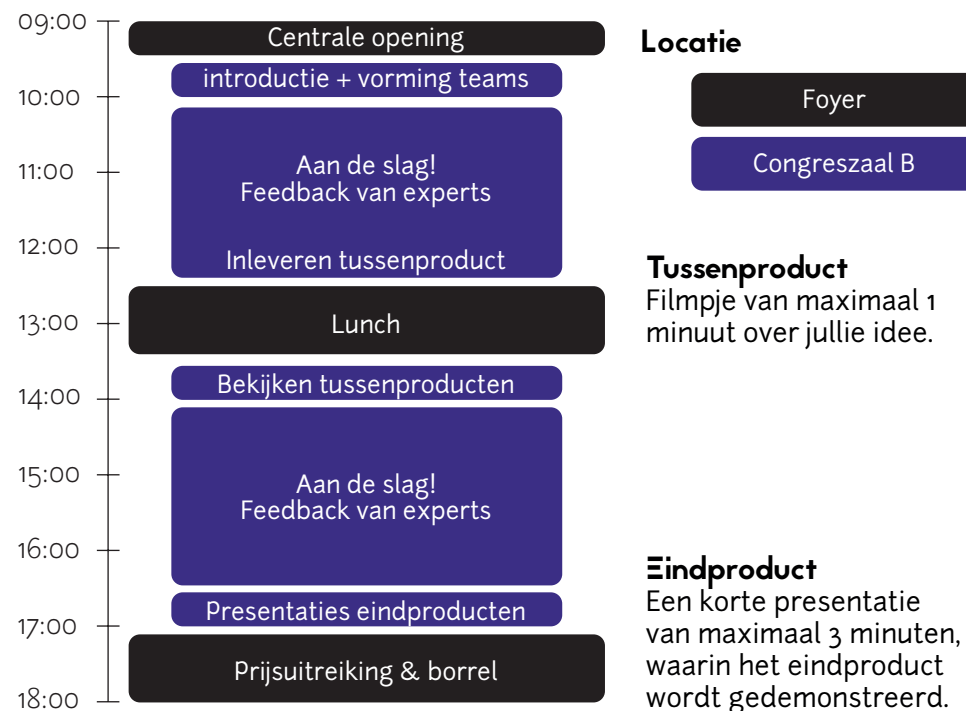




ICT GEBRUIK

**START EEN ONDERWIJSINNOVATIE
DOOR MIDDEL VAN JOUW
ICT-PRODUCT!**

PROGRAMMA



PROGRAMMA VAN EISEN

1. Het ICT-product moet vernieuwend zijn. Het mag niet al bestaan.
2. Het ICT-product draagt bij aan beter onderwijs.
3. Het ICT-product is toegankelijk voor zijn gebruikers en/of beheerders.
4. Het product wijkt af van andere soortgelijke ideeën. Denk Out-of-the-box!
5. Het idee is uitvoerbaar. Er is in voldoende detail nagedacht over obstakels en oplossingen daarvoor.
6. Het ICT-product moet met de huidige technologie te maken zijn. Het hoeft echter niet per se door jullie gemaakt te kunnen worden (bijv. inzet van programmeurs nodig).
7. Naast het ICT-product wordt een uitgewerkt toekomstplan verwacht om het productidee daadwerkelijk uit te ontwikkelen.

RON ZUIJLEN



Ron Zuijlen is sinds 2013 directeur van Stichting VO-content. Vanaf 2012 was hij al adjunct-directeur van deze stichting. Daarvoor werkte Ron als projectleider leermiddelenbeleid bij het Innovatieplatform-VO, een project van de VO-raad. Hij begon zijn loopbaan als consultant bij een onderwijs- en organisatieadviesbureau.

VO-CONTENT

Stichting VO-content werkt samen met scholen in het voortgezet onderwijs aan de geleidelijke overgang naar onderwijzen en leren op maat. Basis hiervoor vormt open en online leermateriaal dat maatwerk mogelijk maakt: de Stercollecties. Daarnaast biedt VO-content ondersteuning aan scholen om de implementatie van digitaal leermateriaal en ICT succesvol te maken met docententrainingen en managementbegeleiding.



JORIS KOOT



Hoe leuk moet het zijn om als leerling te worden opgesloten in het lokaal van je doorgedraaide docent. De enige manier om te ontsnappen is het inzetten van al je kennis en vaardigheden. Je hebt één lesuur de tijd en de klokt tikt. Welkom bij Escape the Classroom.

Anne de Groot en Joris Koot, biologie docenten op het Segbroek College Den Haag, ontwerpen en spelen escape classrooms. Het idee ontstond twee jaar geleden door de opkomst van escape rooms in Nederland.

Met behulp van twee subsidies van het Leraren Ontwikkel Fonds delen zij hun kennis via de site www.escapetheclassroom.nl, Facebook, Twitter en in workshops op lerarenopleidingen en conferenties.

ESCAPE THE CLASSROOM

In een escape classroom wordt een groepje leerlingen opgesloten in een lokaal met om zich heen allerlei attributen. Zij moeten aanwijzingen vinden, hun kennis combineren, vaardigheden toepassen, de BINAS gebruiken (die ze eerst moeten vinden..), alles om uiteindelijk voor het einde van het lesuur naar buiten te kunnen komen. De escape classroom kan bijvoorbeeld worden ingezet als examentraining, een mooie kers op de taart. De losse onderdelen van de escape room zijn ook goed in te zetten als activerende werkvorm in verschillende lessen.



