



## Innovative Education Forum (IEF) 2011 Deelnemers

1 december 2010

In onderstaand overzicht, in willekeurige volgorde, een opsomming van de deelnemers die gaan deelnemen aan het Innovative Education Forum (IEF) 2011. Naast de namen een door de deelnemers zelf aangeleverde korte omschrijving van de projecten.

Marie-Jose van Groenendael  
BS Klinkers, Tilburg  
Klinkers got talent!

Een procesmatig project, waarbij intensief gewerkt is met ICT-middelen voor de afsluiting van een schooljaar. Oprichten van eigen popgroep met activiteiten als fotoshoot, website bouwen en onderhouden, liedjes schrijven en componeren, cd opnemen, videoclip opnemen en bewerken. Als afsluiting een mega popconcert, door zeer betrokken en enthousiaste leerlingen. Groot succes!!

Timon Bos  
BS Bastion, Klundert  
Van praktijk naar digitale leeromgeving

In groep 5 van het Bastion in Klundert, gebruik ik ICT om kinderen enthousiast te maken voor de lesstof, en zo het leerrendement te verhogen. Het begon met een zelf ontworpen digitale leeromgeving en spelletjes en is uitgegroeid tot een klas waar ICT verweven is met het lesprogramma van alledag.

Irma Vijfvinkel  
OBS De Driehoek, Hilvarenbeek  
Mijn eigen omgeving

- Een project voor groep 3-4
- AutoCollage van foto's van eigen omgeving (dorp)
- Wiskundige vormen van één foto laten zien m.b.v. Word
- Uitwisseling collages met een klas in een ander soort omgeving (stad)
- Via webcam kinderen met elkaar erover laten praten
- Stichtingbreed met vriendjesdag

Tessa Zadelhof  
OBS De Kleine Beer, Berlicum  
Grote steden in Europa

De leerlingen van groep 7 vormen reisbureautjes die elk een grote stad in Europa gaan promoten. Hiervoor gaan zij gebruik maken van ict-middelen als:

- MS Office
- Internet
- Web 2.0 als Glogster en Wallwisher
- Weblog via Wordpress <http://beartravel.wordpress.com/> (in voorbereiding)
- Twitter
- Bing Maps
- MovieMaker en/of Photo Story

Aan de start van het project krijgen de leerlingen een korte instructie met daarbij de doelen van het project. Handleidingen voor de verschillende icttools zijn online te vinden via de weblog van het project. Vervolgens gaan de leerlingen een aantal weken aan de slag. Producten worden online gepubliceerd en aan het einde van het project gepresenteerd aan elkaar.

Pim Staals  
Sterrengroep, Cranendonck/Heeze-Leende  
Effective learning with Microsoft OneNote

Iedereen heeft zijn/haar eigen leerstijl. Desondanks zijn er een aantal generalisaties te maken als het gaat om leeropbrengsten. De leerpiramide van Bales geeft het procentuele leerrendement in het onderstaande schema duidelijk weer.



De leerpiramide van Bales

Leerlingen

behalen een hoger leerrendement op momenten wanneer ze hun kennis uitwisselen. Ondanks het feit dat er geleidelijk aan meer recht gedaan wordt op de onderste treden van de piramide, ziet men nog vaak de bovenste treden van de piramide in de onderwijspraktijk.

Doordat ICT binnen het onderwijs een steeds grotere rol gaat vervullen liggen er mogelijkheden om onderwijs te verzorgen waarbij de onderste treden van de piramide het uitgangspunt vormen.

Dit project richt zich op het verhogen van het leerrendement via de toepassingen van Microsoft OneNote. Dit programma is uitermate geschikt om recht te doen aan de onderste treden van de piramide van Bales. Daarnaast liggen er verschillende mogelijkheden tot het werken met een digitaal portfolio, wektaken, etc. Om het project echter af te bakenen richt dit project zich met name op de netwerk-, video- en audiofunctie die hieronder nader beschreven worden:

- Door de video- en audiofunctie van OneNote te gebruiken krijgen leerlingen de kans om hun leerrendement te verhogen. Leerlingen maken opdrachten in OneNote en verbinden hier een uitleg aan waardoor ze de leerstof beter begrijpen en effectiever kunnen toepassen. Doordat leerlingen zelf mogen kiezen hoe ze deze uitleg vormgeven wordt ingespeeld op de verschillende intelligenties en creativiteit van kinderen. De netwerkfunctie kan daarnaast goed gebruikt worden in een setting waarbij leerlingen feedback geven op elkaar.
- Instructie van de leerkracht publiceren. Leerkrachten kunnen een instructie geven die d.m.v. de netwerkfunctie door de leerlingen nog eens individueel bekeken kunnen worden. Dit kan de leerkracht veel tijd besparen.

Om dit proces goed te laten verlopen is het noodzakelijk dat kinderen over een laptop met webcam beschikken. Daarnaast moet Microsoft OneNote zijn geïnstalleerd op de computer.

*Door Microsoft OneNote op een effectieve en interactieve manier te gebruiken kunnen leerlingen de stof beter begrijpen dan voorheen. Daarnaast krijgen leerlingen de kans krijgen om hun eigen creativiteit te tonen.*

Aad vd Drift  
Zernike college, Groningen  
Wordpress gebruiken voor werkstukken

Tot voor kort leerden leerlingen websites maken met HTML. Hoewel basiskennis HTML handig is, kunnen de sites nu vele mooier en technisch perfecter worden gemaakt met Wordpress.

