertussen heel veel. Met online escape rooms (van bijv. Kraak 'm) werken leerlingen aan 21e eeuwse vaardigheden. Maar dat niet alleen. In het spel komt ook kennisverwerving langs. Dankzij de aansluiting bij diverse methoden is het eenvoudig in te zetten. Plusleerlingen worden eindelijk uitgedaagd en leren o.a. omgaan met frustratie. "Zwakke" leerlingen hebben vaak een creatief brein, waardoor zij ineens uitblinken. Online escape room zijn een feest voor kids én leerkrachten.



Theater 10 Informatiemanagement & organisatie

Woensdag 10:45 – 11:15

Samen Onderwijs Vormgeven met Magister.MX

Harald van Voorst

Ontdek de toekomst van onderwijs met Magister.MX! Als pionier in onderwijsondersteuning biedt Magister al meer dan 20 jaar zekerheid in een steeds veranderend landschap. Magister.MX, onze nieuwste generatie platform, is klaar om het heden, de toekomstige en overmorgen's onderwijs te omarmen. In deze sessie verkennen we de innovatieve concepten van Magister.MX en hoe deze meerwaarde bieden voor gebruikers. Geen commercieel gedoe, maar een activerende dialoog over de praktische toepassing van technologie in dagelijks onderwijs. Kom en vorm samen met ons de toekomst van het onderwijs in een informele setting.

Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Woensdag 10:45 – 11:15

Spacebook: minder meten, meer weten (citolab)

Marica Balk, Eva Poort

Sinds de komst van digitaal toetsen hebben we toegang tot veel meer data dan alleen de antwoorden die leerlingen geven. Diverse interacties geven een inkijkje in hoe leerlingen een opgave maken. Denk aan: klikken, navigeren, kijken en highlighten. Hoe kunnen we nog meer informatie daaruit halen? Voor de peiling Digitale Geletterdheid ontwikkelden we een authentieke, digitale toetsomgeving waarin we andere vormen van data loggen en analyseren. In deze presentatie demonstren we de toetsomgeving Spacebook en laten we zien welke informatie we verzamelen om zicht te krijgen op de vaardigheid digitale geletterdheid.

Theater 6 Google Education

Woensdag 10:45 – 11:15

Thematisch onderwijs met Google for Education

Bart Verboom

Hoe maakt het Corlaer College gebruik van het Google platform bij hun Thema onderwijs.



Kennisplein B Open leermiddelen

Woensdag 11:30 – 12:00

Betekenisvol leren versterkt door inzet van open leermaterialen

Ria Jacobi

Betekenisvolle leerervaringen creëren in de klas, daar zijn leerkrachten/docenten elke dag mee bezig. Betekenisvol leren is een begrip met meerdere kenmerken van leren, o.a. actief, collaboratief leren in een authentieke leercontext. Uit (praktijk) onderzoek blijkt dat het gebruik van open leermaterialen betekenisvol leren kan versterken. Het uitwisselen en (her)gebruiken van open leermaterialen helpt leerkrachten/docenten makkelijker onderwijs op maat te geven. Bovendien versterkt het samen maken en delen van leermaterialen de transfer tussen vakken. Denk bijvoorbeeld aan digitale geletterdheid in de les. Het toepassen van open leermaterialen noemen we: Open Pedagogy. We gaan in gesprek aan de hand van praktijkvoorbeelden.



Theater 4 ICT infrastructuur

Woensdag 11:30 – 12:00

De 5 belangrijkste IT-networking thema's voor 2024

Bert Enserink (Wentzo)

AI, duurzaamheid, IoT, WiFi 7, slim gebouwbeheer en het normenkader IPB FO. Er komt heel wat op je af als IT verantwoordelijke binnen het onderwijs. Houd jij alle veranderingen en verbeteringen nog bij? Bert Enserink, Technisch Directeur bij Wentzo neemt je mee in de vijf belangrijkste IT-networking ontwikkelingen van dit jaar. Hoe ga je hiermee om en zorg je ervoor dat je optimaal gebruik maakt van jouw netwerkinfrastructuur? Na de presentatie weet jij hoe je je hoofd koel houdt bij alle ontwikkelingen en volledig in control bent én blijft.

Theater 8 AI

Woensdag 11:30 – 12:00

De struisvogelstrategie jegens ChatGPT faalt

Erdoğan Saçan

We onthullen hoe het negeren van AI's potentieel en uitdagingen ons blind maakt voor cruciale kansen en onvoorziene problemen. Deze presentatie is een pleidooi voor een proactieve benadering van AI. We bieden inzicht, inspiratie en praktische richtlijnen voor het navigeren in het AI-tijdperk



Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Woensdag 11:30 – 12:00

Denk, ontwikkel en scrum met ons mee!

Gert-Jan Berghuis (Deviant)

Bij Uitgeverij Deviant werken we elke dag hard aan het door ontwikkelen van onze digitale leeromgeving. Dat doen we door te scrummen: een methode waarmee we onze processen en producten continu kunnen blijven verbeteren. Dat lukt overigens niet zonder jouw wensen of die van je studenten of leerlingen te kennen. Wil je weten hoe jouw feedback jou uiteindelijk zelf helpt? En hoe je door te scrummen een doorsnee werkdag voor jezelf gemakkelijker kunt maken en je lessen naar een hoger niveau kunt tillen? Neem dan een kijkje in de keuken van onze afdeling Digitaal!



VO MBO SO

Theater 13 Effectief leren & Gamification

Woensdag 11:30 – 12:00

Didactisch ontwerpen in de praktijk

Kees Koopman

Wordt 'offline of online' vernauwd tot 'in het lokaal' of 'achter een scherm'. Het levert mooie gesprekken op aan de personeelstafel en met ontwerpers van e-learnings. Wel een digitale leeromgeving of juist niet? En waarom richt je deze dan in als je toch niet online wilt? Kan het niet 'en-en'? Het beste (of betere) uit twee werelden? Wat is slim? Didactisch ontwerpen is méér dan het over de schutting mikken van wat pdf's en YouTube-links. Hoe richt je jouw digitale leeromgeving zo in dat lerenden deze in elke situatie kunnen benutten: online, offline of ergens er tussenin?



VO MBO HBO

Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Woensdag 11:30 – 12:00

Roy Vathorst

Digitale Geletterdheid borgen in de school met bewezen planmatige aanpak

Theater 10 Informatiemanagement & organisatie

Woensdag 11:30 – 12:00

Hoe 250 VO scholen hun

leerlingbegeleiding innoveren!

Anno Droste (Catwise)

Catwise (voorheen Leerlingbespreking.nl) is in 2017 opgericht door docenten. Catwise helpt scholen met onderwijs waar iedere leerling inhoudelijke feedback krijgt, leert reflecteren en

actief betrokken wordt bij eigen ontwikkeling. Dit doen ze door no-nonsense tools te ontwikkelen die scholen kunnen inzetten als gesprekstarter. Catwise gelooft dat ICT in het onderwijs de menselijkheid moet versterken in plaats van vervangen. Catwise is actief op meer dan 250 VO scholen waar 250.000 leerlingen periodiek een feedbackrapport ontvangen én dit bespreken tijdens het driehoeks-gesprek. In deze presentatie vertelt oprichter Anno Droste hoe scholen hun leerlingbegeleiding innoveren en welke rol Catwise daarin speelt.

VO

Theater 7 Apple Education

Woensdag 11:30 – 12:00

Iedereen is creatief – digitaal maken en ontwerpen met iPad binnen digitale geletterdheid

“Maken, ontwerpen en creëren met behulp van technologie, zodat de leerling zichzelf ten volle kan ontwikkelen en uiten zodat de leerling een actieve deelnemer aan de samenleving wordt”, dat is wat door de SLO binnen digitale geletterdheid als belangrijke vaardigheden worden benoemd. Apple heeft in 2018 het onderwijsprogramma Iedereen is creatief gestart om de integratie digitale creativiteit in leren en lesgeven te bevorderen. Kom kennis maken met Iedereen is creatief en de nieuwe materialen die leraren in po en vo helpen dit aspect van digitale geletterdheid eenvoudig in lessen van verschillende vakken te integreren.

Theater 6 Google Education

Woensdag 11:30 – 12:00

Moral Imagination in EduTech

Ben Zevenbergen

De Moral Imagination-workshop is binnen Google ontwikkeld zodat teams beter kunnen nadenken over ethiek en verantwoordelijkheid, en hoe dit toe te passen in hun werk. Door middel van semi-structureerde gesprekken en interactieve oefeningen maken we concepten uit de ethiek concreet en uitvoerbaar in technologie. Het is een bottom-upbenadering voor het opbouwen van een cultuur van ethiek en verantwoordelijkheid in tech teams. Wij komen graag een workshop voeren met de deelnemers van IPON om wat verder de diepte in te duiken over open ethische vraagstukken in education tech.

VO MBO HBO WO

Theater 9 Onderwijsvernieuwing & Trends (coding, robots, AI,AR,VR)

Woensdag 11:30 – 12:00

Ontdek Robins Wereld: Leren wordt Leuk – SO en Passend Onderwijs

Chamin Hardeman & Marja Eding

Marja Eding, Gezondheidszorgpsycholoog bij 's Heeren Loo, en Chamin Hardeman, Business Manager bij Mediaheads, duiken tijdens deze presentatie in Robins Wereld: de eerste educatieve game ontworpen voor kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking. De game biedt niet alleen vermakelijke spellen, maar traint ook essentiële leervaardigheden. Met twaalf spelwerelden worden executieve vaardigheden zoals aandacht, impulscontrole, werkgeheugen en probleemoplossend vermogen gestimuleerd. De op hints gebaseerde benadering maakt het leerproces individueel en effectief. Ervaringen van gebruikers tonen aan dat Robins Wereld niet alleen sterke punten van kinderen benadrukt, maar ook helpend is in het identificeren van gebieden waar nog ontwikkelkansen liggen.

PO SO

Theater 1 De Rolf groep

Woensdag 11:30 – 12:00

Security as a Service-Maak kennis met het verhaal van Noah

Joost Uitermark

Cyberaanvallen zijn een steeds grotere uitdaging in alle lagen van de samenleving, ook in het onderwijs. Dankzij Security as a Service ondersteunen wij jouw onderwijsinstelling optimaal tegen cyberdreigingen. Niet alleen met geavanceerde en bewezen oplossingen van Barracuda, maar ook door hulp bij doelgerichte bewustwording en beleid. Zo krijg je grip op security.

PO VO

Theater 5 APS IT Diensten

Woensdag 11:30 – 12:00

Stimuleer creativiteit en digitale geletterdheid met Adobe Express

Sander Kats

Bij Adobe denk je misschien aan lastige programma's zoals Photoshop en Acrobat. Maar wist je dat ook basisschoolleerlingen laagdrempelig aan de slag kunnen met Adobe? Namelijk met Adobe Express! Dit is een gratis toepassing waarmee leerlingen zelf of samen met klasgenoten visuele verhalen vertellen

in de vorm van video's, posters, webpagina's of collages. Geef hen bijvoorbeeld de opdracht om een boekverslag of spreekbeurt te maken in videovorm. Of ga samen fotoshappen, waardoor leerlingen inzien dat niet alles op social media altijd de realiteit is. Ook is het mogelijk om leuke creaties te maken via Artificial Intelligence (AI). Laat je inspireren door meer voorbeelden tijdens deze sessie.

Kennisplein C EdTech & Onderwijs in Europa

Woensdag 11:30 – 12:00

Tokens vs grades: real time student engagement, assessment and gamification

Elchin Jafarov

Student engagement and assessment efficiency can be significantly increased by applying modern technologies in education. Traditional grading process is depreciating, as the new methods of learning and student interaction emerge. We find that tokenization substantially improves student engagement and assessment process. Tokens are essentially points assigned by AI powered bots in real-time reflecting various aspects of student engagement in the study process, such as participation in team sessions, peer-to-peer learning, interactions with teachers, problem solving, etc. Students get motivated by token-mining, which significantly improves their involvement in the study process and allows educators more comprehensively assess the quality of education.

VO

Theater 4 ICT infrastructuur

Woensdag 12:15 – 12:45

15 jaar adaptieve oefensoftware: wat hebben we geleerd?

Abe Hofman & Lilian Ye (Prowise)

Leren kan slimmer en leuker: vanuit deze overtuiging is in 2009 het online adaptieve oefenprogramma Prowise Learn (voorheen Oefenweb) ontstaan aan de Universiteit van Amsterdam. Dagelijks zetten we ons in om verder te bouwen aan Rekentuin, Taalzee en Words&Birds; oefenprogramma's die zich zelfstandig aanpassen aan het niveau van de leerling. We laten ons inspireren door wetenschappelijke inzichten, analyse van speeldata en gebruikerservaringen. In deze sessie delen we lessen, die we hebben geleerd gedurende de 15 jaar dat Learn bestaat, rondom thema's als AI in het onderwijs, data vs. docent gestuurd leren en welk speelgedrag te belonen voor optimaal leren.

PO SO

Theater 13 Effectief leren & Gamification

Woensdag 12:15 – 12:45

Adaptieve leersystemen – complexer dan je denkt

Rianne van den Berghe en Marco Geenen

Op veel basisscholen in Nederland wordt gebruik gemaakt van adaptieve leersystemen zoals Snappet en Gynzy. Er worden vele voordelen genoemd, zoals persoonlijke aandacht voor ieder kind. Soms worden dergelijke systemen echter ingevoerd zonder dat duidelijk is wat leerkrachten nodig hebben om ze goed te kunnen inzetten en welke ethische kwesties het oproept, bijvoorbeeld rondom kansengelijkheid en het verzamelen van persoonlijke data. In deze workshop gaan docenten van de master Onderwijs en Technologie het gesprek aan over wat je als school nodig hebt om met adaptieve leersystemen het leerrendement te verhogen en welke pedagogische en ethische vragen de inzet ervan oproept.

PO

Theater 8 AI

Woensdag 12:15 – 12:45

amA.I. – De invloed van ChatGPT&co op ons onderwijs

Charlotte Belliard

Sinds november 2022 is een digitale revolutie aan de gang: ChatGPT als artificiële intelligentie vindt de weg naar het onderwijs. Kunnen we dit tegengaan? Moet dat wel? En is er meer dan ChatGPT? Voor wie 'A.I.' nieuw is, laten we zien hoe slimme digitalisering ons dagelijks leven reeds beïnvloedt. Daarna gaan we aan de slag: concrete voorbeelden tonen de mogelijkheden van deze tool voor leerlingen én onderwijsteams. Maar we duiken ook dieper: wat zijn de nuances en de gevaren waar we rekening mee dienen te houden? En is er ook een dark side?

VO MBO HBO WO

Theater 5 APS IT Diensten

Woensdag 12:15 – 12:45

Back-up in het basisonderwijs

Maurits Knoppert

Een goede back-up is essentieel voor iedere onderwijsinstelling. Door de komst van het normenkader zijn er nieuwe spelregels gekomen, maar hoe weet je welke functionaliteit het beste bij jouw school of bestuur past? Er is een groot aanbod en al die verschillende aanbieders hebben hun eigen oplossingen. Tijdens deze resensie bespreekt Maurits Knoppert de oplossingen die

je kunt inzetten om de (cloud) back-up naar behoefte te organiseren. Je zal merken dat er echt iets te kiezen valt!

Kennisplein D gewoon speciaal / Mediawijsheid

Woensdag 12:15 – 12:45

Communitiy's Open Leermateriaal Gespecialiseerd Onderwijs

Dennis Arnold

Onder het motto: 'voor en door elkaar' bouwen we de komende jaren verder aan Open Leermateriaal Gespecialiseerd Onderwijs. Tijdens de IPON krijgt u een update van de inzet van Open Leermateriaal voor leerlingen met een specifieke onderwijsbehoefte.

SO

Theater 6 Google Education

Woensdag 12:15 – 12:45

Digitaal geletterd – praktijkvoorbeelden uit het onderwijs

Jan Roctus

In deze sessie ga ik het hebben over digitale geletterdheid in het praktijkonderwijs. Praktijkonderwijs heeft een speciale plek in onderwijsland. Het niveau van de kinderen varieert enorm. Het is eigenlijk de laatste stap in het "reguliere VO". Kinderen bij ons op school hebben een IQ van 75 of lager, dat brengt in het huidige curriculum al wat uitdagingen met zich mee, laat staan op het pioniersgebied van digitale geletterdheid. Ik neem jullie mee in de stappen die wij gezet hebben en hoe wij dit vorm hebben gegeven binnen ons curriculum in combinatie met Google Classroom, Agenda, mail en presentaties.

PO VO SO

Kennisplein C EdTech & Onderwijs in Europa

Woensdag 12:15 – 12:45

Digitale Fitheid

Dieter Möckelmann

In een tijd waarin wij de mobiele telefoon in het onderwijs verbieden, wij gemiddeld 240 uur per jaar zoeken, 40 dagen (!) per jaar zoeken naar informatie die we al hadden en 40-400 uur per jaar aan het hannesen zijn met digitaal werkgereedschap, kan je stellen dat ons werk stuk is. Juist in een sector die bij uitstek toekomstgericht is en die ook nog gebukt gaat onder het lerarentekort, is dit een serie van alarmbellen. Waar wacht men op? Wat te doen?

PO VO MBO HBO WO SO

Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Woensdag 12:15 – 12:45

Digitale geletterdheid in de school

Suzan de Kleer

Hoe kan je digitale geletterdheid integreren in het curriculum van de school? En hoe krijg je je collega's mee? Digitale geletterdheid wordt een vast onderdeel in het curriculum van het onderwijs. Leerlingen moeten leren veilig, effectief, kritisch en bewust gebruik te maken van de digitale toepassingen die nu en straks beschikbaar zijn. In deze sessie krijg je van een docent en een student van de master Onderwijs & Technologie concrete handvatten en praktijkvoorbeelden waarmee jij aan de slag kunt op jouw school.

PO VO MBO

Theater 1 De Rolf groep

Woensdag 12:15 – 12:45

Digitale Geletterdheid: hoe krijg je je organisatie mee?

Marvin Reuvers

Sinds 2016 gebruiken we de verzamelterm Digitale Geletterdheid en denken we na over de vorm, de opbrengsten, de rol van de leerling en de wijze waarop we structuur krijgen in digitale geletterdheid. Steeds vaker wordt op bestuursniveau en op schoolniveau nagedacht over hoe je structureel een aanpak brengt in digitale geletterdheid op school. Tijdens deze workshop antwoord op de volgende vragen: Hoe creëer je draagvlak binnen je team? Hoe maak je digitale geletterdheid haalbaar voor alle teamleden? Welke technologische ontwikkelingen maken de urgentie om aan de slag te gaan met DG groter?

PO

Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Woensdag 12:15 – 12:45

Maak betrouwbare lessen met generatieve AI

Jan-Wolter Smit (Lesson up)

Generatieve AI in het onderwijs wordt steeds prominenter. Platforms zoals ChatGPT worden steeds meer gebruikt om leraren te ondersteunen bij het creëren van lesmaterialen. Terwijl we deze krachtige hulpmiddelen integreren, is het van cruciaal belang om de betrouwbaarheid, validiteit en structuur van het door AI gegenereerde lesmateriaal te waarborgen. Het LED-model en LessonUp's Maia bieden een gestructureerd raamwerk dat hierbij ondersteunt.

