

OWG DIGITAAAL

EEN UITGAVE VAN DE STICHTING OWG

VAN OUD NAAR NIEUW

De opkomst van de
elektronische leeromgeving



OWG programmacatalogus

Rekenen en spelen op het digibord

ICT invoeren doe je samen

Escape Educatief heeft al 25 jaar ervaring met computerprogramma's voor de verbetering van de leesvaardigheid en schrijfvaardigheid van leerlingen, zowel voor gebruik op school als thuis. De programma's zijn heel toegankelijk voor kinderen met dyslexie en daarom bij uitstek geschikt voor remedial teaching. Programma's van Escape Educatief zijn ontwikkeld door teams van vakkundige en ervaren docenten; uitstekend te gebruiken op het digitale schoolbord.

PRIMAIR ONDERWIJS

Taalwijzer Basisonderwijs (Groep 4 t/m 8)

Programma voor het oefenen van spelling, snel lezen, omgaan met voegwoorden en verbindingswoorden, spreuken en gezegdes, zinsstructuren.

Tekstbegrip (groep 7 en 8)

Niveau 1 is een instructieprogramma waarin kinderen met teksten oefenen om een beter inzicht te krijgen in de structuur van teksten (onderwerp, hoofdgedachte). Er worden strategieën aangeleerd om gemakkelijker door een tekst te navigeren. Is met geluidsondersteuning.

Leesstrategieën Nederlands (groep 7 en 8)

Leerlingen leren woorden te plaatsen in zinnen, zinnen met elkaar te verbinden, gebruik te maken van woorden en tekst-delen die ze begrijpen om tot de inhoud van de tekst door te dringen. Is een oefening op tekstbegrip.

Ontleden (groep 7 en 8)

Redekundig ontleden (zinsdelen benoemen). Kinderen leren stapsgewijs zinsdelen benoemen en de opbouw van zinnen beoordelen. Eén van de belangrijkste kenmerken van het programma is de feedback.

Rekenstrategieën (groep 6, 7 en 8)

Door het oefenen met breuken komen alle aspecten van het rekenen aan bod. De opdrachten worden begeleid door visuele ondersteuning.



VOORTGEZET ONDERWIJS

Taalwijzer Voortgezet (brugklassen)

Programma voor taalzwakke leerlingen in de onderbouw van het VO. Spelling, snel lezen, omgaan met voegwoorden en verbindingswoorden, spreuken en gezegdes, zinsstructuren.

Tekstbegrip (tot middenbouw VO)

Niveau 1 en 2. Zie omschrijving hiernaast.

Leesstrategieën Nederlands (brugklassen), Engels, Duits en Frans (klas 2, 3 en 4 VO)

Woorden in zinnen plaatsen, zinnen met elkaar te verbinden, gebruik maken van woorden en tekst-delen die ze begrijpen om tot de inhoud van de tekst door te dringen.

Ontleden (tot middenbouw VO)

Redekundig ontleden (zinsdelen benoemen). De leerling dient telkens een instaptoets te maken om aan te tonen of het niveau voldoende is. Hierna kunnen oefeningen en toetsen gemaakt worden. Bij een nieuw onderdeel worden ook alle vorige onderdelen getoetst.

Rekenstrategieën (brugklassen)

Bestemd voor leerlingen met rekenproblemen. Door het oefenen met breuken worden alle aspecten van het rekenen herhaald.

Luistervaardigheid Engels, Duits en Frans

(Klas 2 en 3 VO) Met dit programma vergroot de leerling zijn/haar beheersingsniveau van luistervaardigheid.

Het Hoogste Woord Engels, Duits en Frans

(Klas 2 tot eind VO) Idioomtraining. Dit programma stelt leerlingen in staat om zelfstandig en in eigen tempo hun vocabulaire uit te breiden.

Vanaf september 2010: gratis voor deelnemers van OWG!
Voor meer informatie zie: www.owg.nl

OWG Info verschijnt maandelijks en is een uitgave van Stichting OWG. Losse nummers: € 9,95. Nabestelling mogelijk. ISSN: 1382-9823 Oplage: 7.000

DOELSTELLING OWG

Het bevorderen van educatief computergebruik. OWG probeert dit doel te realiseren door kennis, kunde en educatieve software te verspreiden onder haar deelnemers. Daarbij zoekt OWG samenwerking met instanties die zich voor hetzelfde doel inzetten.