ERIK WONING



Ik hou me al jaren bezig met onderwijsinnovatie en technologie en ik ben dol op creatieve sessies met enthousiaste leraren. Ik heb diverse rollen bij Kennisnet vervuld en hier onder andere de Vier in Balans-tool ontwikkeld, meegeschreven aan het Innovatie Trendrapport en vele workshops en presentaties gegeven rondom innovatieve thema's als Learning Analytics, gepersonaliseerd onderwijs en gamification.

Als Consultant Innovatie voor Lab to Learn zet ik me in om de kennis van de afdeling Innovatie met het onderwijs te delen. Mijn expertise richt zich met name op thema's als Leren Programmeren, Learning Analytics, Gamification, Drones, Robots en Design Thinking.

LAB TO LEARN

Expertisegebieden: verandermanagement, design thinking, change making, gamification, visual thinking, visie ontwikkeling, technologietrends met impact op samenleving en onderwijs, gepersonaliseerd leren



Lab to Learn
leren met morgen

JASPER VAN WINDEN



Mijn naam is Jasper van Winden, ik ben programmamanager Hoger Onderwijs van het Teaching & Learning Lab van de Universiteit Utrecht. Met dit lab bieden we letterlijk en figuurlijk ruimte voor onderwijsinnovatie voor docenten die hun onderwijs willen vernieuwen. We hebben hiervoor innovatieve onderwijsruimtes tot onze beschikking, een studio en diverse nieuwe onderwijstechnologieën, denk aan een nieuwe generatie smart boards, learning tables, 3D-printer, sprout computer, een light board en (vanaf binnenkort) virtual reality brillen.

Hiernaast geef ik ook les bij de biologieopleiding van de Universiteit Utrecht. In mijn onderwijs probeer ik met én zonder de hulp van technologie studenten zoveel mogelijk te activeren en motiveren. Ik gebruik bijvoorbeeld interactieve kennisclips en een serious game, maar niet-technologische vernieuwingen vind ik zeker zo interessant. Zo heb ik dit jaar geëxperimenteerd met een beoordelingsvorm waarbij studenten zelf bepalen waarop en op welke manier zij worden beoordeeld en heb ik de inrichting van de onderwijszaal rigouzeus veranderd, waarbij er geen voor- of achterkant meer is, maar de docent vanuit het midden les geeft.



Universiteit Utrecht

SJOERD HUIJG

Kennisnet zorgt dat publieke voorzieningen beschikbaar zijn voor het onderwijs. In samenwerking met de sectorraden zorgt Kennisnet ervoor dat de positie van het onderwijs wordt versterkt, bijvoorbeeld door het dichterbij elkaar brengen van vraag en aanbod van digitale leermaterialen.

Samen met het onderwijs ontwikkelt, duidt en verspreidt Kennisnet kennis over het effectief en efficiënt gebruik van ict. Kennis over de inzet van eigentijdse leermiddelen, het slimmer organiseren van het onderwijs en het uitbouwen van de 21e eeuwse vaardigheden.

Kennisnet wordt gefinancierd door het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW).

Kennisnet

MAARTEN NABERINK PROGRAMMEUR



Ik ben werkzaam bij EyeQuestion als Software Developer en Technical Security Officer. EyeQuestion maakt software voor het doen van sensorisch onderzoek, een nichemarkt waar EyeQuestion marktleider in is. Mijn werk bestaat uit: onderhoud, verbeteren, support en applicatie-beveiliging. Ik heb een hbo-opleiding Informatica afgerond aan de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen. In mijn vrije tijd hou ik me graag bezig met: hardlopen, fietsen, lezen, gadgets en cryptocurrencies.

PAULINE MAAS

4PIP is in 2005 opgezet door Pauline Maas. Haar roots liggen in de ict en ze promoot al meer dan 10 jaar digitale vaardigheden en programmeren in het onderwijs. Naast het geven van gastlessen in techniek en media aan leerlingen en docenten, verzorgt ze lezingen over positief mediagebruik.

Pauline bracht al verschillende grote en kleine producten op de markt. Zoals een internetkwartet en een internetmemoriespel, maar ook drie boeken over GameMaker (een programmeertaal om games in te maken). En in haar laatste boek 'CodeKlas' beschreef ze samen met 40 andere auteurs 40 tools waarmee je op je school met programmeren aan de gang kan gaan. En natuurlijk staat ze nog steeds "gewoon" voor de klas in het speciaal onderwijs in Arnhem. Daar is ze de computerjuf, begeleidt ze het iPad-project en is bezig met het opzetten van een maaklab waar de ictlessen en de technieklessen gecombineerd worden.

Sinds oktober 2016 is Pauline Maas samen met Tessa van Zadelhoff directeur van de Stichting CodeKlas. De missie van de stichting is 'computational thinking' door en voor het onderwijs.



PRIJS

Per persoon [een smartphone projector 2.0](#)

Een mooie cheque met waarde:

- 1x gratis sparringsessie UtrechtInc
- 1x gratis deelname aan Get Started Workshop (Business Modeling of Customer Discovery of Pitching & Team design)
- 2 weken gratis toegang tot UtrechtInc Co-working space

utrechtinc.