Theater 9 Onderwijsvernieuwing & Trends
(coding, robots, AI,AR,VR)

Woensdag 12:15 – 12:45

Op expeditie naar de noordpool

Tom Huizer

Door de opwarming van de aarde is de Noordpool snel aan het veranderen. Een groep van 50 Nederlandse wetenschappers reisde tijdens de SEES expeditie af naar Spitsbergen om onderzoek te doen. Het werk van de wetenschappers is vastgelegd met specials 360-graden camera's en gebruikt voor een lespakket over klimaatverandering. Met het Arctic Explorer lespakket ga je op reis in je eigen klaslokaal. We nemen je met een VR-bril mee naar het hoge noorden, op 3.000 kilometer van je school. Je ziet met eigen ogen wat er op dit moment gebeurt met het ijs, de gletsjers en de dieren.



Theater 10 Informatiemanagement & organisatie

Woensdag 12:15 – 12:45

Signpost Group zet je op het juiste digitale spoor

Roeland van Rooy & Jorg Wouters

Laat je verrassen door hoe technologie het leren en lesgeven kan veranderen met het softwareportaal Academic Software en ons partnerschap met de expertise van Fourcast. Academic Software en Fourcast, twee belangrijke pijlers van de Signpost Group, slaan de handen ineen onder de vorm van een inspirerende workshop. Deze samenwerking opent een nieuwe wereld aan mogelijkheden voor leerkrachten, docenten en studenten. Na een korte voorstelling van onze activiteiten, duiken we in de praktijk van vier revolutionaire educatieve tools binnen het DigCompEdu-framework. Tijdens de demo van Fourcast ervaar je zelf hoe technologie de manier waarop we leren en lesgeven kan (en zal) transformeren.



Theater 7 Apple Education

Woensdag 12:15 – 12:45

Stories of success

Innovatief leren en lesgeven met Apple
Zoek je naar inspiratie, goede voorbeelden? Zoek niet verder en laat je verrassen door praktijkverhalen van schoolleiders, leraren en ict-ers die met technologie van Apple uitdagend, innovatief onderwijs hebben gemaakt.

Kennisplein B Open leermiddelen

Woensdag 12:15 – 12:45

Werken met open leermateriaal geeft veel vrijheid.

Herman Rigter en Angelique Fial.

Er moet meer digitaal open leermateriaal komen, vindt de overheid. Dat zorgt voor beter passend onderwijs, leukere lessen en meer werkvreugde. Zes Veldexpertscholen zijn met subsidie en ondersteuning hier actief mee aan de slag gegaan. Geef jezelf de vrijheid om keuzes te maken en je leerlijn naar eigen inzicht in te richten. Pak je een hoofdstuk uit een boek? Gebruik je goed materiaal van een andere docent? Of ga jezelf arrangeren met open eermateriaal? Kijk mee hoe de veldexpertscholen het in de praktijk hebben aangepakt.



Theater 7 Apple Education

Woensdag 13:00 – 13:30

Doe een slimme investering voor je school met Apple technologie

Nils Groenewold

Wie nieuwe devices voor in de klas gaat aanschaffen weet dat je verder moet kijken dan de aanschafprijs. Apple helpt scholen slim te investeren in de technologie die zij aan hun leerlingen en leraren beschikbaar stellen. In deze sessie krijg je een helder beeld van de Total Economic Impact van Apple-technologie. Je krijgt inzicht in hoe iPad en Mac zijn gemaakt om lang mee te gaan en zijn ontworpen met het oog op scholen te helpen duurzaamheidsdoelstellingen te halen. Apple-devices behouden hun waarde en verbeteren de operationele efficiëntie, zowel binnen als buiten het klaslokaal. En met slimme, flexibele financieringsopties kunnen schoolleiders hun budgetten effectief benutten en leren en lesgeven met de beste producten en diensten eenvoudig mogelijk maken.

Kennisarena A Kennisarena / hoofdpodium

Woensdag 13:30 – 14:00

 Keynote: Ethical Values in Education Technology.

Ben Zevenbergen

This talk paints the landscape of ethical thinking in education technology. Ben discusses the various ethical tensions that exist in engineering, and proposes some ethical grounding for technical approaches in education. The talk also suggests

some fruitful methods to improve ethical understanding across different professional practice groups.



Theater 7 Apple Education

Woensdag 13:45 – 14:15

Stories of success – innovatief leren en lesgeven met Apple

Zoek je naar inspiratie, goede voorbeelden? Zoek niet verder en laat je verrassen door praktijkverhalen van schoolleiders, leraren en ict-ers die met technologie van Apple uitdagend, innovatief onderwijs hebben gemaakt.

Theater 6 Google Education

Woensdag 14:15 – 14:45

1 plus 1 = 3 met Google for Workspace

Stijn Hendriks

We zitten tegenwoordig met al onze leerlingen en medewerkers in verschillende cloud-oplossingen. De vraag is alleen of we ook allemaal in staat zijn om de cloud voor ons te laten werken. In deze sessie vertelt Stijn Hendriks van SPOVenray en Schoolupdate hoe er binnen SPOVenray bewust gekozen is voor Google Workspace for Education Plus en laat hij je een aantal voordelen van deze Plus-variant zien binnen de verschillende lagen van de organisatie.



Theater 5 APS IT Diensten

Woensdag 14:15 – 14:45

Azure veilig managen

Microsoft Expert

Je bent als onderwijsinstelling altijd zelf verantwoordelijk voor de beveiliging en het up-to-date houden van het beveiligingsbeleid, om zo de risico's zo goed mogelijk te beperken. Maar hoe doe je dat het beste in Azure en welke maatregelen zijn er nodig om veilig te blijven werken? Een Microsoft expert neemt je mee door alle zaken waar je aan moet denken.

Theater 4 ICT infrastructuur

Woensdag 14:15 – 14:45

Dell en het IT eco-systeem

Dahailia Coffie & Jaap van Oostendorp

Hoe blijf je als organisatie up-to-date van alle mogelijkheden die Dell biedt op het gebied van educatieve oplossingen? In deze ses-

sie zult u alles rondom dit meest brede portfolio en haar eco-systeem te weten komen; Wees vooral ook nieuwsgierig en stel uw vragen (vooraf), dan worden deze tijdens de sessie meegenomen!



Woensdag 14:15 – 14:45

Kennisplein B EdTech/EU

Rondetafel discussie: Driving education innovation: Dutch EdTech's rol

O.l.v Jitske van Os

Theater 1 De Rolf Groep

Woensdag 14:15 – 14:45

Coderen moet je faciliteren

Eveline Kaleveld

Jij wilt je leerlingen toch ook voorbereiden op de toekomst? Computational Thinking is een van de vier domeinen van digitale geletterdheid. Leren programmeren valt hier onder. Dit klinkt misschien ingewikkeld maar dat is helemaal niet! In deze sessie neem ik je mee hoe je vanaf de jongste leerlingen op de basisschool tot ver in het hoger onderwijs hiermee aan de slag kunt. Want Apple heeft hier mooi lesmateriaal voor ontwikkeld. En we laten je zien hoe je computational thinking ook kunt toepassen bij Taal en rekenen! Zodat het een geïntegreerde vaardigheid wordt en niet een apart onderdeel binnen je lessen.



Theater 8 AI

Woensdag 14:15 – 14:45

Didactische podcast maken doormiddel van generative AI

Julien Jukema

Julien is Anywyse begonnen doordat hij zelf tijdens zijn studie tijdelijk het vermogen is verloren om te lezen door chemotherapie. Door zelf MBO, HBO en Universiteit te hebben doorlopen werd overall hetzelfde duidelijk: jonge mensen houden van podcast maar in onderwijs is daar weinig van terug te zien. Door deze ervaringen is Anywyse ontstaan. Het eerste bedrijf dat zich volledig richt op audio-leren. Automatisch worden teksten omgezet door middel van AI in een script wat zowel didactisch werkt en de leraars gebreed wordt. De stem van de leraar wordt gemakkelijk gekloond en gebruikt voor de 15 minuten audio-learnings.



Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Woensdag 14:15 – 14:45

Digitale geletterdheid als doorlopende leerlijn inzetten

Stephanie van den Kieboom

Hoe zorg je ervoor dat je jouw middelbare scholieren digitaal vaardig maakt en daarnaast je collega's, ouders-/verzorgers en leerlingen van de basisscholen in jouw omgeving? Daar heb ik een leuk plan voor gemaakt wat ik graag met iedereen deel.

VO

Kennisplein B Open leermiddelen

Woensdag 14:15 – 14:45

Evidence-informed werken met open leermateriaal

Sebastiaan de Klerk, Michiel Waltman

In deze sessie nemen we je mee in de wereld van het evidence-informed werken met open leermateriaal. We bespreken de kenmerken en het belang van evidence-informed werken met open leermateriaal, hoe je van een gedegen probleemanalyse tot een ontwerpproces van leermateriaal kan komen, en bieden concrete handvatten om op een evidence-informed manier te werken met open leermateriaal in jouw praktijk.

PO VO SO

Theater 13 Effectief leren & Gamification

Woensdag 14:15 – 14:45

Minecraft en Burgerschap onderwijs

Richard Meijer

Hoe bereiden we kinderen voor op een actieve rol als burger in de maatschappij? Burgerschapsvaardigheden hebben een vaste plek gekregen in het curriculum. In een veranderende samenleving kan een school niet stil blijven staan. Het is de onze taak om leerlingen te begeleiden bij hun ontwikkeling en hen voor te bereiden op hun plek in de maatschappij. Dat gaat verder dan theoretische kennis en schoolse vaardigheden van leerlingen. Dat vraagt om eigentijds en betekenisvol onderwijs met eigentijdse en betekenisvolle tools. Hoe je dit kunt doen met behulp van Minecraft laten we zien met praktijkvoorbeelden in deze Workshop.

PO VO MBO

Theater 9 Onderwijsvernieuwing & Trends

(coding, robots, AI,AR,VR)

Woensdag 14:15 – 14:45

OntdekPunt Experience- Vanaf 4jaar aan de slag met techniek&technologie

Sander Gordijn

In OntdekPunt Meppel komen alle kinderen van onze basisscholen en de kinderopvang om aan de slag te gaan met media, techniek en technologie. Wij leren kinderen vanaf 4 jaar te werken met gereedschap, camera's, robots en nog veel meer. Het belangrijkste? Dat leerkrachten ook kennis maken met de materialen en zo met eigen ogen zien hoe je het kunt gebruiken in de klas. In deze presentatie laat Sander zien op welke manier wij onze lessen vormgeven en welke materialen wij gebruiken. Welkom in de OntdekPunt Experience.

PO

Kennisplein D gewoon speciaal / Mediawijsheid

Woensdag 14:15 – 14:45

Technologie inzetten voor sociaal-emotioneel leren in het speciaal onderwijs

Diana van Veen/Hans Smeele

Heliomare streeft naar een optimale benutting van technologie in het onderwijs aan leerlingen met een beperking. Van inspiratie in een wereld van innovatieve technologie naar een bewezen effectieve inbedding in de onderwijsaanpak. Het lectoraat Teaching, learning & Technology Inholland onderzoekt met Heliomare hoe door middel van opschaling, kruisbestuiving en nieuwe technologie het sociaal-emotioneel leren van leerlingen kan worden versterkt. In deze presentatie verkennen we samen waar technologische mogelijkheden liggen op het thema sociaal-emotioneel leren, delen we onze eerste resultaten en willen we uitwisselen met deelnemers over waar zij potentie zien voor technologie in het speciaal onderwijs op dit thema.

SO

Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Woensdag 14:15 – 14:45

Toetsconstructie: saAI?

Tom van der Mijn (Toetspers)

In de talk zal worden uitgelegd hoe ToetsPers docenten werk uit handen neemt. Het platform doet dit door handig gebruik te maken van: slimme functionaliteiten, kunstmatige intelligentie en de nieuwste technieken. Mis het niet!

Theater 2 Informatie, Beveiliging, Privacy

Woensdag 14:15 – 14:45

Van IBP-beleid naar uitvoering in ParnasSys

Jorim van der Wijngaard

Als schoolbestuur ben je verantwoordelijk voor het beschermen van alle persoonsgegevens. Wat kan en mag vanuit wetgeving en beleid – zoals de AVG en het normenkader IBP – moet voortdurend vertaald worden naar de praktijk op scholen. Dit is vaak een tijdrovende klus. Met Privacybasis wordt het makkelijker om je beleid in de praktijk te brengen én een vinger aan de pols te houden. In deze sessie neemt Jorim van der Wijngaard je mee door de mogelijkheden van Privacybasis en hoe dit jou als IBP'er kan helpen.

Theater 7 Apple Education

Woensdag 14:30 – 15:00

Apple en STEAM

Het snijvlak van 'technologie' en 'de vrije kunsten' is precies waar Apple wil zijn ... en ook al jaren is. Wie iPads op school heeft, heeft het krachtigste en meest veelzijdige STEAM-hulpmiddel ter beschikking voor leren en leerlingen. In deze sessie krijg je een showcase van mogelijkheden, apps en materialen én praktische ervaringen die je helpen STEAM-onderwijs op je school eenvoudig vorm te geven.

Kennisarena A Kennisarena / hoofdpodium

Woensdag 15:00 – 15:30

Discussiedebat over digitale gelettertheid

Debatleider: Meester Sander

Digitale geletterdheid Door het ontwikkelen van digitale vaardigheden worden kinderen gestimuleerd op een nieuwe manier creatief uiting te geven aan gedachten, ideeën en oplossingen.



Theater 1 De RolfGroep

Woensdag 15:00 – 15:30

Dell, De Rolf Groep en AI

Wouter Breukelen

Deze sessie combineert educatie, kunstmatige intelligentie (AI) en hardware oplossingen, waarbij de focus ligt op de synergie tussen deze elementen; wat is de rol van Dell en de Rolf groep binnen AI in het onderwijs, de integratie van hardware om leerervaringen te verbeteren en de impact van technologische vooruitgang. We zullen ingaan op concrete toepassingen, uitdagingen en kansen die ontstaan.

Theater 8 AI

Woensdag 15:00 – 15:30

Eindexamens (aardrijkskunde 6vwo) nakijken met een generatieve AI: kan dat?

Tim Jonker

Uitnodiging tot een bespreking van het gebruik van AI bij het nakijken van vwo (aardrijkskunde-)examens. Deze presentatie biedt een analytische blik op de effectiviteit van AI bij het beoordelen van open vragen. We verkennen de capaciteiten en beperkingen van AI in het begrijpen en interpreteren van complexe leerlingantwoorden. De sessie omvat een kritische evaluatie van de resultaten en opent een dialoog over de toekomstige rol van technologie in educatieve beoordelingsprocessen. Deelnemers worden uitgenodigd voor een interactieve discussie over de implicaties en potentiële ontwikkelingspaden van AI in het onderwijs.



Theater 10 Informatiemanagement & organisatie

Woensdag 15:00 – 15:30

Flexibel, werkdrukarm, (inclusief) passend onderwijs zonder lerarentekort.

'Onderwijs anders organiseren!'

Rick Wolsink



Theater 5 APS IT Diensten

Woensdag 15:00 – 15:30

Haal meer uit je data met Power BI

Pim van Stiphout

Als onderwijsinstelling moet je verantwoording afleggen: aan de onderwijsinspectie (over het voldoen aan de landelijke normen), maar ook aan ouders of medewerkers. Het Schooldashboard van Synaxon toont in één oogopslag alle waardevolle informatie die je hiervoor nodig hebt. En waarmee je ook onderbouwde beslissingen kunt nemen. Jullie gebruiken vast veel verschillende systemen, denk aan ParnasSys, AFAS en financiële systemen. Power BI koppelt deze systemen, waardoor je volledige rapportages en analyses kan maken. Tijdens deze sessie vertelt Pim je graag meer!

Theater 2 Informatie, Beveiliging, Privacy

Woensdag 15:00 – 15:30

Hoe kom je tot een IBP-beleid?

Tonny Plas

Als schoolbestuur ben je verantwoordelijk voor het beschermen van alle persoonsgegevens. Wat kan en mag vanuit wetgeving en beleid – zoals de AVG en het normenkader IBP – moet vertaald worden naar een passend beleid op bestuursniveau. Hoe geef je Toegangsbeveiligingsbeleid (waaronder Autorisaties) vorm? Hoe ga je om met bewaren en opschonen van gegevens? Welke rechten, zoals inzage, hebben betrokkenen? Welke do's en don'ts zijn er op het gebied van dossiervorming? Antwoord op deze vragen krijg je van Tonny Plas van Privacy op School. Hierbij maakt hij gebruik van doorkijkjes naar Privacybasis van ParnasSys.

Kennisplein B Open leermiddelen

Woensdag 15:00 – 15:30

Inzicht in vorderingen ook bij open lesmateriaal

Ad in den Haak

De SterMonitor is ontwikkeld als antwoord op de vraag van docenten om de voortgang van leerlingen zichtbaar te maken, zelfs bij het gebruik van open leermaterialen. Het platform dat hiervoor is ontwikkeld, MonitorVO, maakt het mogelijk om naast bestaande open content ook eigen content te ontwikkelen, te ordenen en het leerproces van leerlingen te volgen. Ontdek hoe verschillende scholen open content gebruiken en deze eenvoudig kunnen aanpassen met dit beschikbare instrument, dat voor alle deelnemers in het voortgezet onderwijs toegankelijk is.



Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Woensdag 15:00 – 15:30

One-size-fits-none: onderwijs op maat mogelijk gemaakt door een blended leerplatform!

Johan Schaap

Toekomstgericht onderwijs is gepersonaliseerd blended onderwijs. Maar hoe laat je onderwijs aansluiten bij studenten? Door kwalitatieve digitale leermiddelen te personaliseren! Brainstud ontwikkelde hiervoor een blended leerplatform: All You Can Learn. Deze Netflix-achtige bibliotheek staat boordevol keuzedelen. Het standaard lesmateriaal en de examens voldoen uiteraard aan de kwalificatie-eisen. Maar het bijzondere is, docenten kunnen het lesmateriaal zelf helemaal aanpassen! Uitbreiden,

inkrimpen, makkelijker of moeilijker maken, of juist toespitsen op een bepaalde sector of regio: alles is mogelijk. Hoe werkt dit in de praktijk? Hoe zijn de reacties? En wat zijn do's en don'ts? Een mbo-instelling neemt je mee in haar ervaringen!



Theater 4 ICT infrastructuur

Woensdag 15:00 – 15:30

Ontdek Robins Wereld: Leren wordt Leuk – SO en Passend Onderwijs

Chamin Hardeman & Marja Eding

Marja Eding, Gezondheidszorgpsycholoog bij 's Heeren Loo, en Chamin Hardeman, Business Manager bij Mediaheads, duiken tijdens deze presentatie in Robins Wereld: de eerste educatieve game ontworpen voor kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking. De game biedt niet alleen vermakelijke spellen, maar traint ook essentiële leervaardigheden. Met twaalf speelwerelden worden executieve vaardigheden zoals aandacht, impulscontrole, werkgeheugen en probleemoplossend vermogen gestimuleerd. De op hints gebaseerde benadering maakt het leerproces individueel en effectief. Ervaringen van gebruikers tonen aan dat Robins Wereld niet alleen sterke punten van kinderen benadrukt, maar ook helpend is in het identificeren van gebieden waar nog ontwikkelkansen liggen.



Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Woensdag 15:00 – 15:30

Taal & Technologie: Integratie van leesbevordering en digitale vaardigheden

Jeroen Storm

In deze workshop duiken we diep in de wereld van betekenisvol en samenhangend onderwijs, waarbij we de kracht van leesbevordering combineren met digitale vaardigheden. Ontdek hoe je jouw onderwijs niet alleen kunt laten aansluiten bij de beleavingswereld van kinderen, maar ook vakken zoals taal en wereldoriëntatie naadloos kunt integreren met digitale geletterdheid. Deze sessie, speciaal ontworpen voor docenten, taal- en leescoördinatoren en ICT-coördinatoren in het basisonderwijs, biedt praktische inzichten, lesideeën en strategieën om je leerlingen op een geïntegreerde en boeiende manier te betrekken.