BEZOEKADRES

Refelingse Erven 161, 5672 TD Nuenen

REDACTIE

Stienissen Media
Frank Stienissen (hoofdredacteur),
Lieke van Zuilekom (eindredactie),
Ingrid Tukkers

MEDEWERKERS

Kelly Koolen, Eric van Gasteren,
Wim van Meegen, Wies Tuijtelars,
Frits Jonker, Rudi Jonker, Paul Guddé

VORMGEVING

Stienissen Media
Dana van Veen, Sacha Vercoelen

BEREIKBAARHEID OWG

URL: www.owg.nl
Telefoon: +31 (0)40 2952255
Mobiel: +31 (0)6 45680007
Fax: +31 (0)8 47470803

Helpdesk

Email: HelpDesk@EduLiga.com

Boekhouding

Email: Boekhouding@EduLiga.com

Administratie

Email: Administratie@EduLiga.com
elke dag van 09.30 tot 12.00 uur en
14.00 tot 16.00 uur

DEELNEMERS

OWG-deelnemers ontvangen OWG DIGITAAL maandelijks, kunnen een keur aan digitaal lesmateriaal downloaden of online gebruiken, hebben toegang tot een bijzonder gebruiksvriendelijke elektronische leeromgeving via internet. Voor deelnemersbijdrage zie www.owg.nl. Deelnemerschap wordt automatisch verlengd tenzij het vóór 1 december van het jaar wordt opgezegd.

BESTELLINGEN

Schriftelijk, via onze website, of per email: Winkel@EduLiga.com

BANKREKENING NEDERLAND

4986961 t.n.v. Stichting OWG

BANKREKENING VLAANDEREN

BBL: 310-1604182-82, Stichting OWG

VERANTWOORDING

De verantwoording voor ingezonden kopij ligt bij de betreffende auteur © 2009. Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie of welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande toestemming van de redactie.

Ja, het kan!

Ja, het kan. We kunnen het onderwijs inderdaad makkelijker maken én leuker! We kunnen er zelfs voor zorgen dat het rendement hoger wordt. De OnderwijsWerkGroep doet er immers alles aan om leerkrachten te voorzien van goede up to date informatie over digitale onderwijsprogramma's die de kwaliteit van het onderwijs verbeteren, maar die bijvoorbeeld ook nog de werkdruk van de docenten verlichten. Deze OWG DIGITAAL staat voor een flink deel in het teken van ELLO:2. De digitale leeromgeving die we speciaal voor het basisonderwijs hebben ontwikkeld en waarop we zoveel positieve reacties krijgen. Gebruikers laten ons weten dat ze 'veel meer tijd overhouden dan voorheen', 'heel veel positieve reacties van ouders krijgen', 'razendenthousiaste mailtjes van leerlingen krijgen' en weer 'heel veel nieuwe oefeningen hebben toegevoegd'. ELLO:2 voorziet met andere woorden in een belangrijke behoefte en uiteraard zouden we graag zien dat nog veel meer docenten met het ELLO:2-virus besmet zouden worden. Want wie eenmaal de voordelen van het programma ontdekt heeft, zegt unaniem: 'Dat had ik veel eerder moeten doen. Het is een vreselijk eenvoudig programma, waarmee leerlingen en leerkracht intensief met elkaar kunnen communiceren, waarmee groepsopdrachten heel eenvoudig verstuurd kunnen worden en waarmee leerlingen bijvoorbeeld individueel in eigen tempo en in hun eigen tijd aan de slag kunnen.'

In dit magazine leest u er veel meer over. En als er dan nog wat digitale vrees resteert, als u nog vragen heeft, of als er iets onduidelijk is, dan kunnen onze helpdesk-medewerkers en onze 'ELLO:2-trainers' u zeker verder helpen. Kortom: ja, het kan. Nieuwe media maken beter onderwijs mogelijk. Nu zeker.