In een korte handleiding van 10 pagina's wordt leerlingen geleerd hoe ze met Wordpress een site maken.

Daarbij zal het embedden van films, muziek en foto's een belangrijke rol spelen om de tekst te versterken.

Ook zal aandacht aan interactiviteit worden besteed.

De korte instructie komt beschikbaar voor leerlingen, die dan een website kunnen maken ten behoeve van bijvoorbeeld een (profiel) werkstuk.

Harald Dijkers  
Basisschool Icarus, Heemstede  
Kodu

In het kort is het project als volgt; De kinderen maken zich met behulp van leerkracht eigen hoe ze Kodu Gamelab kunnen gebruiken. Er circuleren op internet handleidingen en stappenplannen rond en op Youtube is er ook genoeg over te vinden. Vervolgens moeten ze in kleine groepjes spelletjes bedenken en maken die zijn op te lossen door inzicht, strategie, samenwerking en skills. De games moeten gespeeld kunnen worden door medeleerlingen (en kinderen uit hogere/lagere groepen).

Van de makers/bedenkers wordt verwacht dat ze het Engels in ieder geval begrijpen (dit doordat de software in het Engels is en de handleidingen ook), dat ze kunnen samenwerken, dat ze tot innovatieve "vraagstukken" kunnen komen die de game tot een uitdaging maken om te spelen. Verder wordt er van de kinderen verwacht dat ze op niveau met de computer kunnen werken en dat ze hun vaardigheden aanpassen aan de mogelijkheden van het programma.

Bij mij in de klas (groep 7) begint het project nu te lopen en zoals gezegd zijn de kinderen razend enthousiast.

Irma Schaatsenberg  
BS De Trampoline, Leidschendam  
Trampolineproject rond de Surface tafel

Wij willen voor deze wedstrijd het gebruik van de Microsoft Surface Table naar voren brengen. Naar onze mening is het een innovatieve en nieuwe manier van leren. De leerlingen gaan met twee of drie tegelijk aan het werk met de tafel. Ze kunnen allemaal tegelijkertijd de tafel aanraken/spelen en daarbij aan elkaar vertellen wat ze doen. De tafel wordt voornamelijk gebruikt tijdens het zelfstandig werken. De leerlingen kiezen zelf een onderdeel uit en gaan daar mee aan de slag.

Het is vooral leuk om te zien hoe de leerlingen reageren op de tafel. Vol enthousiasme en met veel plezier zijn ze aan het werk. Het samen spelen en leren zorgt voor een vrolijke maar ook leerzame interactie.

De spellen die er tot nu toe op staan zijn vooral gericht op woordenschat en ordenen voor de groepen 1 en 2. In de komende tijd willen we de tafel in gaan zetten voor andere groepen. We denken dan aan geschiedenis, rekenen en verkeer. Maar dat is nog maar het begin van een onuitputtelijke bron van mogelijkheden. Een bron waarvan nog niet is voor te stellen wat er allemaal kan. Een bron die ons onderwijs, maar zeker ook de kinderen, veel ontwikkeling en veel plezier zal geven.

Peter Kleijn  
Consulent, Kunstdok, Almere  
Creatief schrijven

Een creatief schrijven project voor klassen en individuele leerlingen van groep 4 t/m 8 van het basisonderwijs. Kinderen kunnen korte gefilmde workshops kiezen die hen inspireert tot schrijven en publiceren. De verhalen worden gemaakt met Word en gepubliceerd op Hyves cq Facebook pagina's. De gefilmde workshops zijn portretten van mensen die professioneel met schrijven bezig zijn. Gemonteerd met moviemaker.

*Een "En toen..." verhaal is zo gemaakt. Maak een pakkend (deel-) verhaal. Met de hulp van een leuke persoonlijke workshop. Beschrijf een deel van wat je ziet/hoort/voelt/wilt.*

*Deze lessenserie biedt de leerlingen een aantal workshops om samen hun eigen verhaal over wat hen bezighoudt te schrijven. Een andere manier van het samen schrijven van je verhaal. Het kan gebundeld in de klas of publiceren op een Hyves-pagina met leerlingen van andere scholen.*

<http://www.vimeo.com/15246991>

meer workshops: [www.vimeo.com](http://www.vimeo.com) zoek op "kunstdok"

Leerlingen zoeken online een workshop uit. Werken een korte opdracht uit in Word en publiceren de tekst met online toepassingen naar een community-page. (Community-pages zijn nog niet operationeel.) Een groot aantal scholen in Almere neemt deel aan dit project.

Leerkracht gebruikt de digitale infrastructuur van school en gemeentelijk netwerk. Met name door de eigenrichting van het project, kunnen leerlingen zelfstandig werken, waardoor de leerkracht meer tijd heeft om zich in te spannen voor het inhoudelijk creatief schrijven.

Graag wensen we de deelnemers veel succes wensen bij de deelname aan IEF 2011!

Team IEF Nederland  
Microsoft, Partners in Learning, Henk Lamers, email [henk.lamers@microsoft.com](mailto:henk.lamers@microsoft.com)  
Coördinator IEF, Frank van den Oetelaar, email [f.vandenoetelaar@apsitprojecten.nl](mailto:f.vandenoetelaar@apsitprojecten.nl)