Kennisplein D gewoon speciaal / Mediawijsheid

Woensdag 15:00 – 15:30

Technologische innovatie in het onderwijs : verrijking of verwarring?

De Borre Michaël

Michaël heeft met 17 jaar ervaring in onderwijs een diepe expertise. Zijn samenwerking met Ubisoft en inzet voor gamification hebben hem als innovator in educatie gemarkeerd. Zijn verschijningen op het VRT journaal en "Pharah" benadrukken zijn visie op Virtual Reality binnen het onderwijs. Ontwikkelaar van de educatieve, award-winnende VR-KUUB, is hij voorloper in innovatief onderwijs. Als spreker op Vlaamse evenementen deelt hij inzichten uit internationale tech-samenwerkingen. Hij balanceert technologie's voor- en nadelen voor jeugd en professionals. Michaël boeit met praktische en realistische voorbeelden en humor.



Theater 9 Onderwijsvernieuwing & Trends (coding, robots, AI,AR,VR)

Woensdag 15:00 – 15:30

Versterken van het sociaal-emotioneel functioneren door Virtual Reality (VR)-training.

Elke Arts

Virtual Reality (VR) is een innovatie die steeds frequenter wordt ingezet in het huidige onderwijs en de gezondheidszorg. Maar wat is het effect van VR op de getrainde vaardigheden? Met ons project onderzoeken wij de mogelijkheid om het sociaal-emotioneel functioneren bij adolescenten met een taalontwikkelingsstoornis te versterken aan de hand van een VR-training. De workshop zal beginnen met de inhoud van de VR training. Aansluitend zullen de resultaten van het project gedeeld worden. Gedurende de presentatie is er ruimte voor interactie, waarbij gevraagd wordt na te denken over vragen, zoals: 'In welke situaties zou VR een ondersteunende tool kunnen zijn?'.



Theater 6 Google Education

Woensdag 15:00 – 15:30

What's new?! Roadmap Google for Education

Oli Trussels, Korousch Yoesefi

Elke dag gebruiken miljoenen leerlingen en leerkrachten Google Workspace for Education om lessen in te plannen, huiswerk te maken, samen te werken in Docs en Presentaties. Tijdens

deze Roadmap sessie delen we updates en wat er allemaal nog gaat komen aankomende tijd binnen Google Classroom, Documenten, Presentaties en Google Meet!



Theater 7 Apple Education

Woensdag 15:15 – 15:45

Noodzakelijk voor sommigen, nuttig voor iedereen - toegankelijkheid bij Apple

Bij Apple geloven we dat iedereen, ongeacht eventuele beperkingen, volledig de mogelijkheden moet kunnen benutten. iPad en Mac zijn standaard voorzien van ingebouwde toegankelijkheidsfeatures die alle leerlingen helpen met zien, leren, lezen, schrijven en motorische functies. We besteden aandacht aan hoe je als leraar je lesmateriaal eenvoudig inclusief en toegankelijk kunt maken. Ontdek hoe met Apple iedereen op jouw school de belofte van technologie kan ervaren.

Kennisplein D gewoon speciaal / Mediawijsheid

Woensdag 15:45 – 16:15

Aangepast Gamen: De maatschappelijke waarde van esports

Ties Klok

Iedereen moet mee kunnen doen aan esports, dat is de visie van Ties Klok, kartrekker van aangepast gamen in Nederland. In juni 2023 organiseerde hij samen met revalidatiecentra Klimmendal, Basalt en Revalidatie Friesland het allereerste esports toernooi voor gamers met een beperking. Tijdens deze presentatie deelt Ties waarom deze revalidatiecentra zo veel waarde zien in aangepast gamen, en hoe hij gamen in de zorg maar ook in het speciaal onderwijs inzet om mensen met een beperking makkelijker te laten participeren in de (online) samenleving.



Kennisplein B Open leermiddelen

Woensdag 15:45 – 16:15

Kennisplein B Open leermiddelen

Marion Martijn

Actueel en vooruitstrevend onderwijs realiseren dat inspireert ondertitel: open leermateriaal maakt het onderwijs rijker. Tijdens deze sessie wordt met humor en verbazing gedeeld wat meer dan 12,5 jaar samenwerken tussen scholen voor mooie resultaten heeft opgeleverd. Initiatiefnemers vanaf dag 1 en kersverse betrokkenen van dit moment gaan met elkaar

in gesprek. De schoolpraktijk staat voorop en de keuzevrijheid en toegenomen mogelijkheden voor leerlingen en docenten. De ervaringen en leermaterialen die zijn ontwikkeld en gedeeld binnen het landelijke coöperatieve platform 'VO-content' worden terloops gedemonstreerd. Elke docent kan zijn voordeel doen met de opbrengsten en elke school kan zich aan sluiten bij deze onconventionele onderwijsbeweging. Alle deelnemers aan de sessie krijgen een cadeau!



Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning **Woensdag 15:45 – 16:15**

Digitale geletterdheid binnen PCOU Willibrord- een reis met mooie ervaringen

Louise Doornenbal en/ of Miranda Wedekind

In onze presentatie nemen we je graag mee in de reis die we sinds 2020 zijn gestart. We delen onze ervaringen en de resultaten tot nog toe met de implementatie van digitale geletterdheid in een doorgaande lijn van PO naar VO, waarbij we de GO scholen niet vergeten. We hebben een Wikiwijsomgeving ontwikkeld met lesmateriaal digitale geletterdheid, dat aansluit bij de inhoudslijn van SLO. Deze omgeving is voor iedereen gratis toegankelijk! Daarnaast werken we met leskisten die door onze scholen geleend kunnen worden. We vertellen je graag hoe deze reis is verlopen en wat onze tips en tops zijn.



Theater 8 AI

Woensdag 15:45 – 16:15

Digitale Informatievaardigheden meets genAi- geletterdheid: hoe integreren in je lessen?

Josien

Met de komst van generatieve AI als informatiebron naast sociale media en zoekmachines wordt het steeds makkelijker om nieuwe informatie te produceren. Door deze informatie-overload wordt het juist steeds lastiger om bronnen van hoge kwaliteit te vinden, die leerlingen kunnen gebruiken om nieuwe kennis mee te creëren. In deze workshop leer je welke competenties leerlingen nodig hebben om informatievaardig te handelen in deze informatiejungle, en hoe je ze hierin kunt begeleiden in de context van je eigen vak.



Theater 5 APS IT Diensten

Woensdag 15:45 – 16:15

Documentmanagement met Microsoft 365

Jan Ligtenberg

Documenten opslaan in OneDrive, Teams of SharePoint is de normaalste zaak van de wereld. Maar hoelang willen we al die documenten bewaren en hoe zit het met privacygevoelige informatie? Tijdens deze sessie gaan we dieper in op de mogelijkheden van documentmanagement. Denk hierbij aan het gebruik van metadata om op geplande tijden acties uit te voeren of aan retentielabels voor bewaartermijnen. We laten bijvoorbeeld zien hoe metadata ideaal werkt in combinatie met (goedgekeurde) beleidsdocumenten. Ook komen beveiligings- (sensitivity) labels om documenten te beveiligen aan bod. Kortom, tijdens deze sessie leer je hoe je documenten beheert met standaard Microsoft 365-onderdelen.

Theater 6 Google Education

Woensdag 15:45 – 16:15

Google in het onderwijs

Nicky Pellaers

Google in het onderwijs: een presentatie/workshop In deze presentatie/workshop ontdek je hoe Google-producten en -services het onderwijs kunnen verbeteren. We bespreken de volgende onderwerpen: Google Classroom: een online leeromgeving waarmee docenten en leerlingen efficiënter kunnen samenwerken. Teacher devices: Google voor iedereen, dus voor het primair als secundair proces. ChromeOS Flex op Digiborden: een manier om Digiborden te transformeren tot een Chrome device, alles hetzelfde voor de leerkracht.



Theater 1 De Rolf groep

Woensdag 15:45 – 16:15

Haal de wereld de klas in met ClassVR

Freddy van der Woude

Iedere leerkracht droomt er van: even de theorie de theorie laten en met de hele klas de echte wereld ontdekken. De boeken dichtslaan en nieuwe wegen inslaan. Verre steden verkennen, de natuur in, kennis maken met andere culturen, het koraalrif van dichtbij bekijken of een kudde olifanten voorbij zien trekken. He-las, die mogelijkheden zijn er niet in het hedendaagse onderwijs. Of wel? Kun je zonder de klas te verlaten de wereld ontdekken? De betrokkenheid van je leerlingen vergroten en de lesresultaten verbeteren? Met ClassVR is dat nu mogelijk.



Theater 4 ICT infrastructuur

Woensdag 15:45 – 16:15

Hoe haal je in minder tijd meer leerrendement met educatieve robots als hulpmiddel?

Tamar Neter & Jorien van Dam

Talentontwikkeling met educatieve robots als hulpmiddel.

RobotWise ontwikkelt ervaringsgericht onderwijs en biedt interactieve lesprogramma's en trainingen voor alle typen onderwijs. Krijg op een interactieve manier inzicht in welke vaardigheden en andere leerdoelen je kunt koppelen wanneer je met robots aan de slag gaat in de klas. Samen maken we concreet wat je nodig hebt om op een gemakkelijke manier robots in te zetten in jouw curriculum. Geïnspireerd? Kom daarna naar onze stand (D33), maak gebruik van onze beursaanbieding en schrijf je in voor de 'workshop ervaringsgericht onderwijs met robots'.



Theater 2 Informatie, Beveiliging, Privacy

Woensdag 15:45 – 16:15

Schoolwebsite van ParnasSys, een kennismaking

Johannes Baas

Met Schoolwebsite van ParnasSys creëer jij in een handomdraai een website die past bij jouw school. Wij zorgen voor een gedegen opzet; jij vult, met het gebruiksvriendelijke beheersysteem, eenvoudig de pagina's met schoolinformatie zoals nieuws, activiteiten, vacatures en contactgegevens.

Voor besturen is het met de multisite-aanpak eenvoudig om de websites van de verschillende scholen centraal te beheren. Hiermee ontlast je de scholen én zorg je ervoor dat de informatie van de verschillende scholen uniform en consistent is. In deze sessie neemt Johannes Baas je mee door de mogelijkheden van Schoolwebsite van ParnasSys, én vertelt hij hoe het migratietraject eruit ziet.

Theater 13 Effectief leren & Gamification

Woensdag 15:45 – 16:15

Socially & Playfully Engaged Learning

Eelco Braad & Eugene Shenderov

Game based learning is an engaging type of training combining knowledge and skills training with motivational elements of play. But while social interactions can strongly and positively impact learning as well as motivation, these are difficult to facilitate within digital learning environments. A collaboration between our research team, students, and

industry partners has been developing best practices on how to leverage the affordances of combining digital and physical spaces to take advantage of each, and how to integrate both synchronous and asynchronous learning and teaching methods into a playful experience. We are excited to discuss our findings with you!

Theater 9 Onderwijsvernieuwing & Trends

(coding, robots, AI,AR,VR)

Woensdag 15:45 – 16:15

VR4VET: VR voor het trainen van Customer Service Skills.

Jamie de Vré

Hier wil je bij zijn! In dit Erasmus+ project bouwen we een open VR omgeving waarin Customer Service Skills getraind kunnen worden. Denk aan een winkelcentrum met daarin een hotel, restaurant, hair & beauty salon en consultancy office waarin je in meerdere talen gasten kan ontvangen, adviseren en met moeilijke situaties leert omgaan. De omgeving is gedeeltelijk af en we laten jullie graag zien waar we staan en wat jullie kunnen verwachten. De pilot voor deze omgeving start vanaf september en iedereen mag meedoen. Uiteindelijk komt de omgeving voor iedereen vrij beschikbaar!



Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Woensdag 15:45 – 16:15

Weg met de kennistoets? Adaptief leren als vervanging voor toetsing

Hedderik van Rijn

Voor leerlingen én leraren is het toetsen van feitenkennis vaak een noodzakelijk kwaad: het is belangrijk dat kennis beheerst wordt, maar toetsen zijn tijdrovend, leveren stress op, en zijn slechts een momentopname. In samenwerking met middelbare Montessorischolen in Amsterdam en de Universiteit Utrecht ontwikkelt MemoryLab een AI-gebaseerd alternatief voor de klassieke kennistoets. Met behulp van cognitieve modellen van het leerproces die geïntegreerd zijn in adaptieve leersoftware bieden we een genuanceerd beeld van de kennisontwikkeling en -beheersing van iedere leerling. We presenteren een intensieve samenwerking met docenten en leerlingen om tot een oplossing te komen die praktisch en breed inzetbaar is.



Theater 10 Informatiemanagement & organisatie

Woensdag 15:45 – 16:15

Zelfregulerend leren – Een leerkrachtdashboard

Susan Verbunt-Janssen

Verken de wereld van zelfregulerend leren met ons leerkracht dashboard. In onze presentatie delen we eerste resultaten van een studie met een innovatief dashboard, ontwikkeld door de Radboud Universiteit en Universiteit Utrecht. We richten ons op het testen van het dashboard om vaardigheden voor een leven lang leren te stimuleren in de klas. Ontdek onze plannen voor de volgende fase, waar we waardevolle inzichten verzamelen om het dashboard beter te laten aansluiten op dagelijkse lespraktijk. Leerkrachten, nodigen we uit om binnenkort deel te nemen en samen zelfregulerend leren een integrale rol in de klas te geven!



Kennisarena A Kennisarena / hoofdpodium

Donderdag 10:00 - 10:30



Keynote: Mens zijn in tijden van exponentiële technologie

Rens van der Vorst

Mens zijn in tijden van exponentiële technologie. We willen allemaal betere mensen worden in een betere wereld met betere technologie. Maar dat is nog niet zo makkelijk, zeker niet in tijden van exponentiële technologie. Hoe zorgen we ervoor dat wij bepalen wat we van digitale technologie verwachten in plaats van dat we onszelf definiëren in termen van digitale technologie? Hoe verhouden we ons tot geavanceerde kunstmatige intelligentie? En data? Hoe worden we gelukkiger met digitale technologie? En, hoe kunnen we zelf actief worden? Moeten we onze innerlijke, digitale gremlin wakker kussen? En waarom? In een hilarische, dynamische en schurende presentatie gaat Rens van der Vorst op zoek naar antwoorden.



Theater 7 Apple Education

Donderdag 10:00 - 10:30

Hello again!

Apple Education Team

Start je IPON-dag samen met het Apple Education Team dat je een snelle update geeft van de nieuwste mogelijkheden om leren met iPad en Mac nog aantrekkelijker te maken. Maak kennis met het laatste ontwikkelingen bij Apple en onderwijs:

leren coderen, creativiteit in leren, augmented reality, STEAM, toegankelijkheid, deployment voor de smartphonevrije klas, Apple Professional Learning en nog meer ... En natuurlijk helpen we je met een duidelijk overzicht van alles wat de Apple Authorised Education Specialists die op IPON aanwezig zijn allemaal te bieden hebben of je nu leraar, ict-er of schoolleider bent.

Theater 5 APS IT Diensten

Donderdag 10:00 - 10:30

Veilig mailen en documenten delen

Maurits Knoppert

Veilig mailen is een must voor je school of stichting. Want: medewerkers moeten zorgvuldig omgaan met (gevoelige of bijzondere) persoonsgegevens. Maar waar begin je? Allereerst is het goed om voor jezelf te bedenken wat er precies wordt gemaild of gedeeld, en met wie. Tijdens deze sessie bespreekt Maurits de verschillende mogelijkheden voor veilig mailen. Denk aan handige oplossingen zoals Zivver of Bastion 365.

Theater 1 De Rolf groep

Donderdag 10:45 - 11:15

Awareness – Normenkader IBP + Security Escape Game

Anouk Katier en Marvin Reuvers

In april 2023 heeft Kennisnet het normenkader Informatiebeveiliging en Privacy (IBP) voor het Funderend Onderwijs geïntroduceerd. Het normenkader IBP heeft als doel schoolbestuurders, directeuren en IBP-specialisten te ondersteunen bij het versterken van hun informatiebeveiliging en het verbeteren van de bescherming van persoonsgegevens.

In deze sessie wordt de inhoud van het normenkader besproken en worden suggesties gegeven voor de stappen die nu al gezet kunnen worden. Daarnaast geven we een kijkje in onze speciaal ontwikkelde escape room Cybersecurity, die ontworpen is om het bewustzijn op het gebied van cyber security van leerkrachten en collega's te vergroten.



Kennisplein B Open leermiddelen

Donderdag 10:45 - 11:15

De route naar formatief handelen met een open leerplatform

Jaap Kraaijenhagen en Jessica Pfeiffer

De omslag van een summatieve naar een meer formatieve cultuur is een geleidelijk proces en verloopt per school anders.

Een leerplatform kan de leerkracht en leerling ontzorgen en ondersteunen om dit veranderproces stap voor stap te doorlopen, in het tempo van de school. Aan de hand van een stapsgewijze aanpak laten we met Aerobe zien hoe een open leerplatform tegemoet komt aan het monitoren van het proces richting een meer formatieve aanpak met zicht op de brede ontwikkeling van de leerling. Daarnaast wordt de leerkracht ontzorgd in de voorbereiding van zijn/haar les en in het effectief lesgeven.



Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Donderdag 10:45 - 11:15

Digitale Geletterdheid: De leerkrachten centraal

Roy Vathorst

Digitale geletterdheid. Een begrip dat veel voorbijkomt, maar wat is het nou eigenlijk? Waarom is het zo belangrijk en hoe gaan we dit in het onderwijs integreren? Tijdens deze workshop beantwoorden we deze vragen en zullen we de deelnemers inspireren om hiermee aan de slag te gaan. Na deze workshop zijn de deelnemers op de hoogte van de urgentie en zullen ze weten wat Digitale Geletterdheid precies inhoudt.



Theater 6 Google Education

Donderdag 10:45 - 11:15

DPIA Google

Job Vos

SIVON heeft in samenwerking met SURF een data protection impact assessment (privacy toets) gedaan op Google Workspace for Education en Google Chrome OS en Chrome browser. Google heeft veel verbeteringen doorgevoerd. In deze presentatie leer je de ins en outs van de privacy maatregelen die Google genomen heeft en welke stappen je moet zetten als schoolbestuur om deze Google producten veilig en verantwoord te blijven gebruiken.



Theater 7 Apple Education

Donderdag 10:45 - 11:15

Iedereen kan programmeren - computational thinking en meer met iPad en Mac

Wanneer je lesgeeft in programmeren, breng je de leerlingen ook bij hoe ze hun creatieve en probleemoplossende vermogen kunnen aanspreken: allemaal vaardigheden die iedere leerling in de toekomst nodig heeft. Met het lesprogramma Iedereen kan programmeren van Apple ontdekken leerlingen de wereld van het programmeren aan de hand van interactieve puzzels, leuke figuren en activiteiten voor tijdens en na de les. Vanaf de eerste les programmeren leerlingen in Swift, de programmeertaal waarmee professionele programmeurs veelzijdige apps bouwen. Iedereen kan programmeren is een set gratis informatiebronnen rondom de Swift Playgrounds-app die leerlingen uitdaagt om te programmeren en met echte code echte uitdagingen op te lossen. In deze sessie geven we een overzicht van de gratis handleidingen voor leerlingen en leerlingen, maak je kennis met de materialen voor Swift Coding Club-materiaal (ideaal voor na-schoolse activiteiten). En er is nog veel meer en ook dat gaan we je in deze sessie laten zien.

Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Donderdag 10:45 - 11:15

Maak betrouwbare lessen met generatieve AI **Jan-Wolter Smit (Lesson Up)**

Generatieve AI in het onderwijs wordt steeds prominenter. Platforms zoals ChatGPT worden steeds meer gebruikt om leraren te ondersteunen bij het creëren van lesmaterialen. Terwijl we deze krachtige hulpmiddelen integreren, is het van cruciaal belang om de betrouwbaarheid, validiteit en structuur van het door AI gegenereerde lesmateriaal te waarborgen. Het LED-model en LessonUp's Maia bieden een gestructureerd raamwerk dat hierbij ondersteunt.



Theater 10 Informatiemanagement & organisatie

Donderdag 10:45 - 11:15

Magister.learn presenteert: Dit werkt voor de leerling en de docent!

Michel van Ast

Michel van Ast, trainer en adviseur van onderwijsinstellingen en coach van docenten, neemt je mee langs een aantal belangrijke ontwikkelingen in het onderwijs in relatie tot digitale leeromgevingen en specifiek Magister.learn. Hij was dit schooljaar nauw betrokken bij de implementatie van Magister.learn op het Zone. College. Michel van Ast is actief op het thema 'effectief leren en lesgeven met ICT' en auteur van o.a. 'Kleppen dicht!' (2022) en 'Kleppen open!' (2019). Nieuwsgierig? Je bent welkom. Ook na deze presentatie op stand A34 om meer te weten te komen over Magister.learn.



Theater 8 AI

Donderdag 10:45 - 11:15

Empowering Education - Navigeer samen met Prowise door de AI – revolutie

Sabine Bruininx (Prowise)

Ontdek de ingrijpende impact van AI en de transformatie die het teweegbrengt in het onderwijslandschap. Deze sessie belicht hoe AI het leren vormgeeft, welke nieuwe kansen het biedt en de uitdagingen die het met zich meebrengt. Prowise leidt de weg door innovatieve, praktische oplossingen te bieden die niet alleen aansluiten bij deze technologische verschuiving maar ook de hoogste normen van ethiek, privacy en veiligheid. Samen verkennen we hoe we met bewustzijn en

zorgvuldigheid de kracht van AI kunnen benutten, terwijl we de waarden van ons onderwijs bewaken en versterken.



Theater 4 ICT infrastructuur

Donderdag 10:45 - 11:15

Signpost Group zet je op het juiste digitale spoor **Roeland van Rooy & Jorg Wouters**

Laat je verrassen door hoe technologie het leren en lesgeven kan veranderen met het softwareportaal Academic Software en ons partnerschap met de expertise van Fourcast. Academic Software en Fourcast, twee belangrijke pijlers van de Signpost Group, slaan de handen ineen onder de vorm van een inspirerende workshop. Deze samenwerking opent een nieuwe wereld aan mogelijkheden voor leerkrachten, docenten en studenten. Na een korte voorstelling van onze activiteiten, duiken we in de praktijk van vier revolutionaire educatieve tools binnen het DigCompEdu-framework. Tijdens de demo van Fourcast ervaar je zelf hoe technologie de manier waarop we leren en lesgeven kan (en zal) transformeren.



Theater 13 Effectief leren & Gamification

Donderdag 10:45 - 11:15

Studyplanner de digitale huiswerkplanner voor leerlingen in het VO

Marc vreeswijk & Maarten van der Tol

Samen met VO-docenten en leerlingen hebben we Studyplanner ontwikkeld. Studyplanner is een digitale planner die inspeelt op de moeite die leerlingen hebben met plannen en de ervaring dat fysieke agenda's nauwelijks worden gebruikt. Studyplanner is een combinatie van een webapp voor school (laptop/chromebook) en een smartapp voor thuisgebruik (smartphone). Door koppelingen met Somtoday en Magister staan deadlines al automatisch in de planner en kunnen leerlingen leer- en maakwerk eenvoudig verdelen en plannen met handige tools. De mentor heeft een coachende rol. De reacties van pilotscholen zijn positief: "precies wat we zochten" en "eindelijk een agenda die ze wel gebruiken".



Theater 5 APS IT Diensten

Donderdag 10:45 - 11:15

Tijd en geld besparen met digitaal ondertekenen

Charles Hunfeld, Erik Daggert & Maurits Knoppert

Veel contracten of andere documenten worden nog steeds met pen en papier ondertekend. Maar als we steeds vaker online werken en bezig zijn met digitalisering, waarom zou het ondertekenenproces dan achterblijven? Een digitale handtekening is zo gezet! Hiermee besparen medewerkers en ouders veel tijd en geld. Hoe werkt digitaal ondertekenen precies? En hoe kun je online en rechtsgeldig een handtekening zetten? Charles Hunfeld legt de mogelijkheden uit. Daarnaast spreken Maurits Knoppert en Erik Daggert over Evidos, Adobe Sign en ValidSign, drie bekende oplossingen.

Theater 6 Google Education

Donderdag 11:30 - 12:00

AI tools in Google Workspace for Education en Google Classroom

Oli Trussel, Korousch Yoesefi

Je kunt nu samenwerken met AI in Google Workspace en Google Classroom. We hebben de kracht van generative AI geïntegreerd in alle Workspace-apps! Gebruik Google Docs, Sheets en Presentaties nog sneller, efficiënter en creatiever! Met Practice Sets kunnen leerkrachten hun eigen lesinhoud eenvoudig omzetten in interactieve opdrachten. Practice Sets helpen leraren ook om erachter te komen welke concepten meer instructietijd nodig hebben en wie extra ondersteuning kan gebruiken, waardoor ze snel prestatie-inzichten krijgen om toekomstige lesplannen vorm te geven en krijgen leerlingen met practice sets realtime feedback!



Kennisplein B Open leermiddelen

Donderdag 11:30 - 12:00

Apparaten programmeren in de bovenbouw van het po

Jim Onverwagt en Gerard Dummer

Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Donderdag 11:30 - 12:00

Blind leren typen voor élk kind

Christiaan Giudice & Marian Peeters

Blind typen is een essentiële vaardigheid maar er zijn grote

verschillen in de manier waarop leerlingen dit leren. We leggen uit welke factoren van invloed zijn op het eindresultaat en waarom het bij voorkeur in het basisonderwijs aangeleerd dient te worden. Niet elk kind slaagt erin om op een puur motorisch, repetitieve manier te leren typen. Typ10 is een multimodale methode waarin veel differentiatie mogelijk is. Door het koppelen van letters aan kleuren, afbeeldingen en versjes leren de kinderen op een cognitieve manier en zonder tijdsdruk. Ideaal voor kinderen met dyslexie, autisme, AD(H)D, DCD of kinderen in het speciaal onderwijs.

Theater 4 ICT infrastructuur

Donderdag 11:30 - 12:00

Choose your own device

Rutger van den Bosch

Rutger is bij zijn school al vele jaren betrokken bij partijen waarmee wordt samengewerkt om ervoor te zorgen dat leerlingen over een eigen device kunnen beschikken. Wat zijn belangrijke criteria waaraan de samenwerking moet voldoen en hoe evalueer je dat. Als de samenwerking niet meer optimaal is, hoe kom je dan tot een keuze voor een andere partij die wellicht beter bij jouw school en jouw leerlingen past en op welke manier werk je vervolgens samen.



Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Donderdag 11:30 - 12:00

De puzzel compleet - analyseren kun je leren (CITO)

Joris Jeurlink

De toetsen zijn gemaakt, de leerlingen hebben hard gewerkt. En nu? Je hebt zoveel informatie binnengekregen dat het soms even lastig is om overzicht te houden. En toch zijn toetsen maar één stukje van die hele puzzel. Want een leerling is veel meer dan de cognitieve ontwikkeling. Hoe krijg jij je groep breed in beeld? In een half uur krijg je stapsgewijs tips om te starten met analyseren. Je krijgt inzicht in de analysemogelijkheden, de verdiepende instrumenten en praktische tips om signalen duidelijk in beeld te brengen. Aan het einde weet jij hoe jij de hele puzzel compleet krijgt.



Theater 13 Effectief leren & Gamification

Donderdag 11:30 - 12:00

Escaperooms in de klas

Nienke Lurvink

Gamification is hot, maar in de ogen van velen ook tijdrovend. In deze workshop laten we deelnemers eerst ervaren hoe een escaperoom of break-in box in de klas werkt. Daarna zullen we uitleggen hoe leraren laagdrempelige en met hun eigen middelen zelf een escaperoom in elkaar kunnen zetten. Hierbij komen zowel digitale als analoge mogelijkheden aan bod. De workshop is geschikt voor alle niveaus en alle vakken. De voorbeelden zijn voornamelijk gericht op exacte vakken in het voortgezet onderwijs, maar deze dienen slechts ter illustratie. Op mijn website www.escaperoomsindeklas.nl kunnen leraren kijken welke mogelijkheden er nog meer zijn.



Theater 5 APS IT Diensten

Donderdag 11:30 - 12:00

Extra beveiligingsmogelijkheden in Microsoft A5

Maurits Knoppert

Microsoft 365 A5 biedt verschillende mogelijkheden om de online omgeving nog beter te beschermen. Zo stel je met A5 bijvoorbeeld in dat er automatisch wordt gehandeld op bedreigingen en aanvallen zoals phishing. Dat bespaart jou als beheerder veel tijd én geeft je meer grip op de beveiliging van de omgeving. In deze presentatie leert Maurits Knoppert je hoe je als beheerder je eigen beveiligingsbehoeften beter kunt inschatten, zodat je bewust kunt kiezen welke functionaliteiten je wil gebruiken.

Theater 10 Informatiemanagement & organisatie

Donderdag 11:30 - 12:00

Hoe 250 VO scholen hun

leerlingbegeleiding innoveren!

Anno Droste (Catwise)

Catwise (voorheen Leerlingbespreking.nl) is in 2017 opgericht door docenten. Catwise helpt scholen met onderwijs waar iedere leerling inhoudelijke feedback krijgt, leert reflecteren en actief betrokken wordt bij eigen ontwikkeling. Dit doen ze door no-nonsense tools te ontwikkelen die scholen kunnen inzetten als gesprekstarter. Catwise gelooft dat ICT in het onderwijs de menselijkheid moet versterken in plaats van vervangen. Catwise is actief op meer dan 250 VO scholen waar 250.000 leerlingen periodiek een feedbackrapport ontvangen én dit bespreken tijdens het driehoeksgesprek. In deze presentatie

vertelt oprichter Anno Droste hoe scholen hun leerlingbegeleiding innoveren en welke rol Catwise daarin speelt.



Theater 8 AI

Donderdag 11:30 - 12:00

Hoe maak je blended onderwijs AI-proof?

Jochem ten Böhmer

In deze sessie staan twee vragen centraal: hoe kunnen we blended onderwijs inrichten dat AI geen invloed heeft op het leerproces wanneer dat niet wenselijk is en hoe kunnen we AI inzetten zodat het een toegevoegde waarde heeft aan het leerproces? In deze interactieve sessie krijg je praktische tips die je meteen kunt toepassen binnen elk type onderwijs. Jochem ten Böhmer is onderwijskundige bij de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen en specialist op gebied van Blended Leren. Jochem komt uit de praktijk waar hij meer dan 10 jaar binnen het mbo voor de klas heeft gestaan en meer dan 20 jaar bij verschillende particuliere organisaties voor on site en online (virtuele) trainingen.



Theater 7 Apple Education

Donderdag 11:30 - 12:00

Iedereen is creatief - digitaal maken en ontwerpen met iPad binnen digitale geletterdheid

Apple Authorised Education Specialist

Maken, ontwerpen en creëren met behulp van technologie, zodat de leerling zichzelf ten volle kan ontwikkelen en uiten zodat de leerling een actieve deelnemer aan de samenleving wordt, dat is wat door de SLO binnen digitale geletterdheid als belangrijke vaardigheden worden benoemd. Apple heeft in 2018 het onderwijsprogramma Iedereen is creatief gestart om de integratie digitale creativiteit in leren en lesgeven te bevorderen. Kom kennis maken met Iedereen is creatief en de nieuwe materialen die leraren in po en vo helpen dit aspect van digitale geletterdheid eenvoudig in lessen van verschillende vakken te integreren.

Theater 9 Onderwijsvernieuwing & Trends

(coding, robots, AI,AR,VR)

Donderdag 11:30 - 12:00

Nieuwe media in het creatieve vak

Lianne

In het onderwijs groeit het aan innovatieve tools, waarvan velen een waardevolle aanvulling kunnen zijn in het creatieve

vakgebied. Leerlingen kunnen steeds vaker op scholen doelgericht experimenteren met AR, AI, VR en andere technologieën. Tijdens deze sessie deel ik niet alleen inzichten, maar voorzie ik je ook van concrete lesvoorbeelden over hoe je deze nieuwe technieken kunt integreren in je creatieve onderwijs. Ook als je er nog niks vanaf weet. Ontdek dat computers zeker creatief kunnen zijn en leer hoe je deze creativiteit kunt sturen.



Theater 1 De Rolf groep

Donderdag 11:30 - 12:00

Security as a Service-Maak kennis met het verhaal van Noah

Joost Uitermark

Cyberaanvallen zijn een steeds grotere uitdaging in alle lagen van de samenleving, ook in het onderwijs. Dankzij Security as a Service ondersteunen wij jouw onderwijsinstelling optimaal tegen cyberdreigingen. Niet alleen met geavanceerde en bewezen oplossingen van Barracuda, maar ook door hulp bij doelgerichte bewustwording en beleid. Zo krijg je grip op security.



Theater 8 AI

Donderdag 11:30 - 12:00

AI & ChatGPT in de praktijk

Wahbe Rezek

We kunnen meerdere soorten workshops of masterclasses verzorgen met focus op verschillende toepassingen van AI en ChatGPT. We zouden bijvoorbeeld een algemene workshop kunnen verzorgen ter introductie van AI & ChatGPT in de praktijk, maar we kunnen ook juist ingaan op automatiseren met AI, AI tutors en leren met behulp van AI, stappenplan voor AI implementatie binnen jouw organisatie, AI ethiek, AI privacy & security, AI chatbots getraind op eigen data en nog veel meer. Graag gaan we in een kort gesprek hier verder op in om te kijken wat voor de deelnemers van IPON het meest interessant kan zijn!



Theater 13 Effectief leren & Gamification

Donderdag 12:15 - 12:45

Bewezen effectief bewegend leren met Fit & Vaardig

Marloes van Gasteren

Drie keer per week 15 minuten aan de slag met Fit & Vaardig en na 2 jaar zijn de kinderen niet alleen gezonder, maar hebben ze ook een gemiddelde leerwinst van 4 maanden. Dat is het resultaat van het wetenschappelijke, 2 jaar durende onderzoek naar het effect van het gebruik van Fit & Vaardig. We laten je graag zien hoe je met deze laagdrempelige digitale oplossing, verbluffende resultaten kan behalen. Beweeg met ons mee en ontvang een gratis proefaccount voor jouw school om zelf het effect te ervaren.



Kennisplein D gewoon speciaal / Mediawijsheid

Donderdag 12:15 - 12:45

De mechanismes achter schermverslaving en het effect op tieners (mini-docu)

Justine Pardoën

Twee studenten van NHL Stenden Hogeschool (Leeuwarden) hebben samen met Bureau Jeugd & Media een modulaire mini-docu gemaakt over de manier waarop sociale media en games de aandacht van gebruikers vangen (neuromarketing). Wat doet dat met hersens van tieners, wat is de invloed op hen persoonlijk (effect op welzijn, leren en ambitie) en op onze samenleving, en hoe kun je hierover met jongeren in gesprek. Experts geven duiding in de docu. We presenteren een viewing, zodat je zelf meer inzicht krijgt, maar ook meteen kunt zien of en hoe je het materiaal zou kunnen inzetten in je lessen.



Theater 4 ICT infrastructuur

Donderdag 12:15 - 12:45

Dell en AI in het onderwijs

Jaap van Oostendorp & Wouter van Breukelen

Deze sessie ombineert educatie, kunstmatige intelligentie (AI) en hardware, waarbij de focus ligt op de synergie tussen deze elementen; wat is de rol van Dell binnen AI in het onderwijs, de integratie van hardware om leerervaringen te verbeteren en de impact van technologische vooruitgang op educatieve methoden. Sprekers zullen ingaan op concrete toepassingen, uitdagingen en kansen die ontstaan wanneer deze drie domeinen samenkomen.



Met Privacybasis heeft jouw schoolbestuur privacy onder controle

Scholen verwerken veel persoonsgegevens van leerlingen en medewerkers. Het is daarom erg belangrijk dat zorgvuldig wordt omgegaan met deze data. ParnasSys introduceert daarom Privacybasis: een handige tool waarmee schoolbesturen hun autorisatiebeleid binnen ParnasSys effectief kunnen uitvoeren en controleren. Zo zorg je dat medewerkers van jouw scholen enkel bij de gegevens kunnen die ze nodig hebben, zodat je de AVG goed naleeft.

Samen bouwen aan een privacyvriendelijk ParnasSys

ParnasSys werkt nauw samen met scholen om de privacy en veiligheid van leerlinggegevens te waarborgen. Zo is Privacybasis ontwikkeld in overleg met diverse schoolbesturen, waaronder scholenstichting INOS. "We zijn erg tevreden over het ontwikkelproces", zegt Hans Miegelsen, informatiemanager bij INOS. "Er is goed naar onze wensen geluisterd. Het resultaat is een product dat precies aansluit bij onze behoeften. Privacybasis gaat mij vanuit de bovenschoolse omgeving echt helpen om met minder werk toch meer grip te krijgen en houden op keuzes en instellingen in onze ParnasSys-omgevingen. Daardoor kan ik meer directe regie voeren op het gebied van informatiebeveiliging en privacy. Zo helpen we onze scholen om de data van onze leerlingen zo veilig mogelijk te houden."

Privacybasis in de praktijk

Hoe werkt Privacybasis in de praktijk? Stel, een schoolbestuur heeft het beleid vastgesteld dat leerkrachten enkel toegang mogen hebben tot de gegevens van leerlingen in hun eigen klas. Met Privacybasis kan de verantwoordelijke IBP'er, degene die zich bezighoudt met informatiebeveiliging en privacy, dit beleid eenvoudig implementeren. Via het centrale dashboard

stelt hij groepsautorisatie verplicht voor alle scholen. Vervolgens houdt de IBP'er met het dashboard realtime bij of scholen zich aan deze regel houden. Ziet hij dat een leerkracht ten onrechte toegang heeft verkregen tot gegevens van leerlingen buiten de eigen klas? Dan kan hij direct actie ondernemen.

Op deze manier zorgt Privacybasis ervoor dat beleid en praktijk naadloos op elkaar aansluiten. Tegelijkertijd bespaart het de verantwoordelijke IBP'er veel tijd, omdat hij niet meer in alle losse schoolomgevingen van ParnasSys hoeft voor controle. Kortom, een efficiënte en effectieve oplossing voor optimale privacybescherming.

Het voordeel van Privacybasis

Miegelsen: "Privacybasis is een mooie mix van niet alleen meer inzicht, maar vooral ook meer invloed vanuit de centrale omgeving op belangrijke instellingen. Deze kunnen nu bovenschools niet alleen eenvoudig bekeken worden, maar ook uniform voor een school of voor de gehele organisatie open of dicht gezet worden." Privacybasis is een waardevolle toevoeging die processen stroomlijnt, risico's verkleint en flinke tijdswinst oplevert. 