Veel leesplezier,
Ki Tan



INHOUD

- 04 Kort nieuws
- 06 Timon Bos: 'Ik heb een hekel aan nakijkwerk'
- 09 Column Frank Stienissen
- 10 Marko Wildeboer: 'Een dikke 9 voor ELLO:2'
- 13 Combinatie van papier en computer is populair
- 14 OWG programmacatalogus
- 18 ELLO:2 daar scoor je mee!
- 20 Overzicht OWG programma's
- 22 Digitaal kinderplanbord: registreert en motiveert
- 24 ICT invoeren doe je samen
- 26 Zelfstandig leren rekenen met het digibord
- 28 Column Merlijn
- 29 Verslaafd aan computerspellen
- 30 Van Karaoke tot Vier op 'n rij
- 32 Producten
- 34 YouTube maakt je wijzer



Symposium over gevaren op internet

Surfen op internet is voor kinderen niet vanzelfsprekend veilig. Kinderen moeten voor-gelicht en begeleid worden over wat ze op internet tegen kunnen komen. Het gaat soms om echt ernstige zaken; volwassenen die kinderen via internet verleiden om tegen hun zin dingen te schrijven of te doen. Ouders en leerkrachten moeten alert zijn op zulke zaken. Digivaardig & Digibewust organiseert daarom een symposium rond het thema Kinderen, seks en internet. De bijeenkomst draait om de vragen: wat maken kinderen online mee op het gebied van relaties en seks en wat zijn daar de gevolgen van? Het symposium is op 18 januari 2011 in Pakhuis de Zwijger in Amsterd en begint om 10.00 u. Voor meer informatie: www.digivaardigdigibewust.nl.



Suske en Wiske en de Sinistere site

Suske en Wiske en de Sinistere site is opnieuw leverbaar. Het album is opgebouwd uit twee delen: een stripverhaal van Suske en Wiske en een gedeelte met praktische tips over mediawijsheid en veilig internetten. De praktische tips zijn gemaakt op basis van de kennis en expertise van Mediawijzer.net en haar partners.

Award voor Scholieren.com en Kennisnet.nl

Scholieren.com is uitgeroepen tot de beste website van het jaar 2010 in de categorie Educatie. Kennisnet.nl won de titel van meest populaire website in dezelfde categorie. Scholieren.com is een site voor en door middelbare scholieren. Kennisnet.nl is een expertisecentrum over ICT in het onderwijs. Website van het Jaar is een online publieksprijs die jaarlijks wordt uitgereikt aan de beste website van Nederland in 21 categorieën. Drijvende kracht achter de verkiezing zijn marketingbureau Emmerce en marktonderzoekbureau MetrixLab.



Laat je informeren op de NOT 2011

De Nederlandse Onderwijs Tentoonstelling, de NOT 2011 biedt jou de uitgelezen kans om je grondig te laten informeren. Tijdens de beurs zijn ook de NOT Academie, lezingen en workshops te bezoeken. Deze zeer complete vakbeurs mag je niet missen. Uiteraard is ook OWG aanwezig, te vinden in hal 11, standnummer F078. In de stand van OWG maak je kennis met een uniek Nederlands product, een multimediacomputer volledig geïntegreerd in het tafelblad. Hierop draaien de ELLO:2 en andere nieuwe OWG-software zoals AmazingEdu, Escape en het Kinderplanbord. Bezoekers aan de stand maken kans op een gratis deelnemerschap of een andere mooie prijs. De Nederlandse onderwijsvakbeurs is dit jaar van dinsdag 25 januari tot en met zaterdag 29 januari in de Jaarbeurs in Utrecht.

IPON 2011

De vakbeurs IPON opent in 2011 voor de vierde keer haar deuren. Je kunt je als bezoeker tijdens deze dagen uitgebreid laten informeren over onderwijs, ICT-oplossingen, educatieve publicaties en nog veel meer. Onderdeel van de IPON is de conferentie: 'Gewoon Speciaal ICT'. Professionals uit het onderwijs kunnen tijdens deze conferentie leren van experts uit het veld en kunnen zien wat de laatste ontwikkelingen zijn op het gebied van ICT en passend onderwijs. De 'Gewoon Speciaal ICT' conferentie is een initiatief van onder andere Kennisnet. Verder kunnen bezoekers van de IPON gratis deelnemen aan een congres/seminar en aan diverse workshops. Meer dan vierduizend onderwijs- en ICT-specialisten worden verwacht. De IPON 2011 vindt plaats op woensdag 13 en donderdag 14 april in de Jaarbeurs in Utrecht. Meer informatie: www.ipon.nl