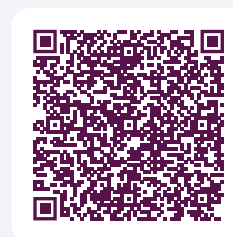
Link

Benieuwd wat het voor jouw schoolbestuur kan betekenen? Kijk voor meer info op parnassys.nl/privacybasis.

Informatiebeveiliging naar een hoger niveau



Met Privacybasis leg je hét fundament voor privacybewust handelen in ParnasSys. Privacybasis geeft je als IBP'er een bovenschoolse omgeving waarin je de account-inrichting van al je scholen kunt beheren en overzien. Zo kun je makkelijk en efficiënt je controles uitvoeren.



Meer weten? Volg de sessie 'Van IBP-beleid naar uitvoering in ParnasSys' op de IPON. Scan de code voor meer informatie!



Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Donderdag 12:15 - 12:45

Digitale applicatie Woordenboost: in twee jaar de woordenschat op peil!

Nicole Werre, Petra Noordermeer

Van 2018 tot en met 2021 hebben experts uit Nederland, België en Engeland samengewerkt in het Erasmus+ project Creating Equal Opportunities at School through teaching academic language, het CEOS project. Aanleiding van dit project was dat op veel scholen het taalniveau te laag was, waardoor leerlingen hun cognitief talent niet kunnen laten zien. Hierdoor komen ze niet op het juiste niveau in het vervolgonderwijs terecht. Het programma dat is ontwikkeld, getest en doorontwikkeld, Woordenboost, draagt dan ook bij aan gelijke kansen in het onderwijs en brengt het taalniveau op peil in 2 jaar tijd. Elke leerling op zijn eigen niveau!



Theater 1 De Rolf groep

Donderdag 12:15 - 12:45

Digitale Geletterdheid: hoe krijg je je organisatie mee?

Marvin Reuvers

Sinds 2016 gebruiken we de verzamelterm Digitale Geletterdheid en denken we na over de vorm, de opbrengsten, de rol van de leerling en de wijze waarop we structuur krijgen in digitale geletterdheid. Steeds vaker wordt op bestuursniveau en op schoolniveau nagedacht over hoe je structureel een aanpak brengt in digitale geletterdheid op school. Tijdens deze workshop antwoord op de volgende vragen: Hoe creëer je draagvlak binnen je team? Hoe maak je digitale geletterdheid haalbaar voor alle teamleden? Welke technologische ontwikkelingen maken de urgentie om aan de slag te gaan met DG groter?



Theater 5 APS IT Diensten

Donderdag 12:15 - 12:45

Documentprocessen automatiseren

Rutger van Bostelen

Wil jij net als PROO Leiden met minimale inspanningen documenten genereren, verwerken, ondertekenen en archiveren? Dan is deze sessie een goede eerste stap. Als bestuur of school heb je te maken met allerlei papieren documenten waar iets mee moet gebeuren. Leerlingendossiers, facturen, uitnodigingen voor ouderavonden, OPP's en vast nog veel meer. Al die documenten

zorgen voor veel administratief werk. Na deze sessie weet je hoe je het werk rondom documenten en e-mails eenvoudig kan automatiseren. Luister naar de ervaringen van Rutger van Bostelen en ervaar hoe je DocuFlow en Power Automate inzet om tijd te besparen en grip te krijgen op documentprocessen.

Theater 6 Google Education

Donderdag 12:15 - 12:45

Privacy and Security Session with Google for Education

Bart Moorees, Oli Trussells

Learn how Google keeps your data secure by default, plus additional features that you can control to meet your privacy needs. We will take a deep dive into configurations you can make in your Admin console to keep your users and data secure from phishing attacks, compromised accounts and data breaches.



Theater 7 Apple Education

Donderdag 12:15 - 12:45

Stories of success - innovatief leren en lesgeven met Apple

Zoek je naar inspiratie, goede voorbeelden? Zoek niet verder en laat je verrassen door praktijkverhalen van schoolleiders, leraren en ict-ers die met technologie van Apple uitdagend, innovatief onderwijs hebben gemaakt.

Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Donderdag 12:15 - 12:45

Studyplanner de digitale huiswerkplanner voor leerlingen in het VO

Marc vreeswijk & Maarten van der Tol

Samen met VO-docenten en leerlingen hebben we Studyplanner ontwikkeld. Studyplanner is een digitale planner die inspeelt op de moeite die leerlingen hebben met plannen en de ervaring dat fysieke agenda's nauwelijks worden gebruikt. Studyplanner is een combinatie van een webapp voor school (laptop/chromebook) en een smartapp voor thuisgebruik (smartphone). Door koppelingen met Somtoday en Magister staan deadlines al automatisch in de planner en kunnen leerlingen leer- en maakwerk eenvoudig verdelen en plannen met handige tools. De mentor heeft een coachende rol. De reacties van pilotscholen zijn positief: "precies wat we zochten" en "eindelijk een agenda die ze wel gebruiken".



Kennisplein B Open leermiddelen

Donderdag 12:15 - 12:45

Voor en door elkaar! Wikiwijs praktijkvakken

Anja van den Berg

Theater 7 Apple Education

Donderdag 13:00 - 13:30

Doe een slimme investering voor je school met Apple technologie

Nils Groenewold

Wie nieuwe devices voor in de klas gaat aanschaffen wéét dat je verder moet kijken dan de aanschafprijs. Apple helpt scholen slim te investeren in de technologie die zij aan hun leerlingen en leraren beschikbaar stellen. In deze sessie krijg je een helder beeld van de Total Economic Impact van Apple-technologie. Je krijgt inzicht in hoe iPad en Mac zijn gemaakt om lang mee te gaan en zijn ontworpen met het oog op scholen te helpen duurzaamheidsdoelstellingen te halen. Apple-devices behouden hun waarde en verbeteren de operationele efficiëntie, zowel binnen als buiten het klaslokaal. En met slimme, flexibele financieringsopties kunnen schoolleiders hun budgetten effectief benutten en leren en lesgeven met de beste producten en diensten eenvoudig mogelijk maken.

Kennisarena A Kennisarena / hoofdpodium

Donderdag 13:30 - 14:00

★ Keynote: Maakt AI alles beter?

Prof. Dr. Carla Haelermans

Technologische ontwikkeling in het onderwijs leidt veelal tot de verwachting dat daarmee alles beter zal worden. Maar is dat wel zo? In deze keynote gaat Carla Haelermans in op diverse manieren waarop AI wordt ingezet in het onderwijs. Ze geeft een overzicht van bestaand onderzoek op dit gebied, aan de hand van voorbeeldprojecten die lopen binnen het NOLAI (Nationaal Onderwijs Lab AI). Tenslotte maakt ze de brug van onderzoek naar praktijk, wat zijn eigenlijk factoren om rekening mee te houden bij de invoering van AI-toepassingen in het onderwijs?



Theater 7 Apple Education

Donderdag 13:45 - 14:15

Stories of success - innovatief leren en lesgeven met Apple

Zoek je naar inspiratie, goede voorbeelden? Zoek niet verder en laat je verrassen door praktijkverhalen van schoolleiders, leraren en ict-ers die met technologie van Apple uitdagend, innovatief onderwijs hebben gemaakt.

Theater 4 ICT infrastructuur

Donderdag 14:15 - 14:45

De 5 belangrijkste IT-networking thema's voor 2024

Bert Enserink

AI, duurzaamheid, IoT, WiFi 7, slim gebouwbeheer en het normenkader IPB FO. Er komt heel wat op je af als IT verantwoordelijke binnen het onderwijs. Houd jij alle veranderingen en verbeteringen nog bij? Bert Enserink, Technisch Directeur bij Wentzo neemt je mee in de vijf belangrijkste IT-networking ontwikkelingen van dit jaar. Hoe ga je hiermee om en zorg je ervoor dat je optimaal gebruik maakt van jouw netwerkinfrastructuur? Na de presentatie weet jij hoe je je hoofd koel houdt bij alle ontwikkelingen en volledig in control bent én blijft."

Kennisplein D gewoon speciaal / Mediawijsheid

Donderdag 14:15 - 14:45

De samenleving voor de klas, de klas in de samenleving

Suzanne Lustenhouwer

Ervaar in deze interactieve workshop hoe www.voordeklaas.com kan fungeren als een instrument om bruggen te bouwen tussen jouw klaslokaal en de samenleving. Ontdek hoe je thema's als burgerschap, duurzaamheid en digitale geletterdheid kunt integreren in je curriculum met behulp van het rijke aanbod aan gastlessen, excursies en lesmateriaal van musea, stichtingen en bedrijven. Samen met deze partners kun je je leerlingen betrekken bij authentieke leerervaringen die hun wereldbeeld verbreden, hun maatschappelijke bewustzijn vergroten en voorbereidt op de uitdagingen van de toekomst. Ga mee op ontdekkingsreis en geef je onderwijs een vernieuwende impuls!



Kennisplein C EdTech/EU

Donderdag 14:30 – 15:00

Ronde Tafel Discussie 'Leren met Games'

Olv Martine Spaans

Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Donderdag 14:15 -14:45

Digitale Geletterdheid in speciaal onderwijs

Roy Vathorst

Theater 6 Google Education

Donderdag 14:15 -14:45

Google in het VO

Lucien Klein

Wij zijn (Het Stedelijk) Innova, een school voor gepersonaliseerd onderwijs. Een van de 5 Google Reference scholen in het VO. Onze leerlingen werken volledig digitaal met Chromebooks en met de producten van Google Workspace for Education. Ik zal ingaan op onze onboarding voor onze eerstejaars en LOB via Google Sites.



Theater 5 APS IT Diensten

Donderdag 14:15 -14:45

Het belang van beveiligingsanalyses

Roderick Claassen & Jesse Jellema

Als ICT-beheerder ben je verantwoordelijk voor een veilige onderwijsomgeving. Hiervoor is het belangrijk dat je weet waar de kwetsbaarheden zitten. Een beveiligingsanalyse geeft inzicht in deze risico's, waardoor je gericht actie kunt ondernemen en de kans op ongewenste scenario's verkleint. Ook helpt een analyse vast te stellen waar jullie staan qua volwassenheidsniveau, kijkend naar het IBP-normenkader. Roderick Claassen en Jesse Jellema vertellen je waarom dit zo belangrijk is en hoe oplossingen als Holm Security en Cloud Life kunnen helpen bij het analyseren van beveiligingsrisico's

Theater 10 Informatiemanagement & organisatie

Donderdag 14:15 -14:45

Inspireren en motiveren in het tijdperk van TikTok en ChatGPT

Else Wijtzes & Lars Middel

Hoe blijf je leerlingen motiveren te midden van de constante stroom van TikTok? Is traditioneel huiswerk nog wel effectief met de komst van ChatGPT? Tijdens deze sessie ontdek je

nieuwe werkvormen om leerlingen te motiveren in het digitale tijdperk. Ontvang praktische inzichten over hoe plezier en leren samen kan gaan met de bevordering van digitale geletterdheid. Stap uit de traditionele onderwijsbenaderingen en ontdek nieuwe, boeiende manieren om digitale geletterdheid over te brengen aan je leerlingen! Wat jij mee naar huis neemt is een toffe nieuwe werkvorm én een leuke proefles om samen met je leerlingen te ervaren.

Theater 8 AI

Donderdag 14:15 -14:45

Minder werkdruk door het gebruik van ChatGPT

Jefta Westra

Wat is de kracht van ChatGPT in het onderwijs? Ontdek hoe ChatGPT niet alleen vragen beantwoordt, maar bijdraagt aan een andere manier van lesgeven. Leer hoe deze technologie niet alleen zorgt voor informatie, maar ook voor creativiteit. Ontdek de praktische kant van ChatGPT bij het maken van praktijkopdrachten afgestemd op individuele leerbehoeften. Verbaas je over de efficiëntie van ChatGPT bij het samenvatten van complexe teksten, waardoor docenten meer tijd hebben voor interactie met hun leerlingen.



Theater 9 Onderwijsvernieuwing & Trends

(coding, robots, AI,AR,VR)

Donderdag 14:15 -14:45

Praktisch aan de slag met Bee-Bot, Blue-Bot en Loti-Bot

Suzanne Maas

Hoe maak je tijd vrij voor digitale geletterdheid in je overvolle lesprogramma? Door digitale geletterdheid te koppelen aan andere vakgebieden, zoals rekenen, lezen, spelling of wereldoriëntatie kunnen onderwijsdoelen worden samengenomen.

Wat betekent dit in de praktijk? Ik laat je graag zien hoe je Bee-Bot, Blue-Bot en Loti-Bot, veel gebruikte robots op basisscholen, slim kunnen inzetten in de klas. Ik geef praktische voorbeelden voor alle leerjaren aan de hand van lesmateriaal dat ik hiervoor heb ontwikkeld. Meer informatie hierover is te vinden op mijn website: www.educatiefontwerp.nl.



Theater 1 De Rolf Groep

Woensdag 14:15 – 14:45

Coderen moet je faciliteren

Eveline Kaleveld

Jij wilt je leerlingen toch ook voorbereiden op de toekomst? Computational Thinking is een van de vier domeinen van digitale geletterdheid. Leren programmeren valt hier onder. Dit klinkt misschien ingewikkeld maar dat is helemaal niet! In deze sessie neem ik je mee hoe je vanaf de jongste leerlingen op de basisschool tot ver in het hoger onderwijs hiermee aan de slag kunt. Want Apple heeft hier mooi lesmateriaal voor ontwikkeld. En we laten je zien hoe je computational thinking ook kunt toepassen bij Taal en rekenen! Zodat het een geïntegreerde vaardigheid wordt en niet een apart onderdeel binnen je lessen.



Theater 13 Effectief leren & Gamification

Donderdag 14:15 -14:45

Sociaal Ondernemerschap: Economieles in Minecraft Education

Steven Dekker

Ontdek de kracht van Minecraft Education, zet de eerste stap naar digitale transformatie en effectiever doceren. De digitale wereld biedt snellere toegang tot informatie en optimaliseert processen. Een digitale transformatie in leren en ontwikkeling ondersteunt mensen beter in de digitale wereld. Het is essentieel bewust te zijn van beschikbare digitale tools en ze doeltreffend te integreren. In deze workshop leer je over drie methoden om de populaire videogame Minecraft te benutten: van directe overzetting van opdrachten naar de digitale omgeving, tot het opbouwen van leerdoelen met digitale elementen. Dit stimuleert een inclusieve digitale transformatie in het onderwijs voor iedereen.



Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Donderdag 14:15 -14:45

Toetsconstructie: saAI?

Tom van der Mij

In de talk zal worden uitgelegd hoe ToetsPers docenten werk uit handen neemt. Het platform doet dit door handig gebruik te maken van: slimme functionaliteiten, kunstmatige intelligentie en de nieuwste technieken. Mis het niet!

Theater 2 Informatie Beveiliging Privacy

Donderdag 14:15 -14:45

Van IBP-beleid naar uitvoering in ParnasSys

Jorim van der Wijngaard

Als schoolbestuur ben je verantwoordelijk voor het beschermen van alle persoonsgegevens. Wat kan en mag vanuit wetgeving en beleid – zoals de AVG en het normenkader IBP – moet voortdurend vertaald worden naar de praktijk op scholen. Dit is vaak een tijdrovende klus. Met Privacybasis wordt het makkelijker om je beleid in de praktijk te brengen én een vinger aan de pols te houden. In deze sessie neemt Jorim van der Wijngaard je mee door de mogelijkheden van Privacybasis en hoe dit jou als IBP'er kan helpen.

Theater 7 Apple Education

Donderdag 14:30 -15:00

Apple en STEAM

Scholen

Het snijvlak van 'technologie' en 'de vrije kunsten' is precies waar Apple wil zijn ... en ook al jaren is. Wie iPads op school heeft, heeft het krachtigste en meest veelzijdige STEAM-hulpmiddel ter beschikking voor leren en leerlingen. In deze sessie krijg je een showcase van mogelijkheden, apps en materialen én praktische ervaringen die je helpen STEAM-onderwijs op je school eenvoudig vorm te geven.

Theater 8 AI

Donderdag 15:00 - 15:30

AI in het Onderwijs

Liza Peeters

AI in het onderwijs: Wat is generatieve AI? Wat is ChatGPT en waarom gebruiken het merendeel van de studenten deze tool? Welke invloed heeft dit? Wat kunnen scholen, teams en docenten doen om hiermee om te gaan in de klas? We gaan dieper in op: Wat is ChatGPT? Welke invloed heeft dit op het leren van studenten? Het ontwikkelen van een moreel kompas. Hoe kunnen docenten AI inzetten in het onderwijs?"



Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Donderdag 15:00 - 15:30

Beeld & Media: Digitale didactiek in de praktijk

Renaldo Lakerveld

Tijdens de presentatie gaan we in op de les die de Media & Onderwijs Prijs 2023 heeft gewonnen. Deze prijs wordt

georganiseerd door Beeld & Geluid en LessonUp. De les die wordt bekeken zit vol creativiteit, media en inspirerende voorbeelden waar docenten direct gebruik van kunnen maken. Er komen meerdere werkvormen terug zowel digitale als analoge werkvormen. Uiteraard gaan we ook in op de tools die worden gebruikt in de les, waaronder LessonUp. Laat je inspireren en verrassen door de presentatie om de voorbeelden vervolgens te kunnen toepassen in je eigen praktijk.



Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Donderdag 15:00 - 15:30

De startende leerkracht digitaal geletterd

Gerard Dummer

Wat moet de startende leerkracht weten en kunnen om leerlingen digitaal geletterd te maken? Het Netwerk Leraren-opleiders Digitale Geletterdheid heeft leeruitkomsten en een kennisbasis ontwikkeld hiervoor. Deze wordt gepresenteerd en u kunt als deelnemer uw feedback hierop geven. Ook vragen we u om mee te denken in het ontwikkelen van aanbod voor onze Pabo-studenten. Op welke manieren kunnen we Pabo-studenten professionaliseren om digitale geletterdheid in de basisschool te integreren? Wat zijn uw meest inspirerende voorbeelden en best bijgebleven leermomenten? Help mee om de collega van de toekomst op te leiden!



Kennisarena A Kennisarena / hoofdpodium

Donderdag 15:00 - 15:30

Discussiepanel: Generatieve AI en impact op onderwijs

Debatleider: Barend Last

Op welke manier heeft AI invloed op de waarden die voor het onderwijs van belang zijn? Aan de hand van verschillende stellingen zal onder leiding van Barend Last gedebatteerd worden met enkele onderwijsexperts. De Panelleden worden binnenkort bekend gemaakt via de website en via de IPON2024 app.



Theater 13 Effectief leren & Gamification

Donderdag 15:00 - 15:30

Een Leerkrachtdashboard voor Zelfregulerend Leren en Instructie in het Basisonderwijs

Melis Dülger

In de dynamische wereld van onderwijsinnovatie is zelfregulerend leren cruciaal. Leerlingen ervaren echter uitdagingen bij het monitoren van hun leerproces. Ons voorstel voor een leerkrachtdashboard, gericht op zelfregulerend leren op klasniveau, beoogt een revolutie in effectieve instructie. Door de actieve betrokkenheid van leerkrachten in ons co-ontwerpproces gaan we een dashboard ontwikkelen dat naadloos aansluit op hun behoeften. Deze visuele tool kan uitgebreide inzichten in de voortgang van leerlingen bieden, waardoor leerkrachten zelfregulerende leerstrategieën kunnen onderwijzen. We nodigen leerkrachten uit om samen met ons de toekomst van zelfregulerend leren te verkennen door hun ervaringen te delen via bijdragen aan ons ontwikkelingsproces.