Elektronisch verzuimloket brengt spijbelen beter in beeld

Het aantal gevallen van langdurig verzuim op Haagse scholen is het afgelopen jaar met een kwart teruggebracht. Dat maakte de Haagse wethouder Ingrid van Engelshoven van Onderwijs bekend. Dit komt volgens de bestuurder door een betere samenwerking tussen Haagse leerplichtambtenaren en de scholen. Door de komst van het 'digitaal verzuimloket' komen klachten van scholen sneller bij de juiste leerplichtambtenaar terecht. Bovendien worden scholen geholpen bij het registreren van verzuimproblemen en leggen leerplichtambtenaren actiever contact met probleemleerlingen en hun ouders. In totaal werden er in Den Haag in het schooljaar 2009-2010 door Leerplicht 2180 waarschuwingen verstuurd. In 586 gevallen werd proces-verbaal opgemaakt. In 247 gevallen werd doorverwezen naar bureau Halt.

Lerend lesgeven met ICT

Lerend lesgeven met ICT heet het bijzonder onderwijs-vernieuwingsproject van onderwijsadviesbureau Citowoz en IVLOS-Universiteit (Universiteit Utrecht). Uitgangspunt van dit project is de ontwikkeling van een nieuw opleidingsconcept. Het concept gaat uit van een combinatie van samenlerend produceren oftewel Virtual Action Learning (VAL) en een geïntegreerde ICT-omgeving (Virtual Learning Community (VLC)). Het project is ontwikkeld met steun van lerarenopleiders. De lerarenopleidingen mogen het resultaat een jaar lang gratis gebruiken.



Vingers opsteken werkt averechts: ICT als antwoord?

Door kinderen hun vinger te laten opsteken, betreft de docent alleen de beteren bij de les, zo blijkt uit onderzoek van de Britse onderwijskundige Dylan Williams. Op Twitter merkte @jvroom over dit onderzoek op: "En hiervoor kun je nou perfect ICT inzetten." Dylan Williams nam de proef op de som en verbood een klas vol kinderen hun vinger op te steken tijdens de les. Binnen tien weken boekte de klas twee keer zoveel vooruitgang dan een klas waarin vingers wel opgestoken mochten worden. Leerlingen die minder presteren verliezen hun aandacht als ze denken dat ze het tegen hun betere klasgenoten afleggen. Williams liet alle leerlingen het antwoord op een bordje schrijven. Op die manier werd de hele klas uitgedaagd en bleven ook de minderen bij de les.



Ruim een half miljoen leerlingen gebruikt digitale leermiddelen

Het aantal leerlingen in het voortgezet onderwijs en het middelbaar beroepsonderwijs dat zich in 2010 heeft geregistreerd voor het gebruik van digitale leermiddelen is met 143 procent meer dan verdubbeld ten opzichte van schooljaar 2009/2010. Daarmee is de 500.000 grens gepasseerd. Tony Heemskerk, directeur Stichting Edupoort: "Iedere week komen er nog zo'n negenduizend leerlingen bij, dus de groei zet door." Scholier zijn, is geen nine-to-five job. Leerlingen loggen doorgaans in tussen zeven uur 's ochtends en twaalf uur 's nachts, op alle dagen van de week. De piek ligt tussen acht uur 's ochtends en negen uur 's avonds, bij voorkeur op maandag tot en met donderdag. Maar ook op de andere dagen zijn ze actief. Tony Heemskerk: "Leerlingen werken graag met digitale leermiddelen, niet alleen omdat ze animaties en video leuk vinden, maar ook omdat ze de leerstof in eigen tempo tot zich kunnen nemen." Stichting Edupoort verzorgt voor leerlingen en docenten de vereenvoudigde toegang tot digitale leermiddelen, zodat zij daarvoor niet meer dan één gebruikersnaam en password nodig hebben.

NeurOdyssee valt in de prijzen op Serious Game Expo 2010

Ieder jaar vindt in Lyon (Frankrijk) de Serious Game Expo plaats. Dit internationale event brengt tal van ontwikkelaars van 'serious games' samen; spellen en toepassingen die het ludieke combineren met leerdoelstellingen van pedagogische, informatieve en/of professionele aard. Dit jaar werd de bijzondere prijs van de jury toegekend aan het Belgische spel NeurOdyssee. Met dit spel kunnen jongeren vanaf 12 jaar hun kennis van de Europese Unie testen via vragen over cultuur, gastronomie en sport. Het spel werd ontwikkeld in opdracht van de Belgische overheid.



Lees me voor...

Op de site Lees me voor staan heel veel voorleesverhaaltjes om samen met jonge kinderen of leerlingen te lezen. Voorbeelden zijn Draakje leert het wel of Pieter wil geen kleren aan. De verhalen en gedichten zijn prachtig geïllustreerd en kunnen door de leerkracht, de leerling of door de computer voorgelezen worden. Met navigatieknoppen kun je vooruit en terug bladeren. De tekeningen zijn prima fullscreen te bekijken op het digibord. Lees me voor heeft een nieuwsbrief en een eigen Twitteraccount voor iedereen die op de hoogte wil blijven van nieuwe aanwinsten. Je vindt de verhalen op www.leesmevoor.nl.





TIMON BOS, ONTWERPER ELLO:2

‘Ik heb een hekel aan nakijkwerk’

De elektronische leeromgeving ELLO:2 is het resultaat van een zoektocht naar manieren om het leven van een leerkracht te vergemakkelijken. De bedenker is zelf leerkracht en had het doorgaans niet zo op nakijken. Hij bedacht een manier om al dat werk te omzeilen.

Veilig internetten

Timon Bos (25), leraar van basisschool Het Bastion in Klundert digitaliseerde zijn lessen en ontwierp in samenwerking met EduLiga ELLO:2. "Op sociaal gebied brengt het systeem je als leraar dichterbij de kinderen. Eén van mijn leerlingen uit groep 5 was gisteren ziek en dan is het heel gemakkelijk om even een e-mail te sturen. Even vragen hoe het met hem gaat en vertellen wat we gedaan hebben. Zo'n e-mail kun je ook eenvoudig vanuit Outlook versturen, maar het grote voordeel van ELLO:2 is dat alleen de leraar en de leerlingen van de klas er toegang tot hebben. Een elektronisch bericht binnen ELLO:2 kan dus nooit door iemand van buiten de groep verstuurd zijn. Dat maakt het een heel veilige, beschermde omgeving." Veel lesstof is geschikt om te digitaliseren. Volgens Bos leent rekenwerk zich er bij uitstek voor. "Een antwoord van een som is goed of fout. Dat is gemakkelijk te programmeren." Het digitaliseren maakt het mogelijk om de gegeven antwoorden door de computer te laten toetsen. De gemaakte sommen worden dus automatisch nagekeken. Maar niet alle lesstof is zo eenduidig. Neem nou gehusselde zinnen in de juiste volgorde zetten. Dat kan op verschillende manieren, die stuk voor stuk goed zijn. Daarom is het ook mogelijk om in één antwoordveld twee of drie antwoorden goed te keuren.

Inmiddels zijn ook onderwerpen zoals aardrijkskunde, geschiedenis en verkeer aan ELLO:2 toegevoegd. De leerstof is verwerkt in een keur aan werkbladen die de docent in een handomdraai beschikbaar kan stellen aan de leerlingen. Een docent kan ook zelf een werkblad maken en toevoegen. Dat gaat heel eenvoudig in een omgeving die lijkt op Microsoft Word.

De mogelijkheden en de vorm van ELLO:2 komen deels voort uit ideeën van gebruikers, leraren en kinderen. "Ik krijg wel eens verzoekjes van kinderen om nieuwe spelletjes te maken of dingen om hun site te pimpen. Daar ga ik natuurlijk op in. Het kind is bij mij uitgangspunt." Onlangs kreeg Bos een verzoek van een leerkracht om een poll te houden. "Dat heb ik ook zo geregeld."

Nieuwste boeken

Bos vertelt dat ELLO:2 hem veel tijd bespaart. "Ik hoef bijvoorbeeld zoets als woordjes van de week niet meer te printen, te kopiëren en