Theater 2 Informatie Beveiliging Privacy

Donderdag 15:00 - 15:30

Hoe kom je tot een IBP-beleid?

Tonny Plas

Als schoolbestuur ben je verantwoordelijk voor het beschermen van alle persoonsgegevens. Wat kan en mag vanuit wetgeving en beleid – zoals de AVG en het normenkader IBP – moet vertaald worden naar een passend beleid op bestuursniveau. Hoe geef je Toegangsbeveiligingsbeleid (waaronder Autorisaties) vorm? Hoe ga je om met bewaren en opschonen van gegevens? Welke rechten, zoals inzage, hebben betrokkenen? Welke do's en don't's zijn er op het gebied van dossiervorming? Antwoord op deze vragen krijg je van Tonny Plas van Privacy op School. Hierbij maakt hij gebruik van doorkijkjes naar Privacybasis van ParnasSys.



Theater 10 Informatiemanagement & organisatie

Donderdag 15:00 - 15:30

Investeer in communicatie met ouders voor meer overzicht en tijdsbesparing

Tobias de Graaf

VO scholen raken achter op het gebied van communicatie. E-mail, (nieuws)brieven, Whatsapp, papieren formulieren, ka-

lenders op de website: het is voor ouders haast onmogelijk om nog overzicht te houden. Terwijl ze steeds sterkere verwachtingen hebben als het aankomt op hoe de school en mentoren met hen communiceren, en vice versa. In deze workshop gaat Infowijs met scholen in gesprek over wat goede schoolcommunicatie is en hoe moderne technologie daarbij kan helpen. Samen met een VO school en het publiek bespreken ze hoe zowel de schooladministratie als mentoren/docenten tijd besparen, meer grip krijgen op communicatie en de ouderbetrokkenheid stimuleren.



Theater 6 Google Education

Donderdag 15:00 - 15:30

Praktische trainingen in Google Workspace: onze ervaring

Inge van Gaalen & Tamara Alkemade & Casper Schneider

Graag delen wij ons succesverhaal van de trainingen die wij meerdere keren per schooljaar verzorgen voor de organisaties waarbij wij werken. In totaal bieden wij zo'n 750 medewerkers de kans om deel te nemen aan deze trainingen waarbij steeds één of meerdere onderdelen van de Google Workspace aan bod komen. Het doel van onze trainingen is iedere deelnemer de essentiële vaardigheden te leren en om de diverse Google tools effectief in de klas te kunnen integreren (met behulp van het SAMR model), waardoor zowel de leerkrachten als de leerlingen optimaal kunnen profiteren van Google Workspace.

Theater 9 Onderwijsvernieuwing & Trends (coding, robots, AI,AR,VR)

Donderdag 15:00 - 15:30

Programmeerlessen in de klas door IT vrijwilligers met LITTIL

Saskia Vermeer-Ooms, Pepijn Schildkamp

Programmeerlessen in de klas, zou het niet geweldig zijn als dit gedaan wordt door enthousiaste developers uit het werkveld? Dat is wat we met het platform LITTIL proberen waar te maken! De afgelopen 2 jaar hebben we met vrijwilligers een platform gebouwd waar developers en scholen zich kunnen registreren. Op deze manier kan er verbinding gelegd worden met gastdocenten en scholen voor een programmeerles in de klas. Zo kunnen kinderen ontdekken hoe leuk programmeren kan zijn en tegelijkertijd leren ze hoe het praktisch wordt

toegepast. Met LITTIL willen wij impact maken op de wereld door onze IT kennis te delen!



Theater 5 APS IT Diensten

Donderdag 15:00 - 15:30

Wat betekent Microsoft 365 Copilot voor het onderwijs?

Xander Kupers

Xander Kupers neemt je tijdens deze sessie mee door de mogelijkheden van Microsoft 365 Copilot. Zo leer je het verschil tussen de diverse Copilots en hoor je wat deze voor het onderwijs kunnen betekenen. Ook staat hij stil bij de ethische kant van generatieve AI: hoe gaat Microsoft verantwoord om met de AI-principes bij het maken van software?

Theater 7 Apple Education

Donderdag 15:00 - 15:30

Noodzakelijk voor sommigen, nuttig voor iedereen - toegankelijkheid bij Apple

Apple Authorised Education Specialist

Bij Apple geloven we dat iedereen, ongeacht eventuele beperkingen, volledig de mogelijkheden moet kunnen benutten. iPad en Mac zijn standaard voorzien van ingebouwde toegankelijkheidsfeatures die alle leerlingen helpen met zien, leren, lezen, schrijven en motorische functies. We besteden aandacht aan hoe je als leraar je lesmateriaal eenvoudig inclusief en toegankelijk kunt maken. Ontdek hoe met Apple iedereen op jouw school de belofte van technologie kan ervaren.

Theater 9 Onderwijsvernieuwing & Trends (coding, robots, AI,AR,VR)

Donderdag 15:45 - 16:15

Agora Underground: Een Digitale Hub voor Thuiszittende Leerlingen

Saskia van Breukelen

"Agora Underground, opgericht in 2021, is niet zómaar een school. Het is een tussenstation voor thuiszittende leerlingen die om uiteenlopende redenen zijn vastgelopen in het reguliere onderwijsstelsel. Het hoofddoel is om de leerlingen voor te bereiden op zelfstandigheid en een menswaardig bestaan in de moderne samenleving. Samen met hun coach ontdekken zij wat dit betekent voor hun individuele ontwikkeling en toekomstperspectieven. Aangezien de leerlingen verspreid over Nederland wonen, wordt er voornamelijk digitaal gewerkt. Er wordt gebruik

gemaakt van verschillende tools en methoden om de leerlingen weer in beweging te krijgen. Een cyber community met ultiem maatwerk dus!

VO

Theater 5 APS IT Diensten

Donderdag 15:45 - 16:15

AI in het basisonderwijs: wat kun je ermee?

Xander Kupers

Hoe werkt generatieve AI en wat betekent dit voor het onderwijs? Hoe kijkt Microsoft ernaar? Wat hebben leerlingen, maar ook leerkrachten aan AI? En is het veilig? Xander Kupers geeft antwoord op al deze vragen en bespreekt wat je moet regelen om AI goed te laten landen binnen je onderwijsinstelling. Ook hoor je met welke partners Microsoft ervaring heeft, specifiek voor het onderwijs. Kortom: leer hoe jij je school voorbereid op een toekomst waarin AI een grote rol speelt!

Theater 10 Informatiemanagement & organisatie

Donderdag 15:45 - 16:15

Een eigen bordspelconcept ontwikkelen met behulp van gamificatie en AI

Stein de Haan

Interesse om jouw lesstof via een spelvorm aan te bieden? Deelnemers gaan een eigen spel ontwerpen voor zichzelf, vak of sectie. Via het programma Classcraft worden deelnemers meegenomen in een interactieve workshop waarbij zij hun eigen spelidee mogen vormgeven. Door gebruik te maken van je eigen creativiteit en verschillende soorten kunstmatige intelligentie wordt de basis van het spelconcept gelegd. Deelnemers kunnen ook na deze workshop verder met hun 'Quest' in Classcraft en worden zo meegenomen in het maken van beeldmateriaal, een handleiding schrijven, spelonderdelen uitzoeken, testen en productie van hun eigen spel. Game On!

PO VO MBO HBO WO SO

Theater 3 Digitale leermiddelen & Toetsen

Donderdag 15:45 - 16:15

Eigentijds muziekonderwijs met muziektechnologie

Bert van Uffelen

Ontdek de inspirerende wereld van technologie in het muziekonderwijs. Wat als technologie niet slechts een hulp-

middel is, maar een innovatieve kracht voor vernieuwend muziekonderwijs? Hoe kan het de creatieve vaardigheden van leerlingen vergroten? En op welke manier kan vakintegratie hier een waardevolle bijdrage leveren? Aan de hand van een inspirerend voorbeeld nemen we een duik in de integratie van technologie in het muziekonderwijs. Hoe geef je dit dynamische samenspel vorm, en wat zijn de impact en reacties van leerlingen? Een informele sessie voor leraren P.O. en V.O. waarin we samen de mogelijkheden van technologie in muziekonderwijs verkennen.

PO VO MBO HBO

Theater 1 De Rolf groep

Donderdag 15:45 - 16:15

Haal de wereld de klas in met ClassVR

Freddy van der Woude

Iedere leerkracht droomt er van: even de theorie de theorie laten en met de hele klas de echte wereld ontdekken. De boeken dichtslaan en nieuwe wegen inslaan. Verre steden verkennen, de natuur in, kennis maken met andere culturen, het koraalrif van dichtbij bekijken of een kudde olifanten voorbij zien trekken. Helaas, die mogelijkheden zijn er niet in het hedendaagse onderwijs. Of wel? Kun je zonder de klas te verlaten de wereld ontdekken? De betrokkenheid van je leerlingen vergroten en de lesresultaten verbeteren? Met ClassVR is dat nu mogelijk.

PO VO

Theater 13 Effectief leren & Gamification

Donderdag 15:45 - 16:15

Het lokaal als instrument

Lotte van Egmond

Onderzoek laat zien dat de fysieke leeromgeving en klasopstelling impact hebben op gedrag, welzijn en samenhang met prestaties de ruimtelijke indeling. Jij streeft toch ook naar een omgeving die de veranderingen binnen het onderwijs ondersteunen? De rol van docent en leerling verandert, toch lijken klaslokalen vaak onveranderd. Ontdek de kracht van het klaslokaal in de workshop! Krijg inzicht in de invloed van de fysieke leeromgeving op ontwikkeling, welzijn en leren. Ontdek hoe je de ruimte optimaal kunt benutten en vertaal de kennis naar concrete opstellingen voor de dag van morgen, door het gebruik van het kaartspel het lokaal als instrument.

VO MBO

Kennisplein D gewoon speciaal / Mediawijsheid

Donderdag 15:45 - 16:15

Hoe leren we tieners focussen zonder digitale afleiding?

Freek Zwanenberg

Nu duidelijk is hoe afleidend mobieltjes zijn, zoeken VO-scholen naarstig naar manieren om scherper te reguleren. Maar er is meer nodig: leerlingen moeten zelf ook leren om op een gezonde en gefocuste manier om te gaan met hun devices. Bureau Jeugd & Media ontwikkelde op basis van breinkennis en 'cognitieve fitness' vier focuslessen voor het voortgezet onderwijs, als onderdeel van het via LessonUp vrij toegankelijke lespakket De InternetHelden. Tijdens deze workshop ondergaan de deelnemers onderdelen van de les, en krijgen ze tips voor als ze de lessen zelf gaan geven.

VO

Theater 4 ICT infrastructuur

Donderdag 15:00 - 15:30

Handvatten voor goed taal- en rekenonderwijs

Hessel Lau Haan

PO

Theater 12 Digitale geletterdheid & Blended learning

Donderdag 15:45 - 16:15

MIP differentiatie: enthousiaste zelfstandige onderbouw kinderen

Jan van Nuland

Enthousiaste onderbouw kinderen die zelfstandig aan het leren zijn? Enthousiast omdat ze mogen kiezen naar interesse. Enthousiast omdat zij kunnen werken op eigen niveau. Enthousiast omdat de leerkracht nu tijd heeft voor veel instructiemomenten in kleine groepjes. Na veel experimenteren met onze gratis MIP bladen in allerlei klassen hebben we een manier gevonden die werkt. De sleutel is: het, ook voor de kleintjes, ontsluiten van een selectie van instructie- en informatiefilmpjes middels QR-codes en aanklikbare links. Veel filmpjes zijn daarvoor zelf gemaakt of aangepast. MIP staat voor: Meer Invalshoeken door Personificaties, dit biedt ook de mogelijkheid voor het werken vanuit talenten!

PO

Theater 6 Google Education

Donderdag 15:45 - 16:15

Regie op onderwijs met ICT, veilig in eigen hand

Miquel Schmit & Hans Miegielsen

Hoe brengen we bij INOS met de inzet van ICT & Onderwijscoaches en gebruik makend van Google Workspace meer inhoudelijke ondersteuning en kennis bij medewerkers op onze scholen.

PO

Theater 2 Informatie, Beveiliging, Privacy

Donderdag 15:45 - 16:15

Schoolwebsite van ParnasSys, een kennismaking

Johannes Baas

Met Schoolwebsite van ParnasSys creëer jij in een handomdraai een website die past bij jouw school. Wij zorgen voor een gedegen opzet; jij vult, met het gebruiksvriendelijke beheersysteem, eenvoudig de pagina's met schoolinformatie zoals nieuws, activiteiten, vacatures en contactgegevens. Voor besturen is het met de multisite-aanpak eenvoudig om de websites van de verschillende scholen centraal te beheren. Hiermee ontlast je de scholen én zorg je ervoor dat de informatie van de verschillende scholen uniform en consistent is. In deze sessie neemt Johannes Baas je mee door de mogelijkheden van Schoolwebsite van ParnasSys, én vertelt hij hoe het migratietraject eruit ziet.

Theater 7 Apple Education

Donderdag 16:00 - 16:30

Apple Education Deployment Fundamentals

Fons van den Berg

De richtlijnen rond het gebruik van privé-devices (zoals smartphones, eigen laptops en tablets) maken het noodzakelijk dat scholen een leeromgeving aanbieden waarin leerlingen veilig en zonder afleiding kunnen beschikken over digitale leermiddelen en waarin leraren geen complex beheer tijdens de les moeten doen. Apple heeft voor gebruik op scholen eenvoudige maar krachtige tools ontwikkeld die beheerders ondersteunen bij de implementatie, leraren helpen bij workflows in de klas en elke leerling een persoonlijke leerervaring biedt. Apple en de Apple Authorised Education Specialists ondersteunen ICT'ers in het implementatieproces, zodat de ervaring met Apple-producten voor scholen in alle opzichten net zo eenvoudig en intuïtief wordt als de producten zelf. En in deze sessie maak je kennis met hoe ontzettend eenvoudig dat is.

Deelnemers

4XNEE

B28



4XNEE is een gratis en compleet lesmateriaalpakket voor de bovenbouw PO en onderbouw VO. Het doel van 4XNEE is op een interactieve wijze,

middels het alombekende kwartetspel, kinderen kennis bij te brengen over discriminatie, racisme en slavernij. De drie spellen zijn gebaseerd op waargebeurde verhalen en sluiten daarbij aan bij de beleefwereld van de leerlingen.

Door een spelvorm te gebruiken nemen de motivatie en de betrokkenheid van leerlingen sterk toe. Hierdoor wordt discussie over deze moeilijke onderwerpen gestimuleerd en leren leerlingen open te staan voor iedereen zowel binnen als buiten de klas. En juist omdat de spelregels van het kwartetspel simpel zijn, kunnen leerlingen er snel mee aan de slag. Het pakket is zowel digitaal als fysiek te spelen.



ActiveFloor

D40



Onze missie is om beweging en spel aan te moedigen in de leerervaringen van kinderen, met onze unieke combinatie van technologieën. Onze visie

is om toekomstige onderwijsomgevingen te transformeren met interactief leren.

BEWEGEN - Beweging bevordert de fysieke, cognitieve en sociaal-emotionele ontwikkeling van kinderen en verbetert het geheugen.

SPELEN - Spelen verhoogt betrokkenheid, motivatie en de drang om te verkennen - en wanneer kinderen verkennen, leren ze!

LEREN - Leren via onze spellen en inhoud van hoge didactische kwaliteit garandeert een verrijkende leeromgeving voor zowel docenten als studenten wereldwijd.



Active Group ICT & Audiovisueel B.V.

D5-6

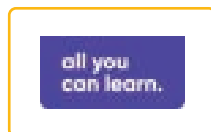


We helpen met het vinden van passende oplossingen in beeld & geluid. We begeleiden, implementeren, trainen & beheren.



All You Can Learn

C23



All You Can Learn is een next-level leerbeleving waarbij studenten met behulp van vakgericht blended onderwijs de nieuwe praktijk-proof professionals worden. Hierbij gaan de studenten vooral de praktijk ervaren en coach jij als docent op het leerproces. Met behulp van onze uitgebreide online bibliotheek geef je als opleiding jouw studenten écht de mogelijkheid om hun eigen leerkeuzes te maken. Iedereen met een abonnement heeft namelijk onbeperkt toegang tot alle leerprogramma's. Bestaande uit 1 profieldeel, 8 generieke delen en 81 keuzedelen. Al deze leerprogramma's van All You Can Learn kun je zowel offline, online, klassikaal, individueel of in combinatie van dit alles aanbieden.



Apprentice

C5



Dé online leeromgeving waar scholen en leerlingen kennis en content creëren en delen, alles vanuit één digitale portal.



APS IT-diensten

B14



APS IT-diensten behartigt de belangen van het basis- en speciaal onderwijs op het gebied van ICT. Al bijna 30 jaar zijn we dé vertrouwde

partner voor zeer voordelige onderwijslicenties, doordat we namens het hele onderwijs grootschalig onderhandelen met leveranciers. En ons aanbod is breder dan dat! We geven scholen onafhankelijk advies, delen kennis en bieden ondersteuning aan om werk uit handen te nemen. Ook organiseren we trainingen, webinars en evenementen. Alles zodat scholen goed én veilig gebruik kunnen maken van ICT. Onze deskundige adviseurs hebben jarenlange ervaring in het onderwijs. Zij zijn daardoor goed in staat om besturen, scholen en individuele medewerkers te ondersteunen bij het veilig inrichten (en optimaliseren) van digitale omgevingen en het borgen van compliance.

PO

ASUS Education

A36



ASUS Education biedt cutting-edge educatieve oplossingen met een focus op geavanceerde laptops, ontworpen voor hedendaagse klas-

omgevingen. Deze betrouwbare en gebruiksvriendelijke laptops zijn afgestemd op diverse leerstijlen, bevorderen samenwerking tussen studenten en docenten, en streven naar verbeterde productiviteit en creativiteit. ASUS Education maakt technologie toegankelijk en inspireert een nieuwe generatie leerlingen.

PO VO MBO

BenQ

D1 - D2



BenQ's digiborden & cloud services met de combinatie van Account Management & Google EDLA voldoen aan AVG & ISO27001.

PO VO MBO

Blue-Mountain

A20



Voor ons gaat data over veel meer dan techniek alleen. Wij helpen organisaties om bijvoorbeeld slimmer, beter, efficiënter of duurzamer.

te worden. Dit doen we door de grote hoeveelheid data die in veel organisaties reeds aanwezig is te vertalen naar waardevolle inzichten en door de organisatie mee te nemen in de wijze waarop deze inzichten een integraal onderdeel worden van de bestaande bedrijfsprocessen. We leveren dus niet alleen de middelen maar ook de kennis en begeleiding om data optimaal te benutten. Zo helpen we organisaties om daadwerkelijk data gedreven te worden.

PO VO MBO

Blue-Merge

startup 7



Met de software van Blue-Merge organiseer je snel en gemakkelijk al je activiteiten met het bedrijfsleven. Het is voor leerlingen/studenten erg lastig

om een goed beeld te krijgen van wat ze later willen gaan doen, van wat ze écht interessant vinden. Contacten met het bedrijfsleven geven meer context aan hetgeen wat geleerd wordt op school, het geeft échte ervaringen waarmee leerlingen/studenten beter te weten kunnen komen wat echt bij hen past. Met onze software kun je je richten op de inhoud van deze activiteiten en niet op de organisatie daarvan.

VO MBO

Boerma ICT Onderwijsoplossingen

A21



Samenwerken, leren en oplossen

Wij streven naar het beste resultaat. Dit is alleen mogelijk als wij met onze klanten nauw samenwerken.

Transparantie en eerlijkheid zijn dan ook onze belangrijkste kernwaarden. Onze adviezen zijn onafhankelijk en meetbaar. Wij implementeren en begeleiden. Service staat bij ons centraal, van het begin tot aan het eind.



Catwise

A9



Catwise (voorheen Leerlingbespreking.nl) draagt bij aan onderwijs waar leerlingen regie nemen over hun ontwikkeling, fouten mogen maken en minder cijfermatige prestatiedruk ervaren. Onderwijs waar leerlingen leren reflecteren en met zelfkennis en zelfvertrouwen de school verlaten.



Changefied

startup 10



Ontdek bij Changefied onze innovatieve gamification-oplossingen voor inclusief leren en serious gaming.

We zijn gedreven door een missie:

Iedereen betrekken in onze samenleving en ze helpen groeien zodat ze zich zelfverzekender kunnen bewegen in de wereld. Dit doen we onder andere met onze VR-gebaseerde oplossingen Virtual OV en Virtual Techlab. Met Virtual OV leer je in een veilige omgeving alle skills die nodig zijn om te leren reizen met het openbaar vervoer. Virtual Techlab biedt de unieke kans om onbeperkt te kunnen oefenen met het vakkundig assembleren van IT-componenten in een virtuele omgeving. Kom deze games zelf proberen in onze stand op het start-up plein van de IPON!



Cito

B22



Cito maakt leren zichtbaar

Al 55 jaar maken we bij Cito met hart en ziel toetsen en examens. Iedereen kent onze oorsprong: een toets die helpt bepalen wat het best passende vervolgonderwijs is. Nog steeds zijn toetsen en examens een belangrijke schakel in de ontwikkeling van mensen. Ze maken zichtbaar wat je nog kunt leren én maken zichtbaar wat je al geleerd hebt. We zijn trots op onze eigen, specifieke bijdrage aan het onderwijs: toetsen en examens waarop je kunt vertrouwen.



Cloudwise

A7 & A8



Zorgeloos digitaal onderwijs

Bij Cloudwise staat maar één ding centraal en dat is ervoor zorgen dat leraren met plezier en vertrouwen

gebruikmaken van alle voordelen die digitaal onderwijs te bieden heeft, zodat ze het beste kunnen halen uit ieder kind. Cloudwise biedt slimme oplossingen voor ingewikkelde technische en didactische vraagstukken, zodat leraren en leerlingen zorgeloos en veilig in de cloud kunnen werken. Wij helpen als het gaat om infrastructuur (hardware), platformen (lesgeven & toetsen) en het opdoen van kennis & inspiratie (Academy). We zijn er trots op dat we al ruim 10 jaar partner van het onderwijs mogen zijn en we zien enorm veel kansen om digitaal onderwijs nog beter en veiliger te maken. Laat je inspireren en aarzel vooral niet om eens kennis met ons te maken!



Curio Experten Lessons learned

startup 8



Maak kennis met de gratis leermodule over blended onderwijs van Curio en de Experten.



de Rolf groep

B1



ICT is niet meer weg te denken in het onderwijs. Kinderen leren op jonge leeftijd al spelenderwijs om te gaan met devices zoals bijvoorbeeld de iPad. Op school gaat dit nog een stapje verder en wordt er naast de iPad ook gewerkt op laptops of Chromebooks. Digitale leermiddelen zijn dan ook enorm belangrijk en bieden jou de ondersteuning die nodig is voor de lessen op jouw school. De hardware en audiovisuele specialisten van de Rolf groep hebben een sterk hart voor leren. Wij helpen je daarom graag bij het optimaal inzetten van de ICT op jouw school zodat dit perfect past binnen de visie en werkwijze van jouw school!



Dell Technologies

B13



Dell Technologies biedt een breed scala aan geavanceerde technologische oplossingen, variërend van computers en servers tot storage en

IT-infrastructuur. Het bedrijf blijft vooroplopen in opkomende technologieën, zoals cloud computing en kunstmatige intelligentie, terwijl het zich inzet voor duurzaamheid en maatschappelijk verantwoord ondernemen. Hierdoor speelt Dell Technologies een cruciale rol in het vormgeven van de digitale toekomst wereldwijd.



Destimotus

A24



Met ons filmproductiebedrijf helpen we scholen met het werven en behouden van leerkrachten en leerlingen en met het delen van kennis.

Dit doen wij door het produceren van promotiefilms, vacaturefilms, interactieve films en (korte) documentaires. Wat ons uniek maakt? Onze oprichter, Martijn Krijtenburg, heeft zo'n 10 jaar als leerkracht gewerkt en we hebben inmiddels al meer dan 50 krachtige films voor het

onderwijs gerealiseerd. Deze ervaringen zorgen er voor dat we films produceren die de kijker in het hart raken en aanzetten tot actie.



Uitgeverij Deviant

B9



Wij zijn een educatieve uitgeverij van lesmateriaal voor de vakken Nederlands, Engels, Duits, rekenen en loopbaan & burgerschap. Wij

vinden dat iedereen recht heeft op onderwijs dat het best bij zijn situatie past. Want in iedere leerling en student zien wij een talent voor de toekomst. Daarom doen we in ons lesmateriaal recht aan de verschillen tussen studenten en leerlingen. En omdat jij de belangrijkste schakel bent in goed onderwijs, ondersteunen we jou waar we kunnen. Uitgeverij Deviant is er voor het talent van de toekomst. We maken (digitale) leermiddelen voor de avo-vakken voor het mbo, PrO, vso en vo.



Dia taal BV

B38



Dia, toetsen om verder te komen

Iedere leerling ontwikkelt zich en kan groeien, ongeacht zijn of haar niveau.

Dia biedt toetsen die de ontwikkeling van je leerling in beeld brengen, en helpt je om verder te komen. Want Dia biedt meer dan alleen toetsen.



DigiReady

startup 5



Met DigiReady ontwikkelen leerlingen alle digitale vaardigheden voor deelname aan de samenleving, nu en in de toekomst.



Digital Skills

A46



Digital Skills for Kids is een leerkracht-onafhankelijke manier om leerlingen online te leren werken met de Google Apps. Zij leren via tutorials

hoe ze deze Apps kunnen gebruiken en leren (online) werken. Ze tonen via een skills checklist en bewijsmateriaal aan dat ze de vaardigheden beheersen en behalen op deze manier een certificaat. Hiermee werken de leerlingen aan digitale geletterdheid, geïntegreerd binnen het onderwijsaanbod van de klas en ontwikkelen zij ICT-basis- en informatievaardigheden.



Digiwijzer Nederland

B10



Digiwijzer Nederland is inmiddels actief op 450+ scholen. Samen met de scholen implementeren en borgen ze Digitale Geletterdheid, zowel per

school als voor het bestuur. Hun visie is dat uiteindelijk iedere leerling digitaal geletterd de maatschappij in kan stappen. Leerlingen goed voorbereiden op de digitale wereld, vanuit een sterke begeleiding door leerkrachten en de juiste betrokkenheid van ouders. Digiwijzer sluit hierbij geen enkele leerling uit. In het kader van digitale inclusie en kansengelijkheid, vinden ze namelijk dat ieder kind telt.

Het is de missie van Digiwijzer om iedere school te kunnen ondersteunen op weg naar structuur en zelfstandigheid in Digitale Geletterdheid. Ze willen juist voorkomen dat het onderwijs compleet afhankelijk wordt van een externe partij. Ze zetten hierbij altijd de verbinding tussen kind, ouder en leerkracht centraal.



Dugga Digital Assessment

C16



Dugga Digital Assessment is het alles-in-één toetsplatform voor VO, MBO, HBO & Universiteiten. Dugga is een web-based digitaal platform

dat gebruikt wordt door docenten om toetsen, examens en quizzen te creëren, af te nemen, & na te kijken. Dugga is geïntegreerd met Microsoft teams, Google, SURFconex & Office 365 en kan met meerdere bestaande school leerplatformen gebruikt worden.



Ears Up

D34



De impact van audio op de taalverwerving (kinderen <14 jaar) is verrassend groter dan gedacht. Kinderen leunen sterk op audio en vinden zo ook eerder aansluiting in de les. Podcasts maken en (terug) luisteren versterkt woordenschatontwikkeling, laat ze nadenken over (eigen) taal en draagt bij aan leesmotivatie, betere leeservaringen, zelfvertrouwen en welbevinden.



Raad van de Europese Unie

C50

Hier vindt u gratis lesmateriaal voor lager, secundair en hoger onderwijs, over hoe de lidstaten samenwerken in de EU.



e-Go B.V.

B20.1



Innovatief onderwijs voor het vak Duits met onderwijsassistenten voor de klas, aangestuurd door expert-docenten.



Samen implementeren en borgen we Digitale Geletterdheid, zowel per school als voor het bestuur.



 Digicoaches in de klas

 Methode & Leeromgeving

 Leerlijn op maat

 Visie & implementatie

 Teamtrainingen

 E-learning leerkrachten

 Vakleerkrachten

 Social media protocol

 Nulmeting leerlingen

 Ouderavonden



Laten we samen doen wat nodig is.

Maak een vrijblijvende afspraak met één
van onze adviseurs Digitale Geletterdheid.

Contact

 info@digiwijzer.nl

 085 773 7478

 www.digiwijzer.nl



Alles met de focus op een sterkere
verbinding tussen leerlingen,
leerkrachten en ouders

Expertisepunt digitale geletterdheid

B23



Het Expertisepunt digitale geletterdheid ondersteunt het primair, voortgezet en gespecialiseerd onderwijs en het middelbaar beroepsonderwijs

bij digitale geletterdheid. Het expertisepunt zorgt dat jij alle informatie over digitale geletterdheid eenvoudig vindt en toe kan passen op jouw school. Wij verbinden inhoudelijke experts met onderwijsprofessionals. Je kan via de website je vraag stellen over onderwijs in digitale geletterdheid en de medewerkers van de supportafdeling beantwoorden je vraag. Het expertisepunt geeft, als onderdeel van het Masterplan basisvaardigheden, handvatten en ondersteuning om aan de slag te gaan met digitale geletterdheid. Het Masterplan basisvaardigheden helpt scholen bij het versterken van de basisvaardigheden van leerlingen. Het ministerie van OCW heeft Kennisnet en SLO gevraagd het Expertisepunt digitale geletterdheid op te zetten.



Fourcast



Leerkrachten volledig ontplooiën met de integratie van ICT in hun dagelijkse lessen.

Via ICT-bootcamps en op maat

gemaakte trainingen helpt Fourcast leerkrachten het volledige potentieel van digitale hulpmiddelen in hun lessen te benutten, zodat ze met het volste vertrouwen moderne onderwijsmethoden kunnen overbrengen op hun studenten.



Google

A45



Google Educator Group BE/NL: Een community voor en door gebruikers Google Workspace for Education biedt een breed scala aan tools en

mogelijkheden voor het onderwijs. Denk bijvoorbeeld aan de inzet van Gmail, Google Drive, Google Presentaties, enzovoort. Ook zijn er ontzettend veel integraties en samenwerkingen tussen de diverse tools mogelijk, mede dankzij

Google Classroom. Om Nederlandstalige gebruikers van deze tools te ondersteunen, is er de Google Educator Group (GEG) BE/NL. Deze community is een plek waar gebruikers ervaringen kunnen uitwisselen en van elkaar kunnen leren.



Goaley.nl

startup 6



Goaley is een innovatieve "leerdoel tool". Leerlingen kunnen met een kleur aangeven of ze een leerdoel beheersen. Ook kunnen leerlingen

in Goaley zien welke medeleerling kan helpen. Docenten zien in een duidelijk overzicht alle leerlingen en leerdoelen en kan doelgericht lesgeven. Binnenkort kunnen ook de nieuwe SLO kerndoelen worden geïmporteerd.



Greenscreenbox by MONOP

D40



De Greenscreenbox is een greenscreen filmstudio voor op tafel. Met de bijbehorende app en groene accessoires maken leerlingen greenscreen-

opnames van de leerstof en werken zo op een betekenisvolle manier aan digitale vaardigheden, creativiteit, soft skills en taalvaardigheden. Met onze lesmaterialen besparen leraren voorbereidingstijd en hebben ze houvast bij het gebruik van de Greenscreenbox en het doelgericht inzetten daarvan. Het onderwijzen en verweven van digitale vaardigheden in het onderwijs wordt zo eenvoudig en leuk! De Greenscreenbox is veelzijdig inzetbaar: vanaf 4 jaar t/m volwassenen en binnen veel vakgebieden zoals taal, aardrijkskunde, geschiedenis, crea en sociale vaardigheden.



Infento

C8



Infento is als LEGO of Meccano... maar dan groter! Stel je voor dat je samen met je klasgenoten je eigen levensgrote elektrische voertuig kunt bouwen?

Infento maakt het nu mogelijk! De modulaire Kits van Infento stellen studenten in staat om alles te creëren, van levensgrote elektrische karts tot echte motorfietsen, en wekken een passie voor techniek, productontwerp en wetenschap. Het is een praktische benadering van leren, waarbij elke constructie een les is in mechanica, natuurkunde en creativiteit. De Kits laten zien dat je producten en onderdelen op een circulaire manier kunt gebruiken en duurzaamheid kunt bevorderen. Je kunt alles deconstrueren en een nieuwe creatie maken!



Infowijs

A28



Bij Infowijs werken we aan slimme communicatietools voor middelbare scholen. Onze tools helpen dagelijks tienduizenden docenten, ouders en leerlingen om effectiever en efficiënter met elkaar te communiceren. In co-creatie met scholen - de ervaringsdeskundigen - ontwikkelden we Hoy, Schoolwiki en Brugger.



INNOVATORS

A5



Uitgeverij Instruct, Uitgeverij Vodix, DO-IT, B-Bot.nl en IRIS Connect. Vijf toonaangevende onderwijspartijen die hun visie op innovatie ver-

talen in hun producten en methoden om zo een optimale bijdrage te leveren aan de kwaliteit van ons onderwijs. Samen zijn we de INNOVATORS. We bieden innovatieve lesmethoden, leermiddelen, trainingen, evenementen en meer voor het po, vo en mbo!



X-Wall

C6



Ontdek de X-Wall: De Toekomst van Bewegend Leren in het Onderwijs. De X-Wall is een interactieve muur die spel en beweging combineert

met educatieve content. De X-Wall is ontworpen om leerlingen van alle leeftijden actief te betrekken bij hun leerproces door gebruik te maken van beweging gestuurde spellen en activiteiten. Of het nu gaat om reken, taal, topografie, spelling of gewoon actieve pauzes, de X-Wall biedt een breed scala aan toepassingen die perfect passen in elk modern onderwijsprogramma.



itslearning

B29



itslearning is hét leerplatform ontworpen voor lesgeven. Klik minder en hou meer tijd voor het onderwijs. itslearning is namelijk eenvoudig te gebrui-

ken, bespaart u tijd en werkt in alle lagen van het onderwijs. Sinds schooljaar '23/'24 heeft itslearning methode integratie van leermiddelen. Docenten kunnen nu de leermiddelen van hun uitgever rechtstreeks in de planner importeren. En op afzonderlijk elementniveau naar wens arrangeren en verrijken met eigen lesmateriaal of materiaal uit de bibliotheek van itslearning. Leerlingen zien in itslearning, als centraal leerplatform, hun voortgang op al het aangeboden lesmateriaal. itslearning past binnen iedere vorm van onderwijs: het LMS is flexibel, makkelijk in gebruik en koppelbaar met vele onderwijsapplicaties. Onze LMS automatiseert uw routinetaken, zodat u zich kunt richten op het onderwijs. itslearning is eenvoudig in te stellen en te gebruiken. Van plannen, tot opdrachten en rapporten. Alles wat u nodig heeft, is naadloos verbonden in één LMS-platform. Kom langs op stand B29 en ontdek waarom docenten van itslearning houden.



JoJoschool

B20



Leerplatform dat leerlingen ondersteunt dmv. uitlegvideo's, oefenopgaven en samenvattingen gekoppeld aan de lesmethode.

VO

Leba Benelux BV

C1



Leba Benelux is gespecialiseerd in het collectief opbergen, opladen en managen van Laptops, Chromebooks en Tablets voor scholen.

PO VO MBO

Leraar24

E1 & Terras



Leraar24 is de website voor leraren in het po, vo, so, mbo en lero. Onze informatie kun je direct toepassen in de klas.

PO VO MBO SO

LesLab

B17



Wij zijn LesLab en samen met docenten dragen wij bij aan een succesvolle toekomst voor leerlingen. Docenten doen dit met hun kennis, passie en toewijding, wij doen het met onze complete lesmethoden. Wij richten ons hierbij op loopbaanoriëntatie en -begeleiding (LOB) en burgerschap.

VO MBO

LessonUp

B33



LessonUp is een gebruiksvriendelijke alles-in-één online tool. Creëer moeiteloos interactieve lessen, maak gebruik van onze AI-assistent, ontdek

kant-en-klare lessen en importeer eenvoudig je bestaande lessen. De 'echte magie' ontstaat tijdens het lesgeven. Dit is waar LessonUp je ondersteunt in het betrekken van jouw leerlingen! Met slechts één scherm hoeft je niet meer te wisselen tussen platformen. Onze interactieve functies ondersteunen alle fasen van een les—van het activeren van voorkennis, op verschillende manieren uitleggen van een nieuw onderwerp, tot het formatief evalueren met jouw leerlingen. Met onze tool met meer dan tien interactieve functies kun je leerlingen elke dag op een eenvoudige manier bij de les betrekken!

PO VO MBO

Lü Interactive

C12



Wij produceren ultramoderne audiovisuele systemen die interactieve (leer)omgevingen creëren.

PO VO MBO

Magister

A34



Magister is het zorgeloze startpunt van de dag voor alle scholen in het voortgezet onderwijs. Van leerlingadministratie tot het ondersteunen van individuele leerlijnen, van toegang tot digitaal lesmateriaal tot het plannen van het lesrooster. Om die zorgeloosheid te kunnen bereiken, werkt Magister al meer dan 20 jaar samen met een breed scala aan gebruikers met diverse functies in dito complexe onderwijsprocessen. Ook nu werkt Magister aan een grote vernieuwing. In het vernieuwde Magister werkt iedere gebruiker vanuit één interface. Docenten, leerlingen én onderwijsondersteunend personeel ervaren en zien dan hetzelfde Magister, een uniek kenmerk in Nederland.

Magister is onderdeel van Iddink Digital B.V., samen met itslearning en The Implementation Company (TIG), en heeft Sanoma Learning als moedermaatschappij. Kom kennismaken in Hal 3, stand A34, of bezoek één van onze sessies (zie het IPON programma).



Matific

A12



Matific positioneert zich als een (ondersteunende) rekenmethode voor kinderen in het primair onderwijs. Wij bieden spelenderwijs lesmateriaal en oefenmateriaal aan om rekenen voor elke leerling inzichtelijk en begrijpend te maken. Of kinderen nou heel goed zijn in rekenen of minder goed, Matific biedt uitdaging op ieder niveau.



Mediajungle

C17



Appen, gamen, chatten, vloggen, cookies, hacken, phishing, clickbaits, pop-ups, chatbots, memes... De online wereld is net een jungle. De uitdaging

is om niet te verdwalen. Ontdekken wat er kan en omgaan met risico's en gevaren. Mediajungle maakt mediawijsheid begrijpelijk, interactief en leuk! Mediajungle helpt mensen van jong tot oud(er) om van en met elkaar te leren over de invloed van media en verantwoord gebruik ervan.



NBD Biblion

B36



Iedereen komt verder met toegang tot informatie en inspiratie.