uit te delen. Ik stuur via ELLO:2 simpelweg één berichtje naar alle kinderen." En klaar is hij. ELLO:2 functioneert op volle sterkte, maar Bos is nog niet klaar. "Ik heb nog heel veel plannen om ELLO:2 uit te breiden. Ik wil bijvoorbeeld bibliotheken toegang geven tot ELLO:2. Die kunnen dan hun nieuwste boeken presenteren aan de kinderen. Op die manier hoop ik dat ELLO:2 de drempel om naar de bibliotheek te gaan, verlaagt. Als leraar zocht Bos al enkele jaren naar een goede digitale toepassing om de lesstof over te brengen. "Een paar jaar geleden kocht ik voor al mijn leerlingen USB-sticks, waarop ik huiswerk zette. Later ontwierp ik mijnklas.net. Daarop kunnen leerlingen inloggen via het web. Veel gemakkelijker, maar gaandeweg kostte die site steeds meer tijd. Niet vanwege het systeem zelf, maar omdat andere scholen hem steeds vaker vragen stelden. Bos heeft namelijk zijn propedeuse software engineering gehaald en weet dus behoorlijk veel van computers. "Ik merkte dat ik heel veel tijd kwijt was met het helpen van collega's bij het gebruik van mijnklas.net. Ik kon wel wat hulp gebruiken." Daarom klopte hij aan bij OWG. "Die was bereid mee te denken en fungeert nu onder andere als helpdesk."

Puntenwinkel

De ontwerper nam als uitgangspunt mijnklas.net. Zo hoefde hij niet opnieuw het wiel uit te vinden. "Vervolgens heb ik alle praktische vragen van andere scholen meegenomen,

zodat ik tot een betere toepassing kwam. Ik heb het bijvoorbeeld mogelijk gemaakt om op achternaam te sorteren. Bij mijnklas.net kan dat alleen op voornaam." Een simpele verbetering, maar wel handig. "De kracht van mijnklas.net zit 'm onder andere in het beloningssysteem. Ik had dat in eerste instantie niet overgenomen. Maar na allerlei reacties dat dat het leukste van de site was, heb ik het alsnog opgenomen." Het beloningssysteem bestaat uit punten die kinderen verdienen en die ze kunnen besteden in een winkeltje. Het gaat dan vooral om plaatjes waarmee ze hun persoonlijke site kunnen pimpen. Bos merkt dat de kinderen plezier hebben om met ELLO:2 te werken. "De punten verdienen de leerlingen als ze goed hun best doen. Een jongetje uit mijn klas zei mij laatst dat hij zijn rekenwerk niet af had en vroeg me of hij het thuis af mocht maken. Hij wilde graag de punten verdienen om iets leuks uit het winkeltje te kunnen kopen." Inhoudelijke vragen over de werking van ELLO:2 krijgt Bos niet veel. "Meestal gaat het dan om vergeten wachtwoorden enzo." De alternatieven die voor ELLO:2 voorhanden zijn, zijn volgens de maker van ELLO:2 niet erg geschikt. Zo heb je Blackboard. "Dat is verschrikkelijk duur. Dan moet je denken aan tienduizenden euro's." En Moodle. "Een heel mooi systeem en gratis, maar het heeft een heel formeel uiterlijk. Moodle is duidelijk voor een andere doelgroep opgezet." Voor meer informatie over ELLO:2, zie pagina 18 en 19.

'Printen, kopiëren en uitdelen hoeft niet meer'



Vreemd die vreemde talen

Mijn zoon is 15 jaar en het verbaast me dat hij maar zelden positief is over de lessen Duits of Engels. Frans 'La plus belle langue' heeft hij inmiddels laten vallen. Hij vond de taal toch niet zo mooi als de Fransen en mijn oude leraar Frans, monsieur Donner, ons willen doen geloven. Duits en Engels zijn overgebleven. Maar ook die twee talen moeten het, zoals gezegd, in zijn summier evaluaties thuis vaak ontgelden. 'Al die regeltjes. Saai en moeilijk', hoor ik dan. Is mijn zoon gewoon een klassieke tegendraadse puber die overal commentaar op heeft en niet bereid is om de noodzakelijke inspanningen te leveren, die nodig zijn om een taal (en eigenlijk geldt dat voor elk vak) te leren? Of heeft hij gelijk en loopt het taalonderwijs niet meer in de pas met de belevingswereld van de jeugd van tegenwoordig?