Onze missie is dat wij de onmisbare schakel willen zijn voor bibliotheken

en onderwijs op het gebied van leesbevordering, leesplezier en een leven lang leren. Al 50 jaar zijn we grootste leveran-

cier van bibliotheekboeken aan bibliotheken, ook in het onderwijs. Naast de collectie boeken leveren wij digitale diensten als hulpmiddelen aan de bibliotheken en onderwijs om aan deze missie bij te dragen, denk aan bibliotheeksoftware (Aura en Bookrang) en digitale lesprogramma's voor digitale vaardigheden icm andere basisvakken (Skillsdojo)



AV1 avatar voor in de klas - No Isolation

D27



Onze telepresence robot AV1 helpt langdurig afwezige leerlingen weer aansluiting te vinden bij school en hun sociale leven. Of je thuis zit door

ziekte, angststoornis of een behandeling ondergaat, dankzij de avatar hoeft geen enkele leerling meer een les te missen en blijven ze verbonden met klasgenoten. Daarnaast kan de AV1 avatar worden gebruikt om verzuim aan te pakken en de leerling geleidelijk te helpen bij de overgang terug naar school. Hoe eerder de interventie plaatsvindt, des te succesvoller is het dat AV1 als brug fungeert naar het klaslokaal. AV1 is een levenslijn voor leerlingen die te maken hebben met langdurige ziekte of isolement. De avatar is gemakkelijk inzetbaar zonder technische installatie.



OnSpect

B3



Zicht op je volledige kwaliteitszorg in één applicatie? Het kan met OnSpect!



ParnasSys

Theater



ParnasSys is het grootste Leerlingadministratie- en Leerlingvolgsysteem in het Nederlands basisonderwijs.

Privacybasis

Scholen verwerken in ParnasSys ontzettend veel leerlinggegevens. Als schoolbestuur is het daarom ontzettend belangrijk om een goed beleid op het gebied van IBP te hebben. Maar hoe verhoudt dit beleid zich tot de praktijk? Met Privacybasis van ParnasSys krijg je eenvoudig inzicht in de naleving ervan. Bovendien stelt het je in staat bovenscholen kaders te stellen om scholen te helpen aan het beleid te voldoen.

Andere producten van ParnasSys:

Parro, Kindbegrip, Ontwikkelingsperspectief, Leerlijnen, Ouderportaal, Schoolkassa, Schoolkwaliteit, Ultimview, HR-koppeling

PO

Plantsoon

Startup 11



Plantsoon is een product van eco-tech bedrijf 'Treehatch'. Wij brengen technologie en ecologie samen: we creëren ecologische intelligentie, die we universeel toegankelijk en bruikbaar maken. Wij maken van elke plant, plantvak, bijenkast of ander ecosysteem aanwezig op de speelplaats een digitale identiteitskaart. Een QR-label in duurzaam materiaal hangt aan de plant of het ecosysteem, zodat het door de kinderen, leerkrachten of bezoekers kan gelezen worden. De gegevens van fauna en flora kunnen vervolgens gebruikt worden in allerlei creatieve contexten zoals natuur gebaseerd leren, lesgeven, plezier, sport, spel, muziek ...

PO VO MBO

Privacy op School

B2



Privacy op School is een organisatie die alle organisaties in het onderwijs wil helpen en ondersteunen bij privacy en informatiebeveiligingsvraagstukken. Onze missie luidt: Wij zijn dé experts op het gebied van privacy in het onderwijs. Vraagstukken worden steeds complexer. Niet alleen schoolbesturen hebben behoefte

aan ondersteuning, maar ook organisaties om het onderwijs heen. Denk bijvoorbeeld aan leveranciers. Ook zij komen inmiddels naar Privacy op School met vragen over het privacy compliant aanbieden van hun dienstverlening.

PO VO

Impero Software

B16



Impero biedt al sinds 2002 toonaangevende oplossingen aan voor Classroom Management, Netwerkbeheer en Content Filtering.

PO VO MBO HBO

Pro School

A44



Denk je aan Apple in het onderwijs, dan denk je aan Pro School. Speciaal voor de educatieve markt, ontwikkeld door Pro Warehouse. Met de erkende expertise en jarenlange ervaring in het onderwijs van Xando, staat het team van Pro's van Pro School klaar om scholen en onderwijsinstellingen te ondersteunen bij digitale professionalisering en te begeleiden met hun strategie. Het onderwijs is constant in beweging. Samen met het bestuur of de schoolleiders brengen we de optimale route van innovatie in kaart, geheel op maat en passend bij de school of instelling. Wij het advies, jullie de regie.

PO VO MBO

Prowise

B11



Prowise ontwikkelt digitale leermiddelen voor de leerkracht, ICT'er en leerling. Van digiborden en devices tot software.

PO VO MBO

Smart2Scool

A31



Smart2Scool levert diensten, hardware en verzekeringen aan bij scholen. Wij zijn merkonafhankelijk.

PO VO MBO

ReadSpeaker

A23



Voorleestools voor het onderwijs. Ondersteun studenten en leerkrachten met toegankelijke tekst-naar-spraaktechnologie.

PO VO MBO

Robins Wereld

C36



Robins Wereld is een online educatieve game en is speciaal ontwikkeld voor kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking. De

game bestaat uit verschillende spellen en moedigt kinderen aan om beter te leren. En Robins Wereld maakt het leren leuk. En dat is belangrijk. Zeker bij kinderen met een verstandelijke beperking, voor wie leren vaak een uitdaging is. Robins Wereld is ontwikkeld door 's Heeren Loo en Mediaheads en is gerealiseerd dankzij financiële steun van de AFAS Foundation.

SO

Interactive Robotics B.V.

D26



Robots in de Klas ontwikkelt een online onderwijsomgeving met PO/VO lesmateriaal, voor toepassingen van sociale robots.

PO VO MBO

RobotWise

D33



Talentontwikkeling met educatieve robots als hulpmiddel; lesprogramma's en trainingen voor alle typen onderwijs.

PO VO MBO HBO WO

Schoolupdate

A42



Ook op scholen is de digitale revolutie in volle gang: laptops, digitale schoolborden, slimme software en cloudwerken zijn niet weg te denken.

Digitaal geletterd zijn is niet langer een uitzondering, maar de norm. Met ons praktische aanbod ondersteunen we scholen en stichtingen om moeiteloos mee te gaan met deze ontwikkelingen. Speciaal voor leerlingen hebben we onze eigen kidsapp ontwikkeld. In verschillende levels worden de essentiële vaardigheden die nodig zijn voor het werken in de digitale wereld behandeld. Leerlingen leren ICT-basisvaardigheden, zoals werken in documenten en presentaties, maar ook computationeel denken, mediabewust handelen en informatievaardigheden in te zetten.

PO VO MBO

schoolWise (OCLC)

B35



De bibliotheeksoftware schoolWise ondersteunt jouw school en de bibliotheek bij het opzetten van een goede schoolbieb.

PO

Signpost Academic Hardware

C2



Vertrouwde naam in het leveren en onderhouden van laptops op scholen. Met meer dan één miljoen toestellen van diverse partners ver-

spreid over onderwijsinstellingen in heel Europa, streven we naar perfectie bij het leveren en onderhouden van de essentiële hardware die scholen nodig hebben.



Academic Software



Marktleider in oplossingen voor integratie van digitale tools in het onderwijs. Dit platform sluit naadloos aan op de groeiende trend van het eigendom van apparaten door gebruikers. Het biedt een eenvoudige en gebruiksvriendelijke ervaring, terwijl de veiligheid, beheerbaarheid en kosteneffectiviteit voor scholen en universiteiten behouden blijven.



SIVON

B40



Iedere leerling en iedere leraar heeft recht op het krijgen en geven van veilig en toekomstbestendig digitaal onderwijs; het tijdig ontvangen van

de juiste leermiddelen hoort daar uiteraard bij. SIVON is dé ict-coöperatie van en voor het po en vo; samen met partners en in constant overleg met de markt, behartigen wij vanuit publieke waarden de belangen van onze leden. We kopen gezamenlijk leermiddelen en devices in, we bieden diensten als Veilig Internet en Network as a Service aan en scholen kunnen bij ons terecht voor advies en kennisuitwisseling. SIVON gaat namens het onderwijs in gesprek met leveranciers en Big Tech. In het programma Digitaal Veilig Onderwijs werkt SIVON samen met partners om je te ondersteunen bij het op orde brengen van een digitaal veilige omgeving.



Smart Symbols

A41

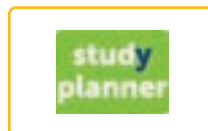


Smart Symbols ondersteunt kleuteronderwijs door objectieve data te verzamelen en weer te geven in waardevolle inzichten.



Studyplanner

A17



Studyplanner is de beste digitale huiswerkplanner voor leerlingen in het voortgezet onderwijs. Het is een verlengstuk van bestaande schoolsystemen (leerling-informatiesystemen) als Somtoday en Magister en is beschikbaar als webapp op de laptop/chromebook én als app op de smartphone en tablet. Door de koppeling met Somtoday en Magister staat het huiswerk al in Studyplanner. De leerling plant nu eenvoudig zelf verder in en de mentor kan meekijken om het planproces te coachen. Het gebruik van Studyplanner verbetert de huiswerkattitude van leerlingen. Studyplanner is onmisbaar om het maximale uit het onderwijsleerproces te halen.



Techni Science B.V.

D10



Gelijke kansen in een maatschappij waarin technologieën zich steeds sneller ontwikkelen vragen om een onderzoekende en probleemoplossende houding aangevuld met technologiewijsheid en 21e eeuwse vaardigheden. STEAM onderwijs helpt om dit projectmatig vakoverstijgend in te zetten, aanvullend op het bestaande curriculum. Techni Science helpt het onderwijs met duurzame onderwijsinnovatie en vakoverstijgende technologieën door middel van lesmaterialen, docentprofessionalisering en ondersteuning om leerlingen voor te bereiden op de snelle technologische en maatschappelijke ontwikkeling.



The Rent Company

A26/27



The Rent Company | Uw partner voor laptops in de klas

Elke leerling en student toegang geven tot digitaal onderwijs op een

laagdrempelige en betaalbare manier, dat is onze missie. Om alles in 1 keer goed te regelen hebben we het Easy4u abonnement ontwikkeld. Service, software en een schade – en diefstaldekking zijn altijd inbegrepen. Zo hebben de school, de ouders en de leerlingen er geen omkijken meer naar.



ToetsPers

startup 1



Het #1 toetsconstructie platform voor toetsontwikkelaars en docenten in het voortgezet onderwijs.



Typ10

B27



Typ10 is een multimodale methode om kinderen op een speelse manier en zonder druk of frustratie blind te leren typen. Het aanleren gebeurt niet

enkel motorisch maar via verschillende leerkanalen. Hierdoor krijgen ook kinderen met bepaalde leeruitdagingen (die bv. meer visueel gericht zijn) de kans om het blind typen op een leuke en succesvolle manier aan te leren. Zo willen we elk kind gelijke kansen geven in het digitale tijdperk.

De Typ10-methode komt overgewaaid uit België en krijgt nu ook in Frankrijk en Nederland al heel wat aanhang. In totaal zijn er al zo'n 2.500 lesgevers en therapeuten met de Typ10-methode opgeleid.



Vallonic B.V.

A25



"No more boring websites!"

Vallonic bouwt digitale belevingen en platforms voor het Nederlandse bedrijfsleven en onderwijslandschap.

Uit laatstgenoemde halen wij super veel energie; we vinden het geweldig om een school of scholengroep haar unieke verhaal en merk door te vertalen naar een levendige en maatwerk website of multisite oplossing. Ook zijn wij de ontwikkelaar achter het Aanmeldsysteem LOB-Voorlichtingen. Met dit online platform kunnen decanen hun leerlingen kennis laten maken met een selectie van vervolgopleiders uit de regio en samen met hen een agenda bijhouden met voorlichtingen. Leerlingen kunnen zich op hun beurt hiervoor met een druk op de knop inschrijven. Tijdbesparend en ideaal voor beroepen- en studiemarkten, maar ook voor LOB het hele jaar door. Klanten van Vallonic zijn onder andere 2College, Vereniging OMO, Stichting Willem van Oranje Scholengroep, Mondiaen (voormalig Stichting Tangent) en Stichting Openbaar Voortgezet Onderwijs Tilburg (SOVOT).



Veldwerk

B8



Bij Veldwerk maken wij het Nederlandse onderwijs elke dag een beetje beter met super gave technologie. Zo bedenken, maken en beheren wij de ICT voor meer dan 500 scholen in Nederland.

Wil je ook de beste ICT infrastructuur?

Via SIVON is het hele proces overzichtelijk en gemakkelijk. Zo betalen jullie nooit te veel.



ViewSonic Benelux

A19



ViewSonic, opgericht in 1987 in Californië, is een vooraanstaande producent van visuele oplossingen, variërend van desktopmonitoren

tot projectoren, grootformaat schermen en touchscreens. Het bedrijf bedient zowel de educatieve als de zakelijke markt, waarbij het zich onderscheidt door innovatieve technologieën die aan alle behoeften voldoen.

Met een focus op kwaliteit en veelzijdigheid heeft ViewSonic een reputatie opgebouwd als een betrouwbare leverancier van hoogwaardige visuele apparatuur, waardoor het een solide positie inneemt in de wereld van beeldschermtechnologie.



Virtual Reality Learning Lab

D38



Het VR Learning Lab is een kennisorganisatie. Samen met leerlingen, studenten en professionals verkennen we de mogelijkheden van

Virtual Reality, Augmented Reality, Artificial Intelligence en andere nieuwe digitale technologie. We doen onafhankelijk onderzoek, ontwikkelen (XR & AI) software en maken interactieve installaties voor allerlei events. Onze techdocenten maken tienduizenden leerlingen digitaal geletterd tijdens onze techlessen en DigiDagen. En we delen onze ervaringen tijdens trainingen voor professionals uit het onderwijs (po tot universiteit) en andere organisaties.



WebEdu

E2



Digitale oplossingen voor onderwijs: woordenschat voor basis- en voortgezet onderwijs en beoordeling praktijkexamens MBO



Wentzo

D8



Eén partner die verantwoordelijk is voor de inrichting, beheer en doorontwikkeling van jullie volledige netwerk. Die duidelijk inzicht in

de prestaties en security biedt en nauw samenwerkt met jullie eigen IT afdeling. En dat op basis van een flexibel abonnement, zonder kapitaalinvestering. Maak kennis met Network as a Service van Wentzo!

Klanten zoals Hanzehogeschool, NUOVO, Rijn IJssel, Hogeschool Utrecht en Veluwe Onderwijsgroep maken al tevreden gebruik van onze dienstverlening. We zijn partner voor zowel SIVON als SURF. Wil je meer weten over wat we voor jouw instelling kunnen betekenen? We maken graag kennis tijdens IPON!



Wibrain & Parat

A29



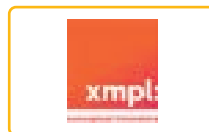
Wibrain & Parat leveren samen een compleet assortiment laadsystemen & accessoires voor iPads, Chromebooks, Laptops & smartphones

Kom kijken op onze stand ! We tonen de Nieuwe Wibrain Q-serie trolleys, Nieuwe Parat Trolley koffers, Wibrain Lockers, Cubes en een nieuw houten design trolley. Check ook onze nieuwe Smartphone/Headphone tas en test de Wibrain SoundProtector hoofdtelefoon gratis in je klas



XMPL

B31



LearNav is ontwikkeld door XMPL, een bedrijf met meer dan 20 jaar ervaring in het bouwen van onderwijsapplicaties. De ontwikkelde LearNav suite voor het beheer van leermiddelen brengt XMPL op de markt als universele oplossing voor de gehele educatieve markt.



YourSafetynet

A18



YourSafetynet IBP FO: IBP-tooling® voor het Funderend Onderwijs

Het Normenkader Informatiebeveiliging en Privacy voor het funderend onderwijs (IBP FO) is inmiddels een feit. Dit normenkader biedt richtlijnen voor maatregelen op het gebied van Informatiebeveiliging en Privacy binnen het onderwijs. Dat normenkader is niet vrijblijvend. De doelstelling is dat onderwijsinstellingen binnen 3 jaar ten minste volwassenheidsniveau 3 (van de in totaal 5 volwassenheidsniveaus) hebben bereikt. Het schoolbestuur is hiervoor eindverantwoordelijk.

PO VO

Game Tailors



Wetenschappelijk onderbouwd en zeer effectief. Onze games op maat maken leren écht leuk!

PO VO MBO

Stichting Devoxx4Kids Nederland - LITTIL



Met LITTIL willen we scholen helpen om een gast docent te vinden in hun omgeving die programmeerlessen kan komen geven.

PO VO



Maak kennis met het vernieuwde LearNav: de toekomstgerichte suite voor leermiddelenbeheer

De inspiratie voor **LearNav** komt voort uit een begrip van de uitdagingen waarmee scholen worden geconfronteerd bij het beheren van leermiddelen. Met meer dan 20 jaar ervaring in de educatieve software wilden we een allesomvattende oplossing bieden die geheel aansluit bij de huidige tijdgeest. Onafhankelijkheid, regie en inzicht over de leermiddelen bij de school. Wat **LearNav** onderscheidt is dat het aansluit bij de meest recente aanbestedingsbestekken.



Een krachtige transformatie naar uitgebreide educatieve mogelijkheden



De evolutie van **LearNav** in de afgelopen 3 jaar weerspiegelt de transformeren- de reis van bescheiden functionaliteit naar een allesomvattend platform voor een effectief leermiddelenbeheer. Onze doorontwikkeling is gericht op het bieden van een toekomstgerichte oplossing die meegroeit met de behoeften van scholen. We blijven voortdurend innoveren om ervoor te zorgen dat **LearNav** niet alleen aan de huidige eisen voldoet, maar ook klaar is voor de uitdagingen van morgen.

De voordelen op een rij

Learnav maakt leermiddelenorganisatie eenvoudig. Je werkt digitaal samen en verzet meer werk met minder inspanning.

Van lijst tot bestelling: alles in één systeem. Volledige onafhankelijkheid met **LearNav**, waar de data en geschiedenis in eigendom van school blijven, los van aanbestedingen en distributeurs.

Profiteer van efficiënte distributie en voorraadbeheer, terwijl real-time financieel inzicht je in controle houdt. Met **LearNav** heb je de keuzevrijheid om het pakket te selecteren dat perfect aansluit bij de behoeften van de school.

Blijf op de hoogte en kom langs

Schrijf je in om op de hoogte te blijven op www.learnavsuite.nl en ontvang het in 2023 verschenen boek t.w.v. € 25,95 over schoolboeken, stroomlijnen en onderwijsprocessen, zolang de voorraad strekt of kom langs tijdens de IPON. XMPL presenteert LearNav op stand B31 op 28 en 29 februari.

WWW.LEARNAVSUITE.NL



XMPL:
stand B31

675.000

Middelbare scholieren maken gebruik van StudyGo.

8.000

StudyGo heeft 8.000 uitlegvideo's.



0,8



Leerlingen halen gemiddeld 0,8 punt hoger op toetsen met StudyGo.

28.000.000

Leerlingen maakten in 2023 meer dan 28.000.000 oefeningen op StudyGo.



575.000

Meer dan 575.000 oefentoetsen.



18.000

Docenten gebruiken StudyGo.



7

StudyGo biedt zeven verschillende overhoormethodes.



Probeer StudyGo Premium nu 30 dagen uit met jouw klas!

StudyGo

Maakt schoolwerk makkelijker