Ik ben geneigd de jeugd gelijk te geven. Nieuwe media, met het internet voorop, bieden immers toch tal van mogelijkheden om de lessen veel leuker én leerzamer te maken? Waarom praten – chatten dus – leerlingen uit Amsterdam niet met leerlingen uit München en waarom overleggen leerlingen uit Zwolle niet met die uit Brighton? Het is toch niet zo moeilijk om dat te arrangeren! Samen een case uitwerken, een werkstuk maken, een presentatie voorbereiden, vragen stellen en beantwoorden, noem maar op. Waarom zijn we, nu we de praktijk van alledag in de klas kunnen halen, nog steeds aan het droogfietsen? Waarom passen we ons taalonderwijs niet aan aan het referentiekader van de leerlingen anno 2011?

Met zoon heeft net zoveel vrienden op Facebook in Amerika als in Nederland. Ze communiceren er vrolijk op los. Over nietszeggende zaken en over wereldissues. En natuurlijk barst het van de spelfouten en onverteerbare grammaticale blunders (ook bij de Amerikaanse kinderen overigens!). Maar het wel hun wereld, de echte wereld. Deze wereld leeft en beweegt en gaat over zaken die hen bezighoudt. Met een camera en een skype-verbinding wordt het allemaal nog realistischer en leuker. En leerzamer.

Nee, leraren vreemde talen hoeven niet voor hun baan te vrezen. Integendeel. Natuurlijk is het goed om de leerdoelen te bepalen. Natuurlijk is het goed om ervoor te zorgen dat er doorlopende leerlijnen zijn. Natuurlijk is het goed dat kinderen een boek lezen en grammaticale regels leren en correct leren toepassen. Natuurlijk is het goed dat kinderen hun idioom uitbreiden en de woorden op de juiste manier kunnen spellen. Maar taal is geen abstracte wetenschap, taal moet veel meer dan wis- en natuurkunde een plaats krijgen in het hoofd en het hart. Een taal moet tot leven komen, willen de vele regels die eraan ten grondslag liggen geïdentificeerd worden. Alleen hebben we de Nederlandse taal immers ook met vallen en opstaan geleerd. Door het te spreken en door op een positieve manier gecorrigeerd te worden. Die interactie is van wezenlijk belang. Een leraar met 25 of meer kinderen in de klas kan dat nooit alleen. Hij kan die 'motiverende moederrol' niet in z'n eentje vervullen. Werden de taaldocenten vroeger voor een voldongen feit geplaatst, nu zijn er zoveel meer interactiemogelijkheden, er zijn zoveel goede digitale programma's die hem daarin kunnen ondersteunen. Het is tijd voor een revolutie. Anders blijven Duits en Engels voor de meeste kinderen echt vreemde talen. O ja, we kunnen alle leerlingen natuurlijk ook gewoon een lange zomer naar Duitsland sturen. Of laten overwinteren in Amerika. Ik wed dat ze die taal na de vakantie veel beter spreken dan nu aan het eind van de middelbare school.

Frank Stienissen (hoofdredacteur OWG DIGITAAL)



MEESTER MARKO WILDEBOER UIT MEPPEL IS BLIJ MET ELEKTRONISCHE LEEROMGEVING

‘Een dikke 9 voor ELLO:2’

Marko Wildeboer, leerkracht van groep 5 van basisschool Sprinkels in Meppel, is erg enthousiast over de website ELLO:2. “Het voldoet aan bijna alles wat ik ervan verwacht. Het enige dat ik nog mis, zijn voldoende computers voor alle kinderen.”

Wildeboer heeft 28 kinderen in zijn groep en slechts vier computers. Dat betekent dat de leerlingen moeten rouleren om allemaal hun weektaak in ELLO:2 te kunnen maken. “Ik maak een lijstje zodat iedereen aan de beurt komt.” En dat zal nog wel even zo blijven. “De school gaat op termijn fuseren. Geld voor nieuwe computers zit er voorlopig niet in.”

Sinds begin van dit jaar maken de groepen 5 tot en met 8 gebruik van de digitale leeromgeving. “Ik heb de voorganger van dit systeem, ELLO:1, ook gebruikt en daar was ik direct enthousiast over. Die site ging op een gegeven moment uit de lucht. Nu gebruikt de hele bovenbouw van Sprinkels ELLO:2. Ik vind de toepassing vrij gemakkelijk. Het wijst zich over het algemeen vanzelf en dat hoor ik ook van mijn collega’s uit de andere groepen. Het zegt wel iets over ELLO:2 dat het hele team in is voor dit systeem.”

‘Het scheelt me anderhalf uur per week’

ELLO:2 helpt de docenten onder andere bij de rapportage van de werkbladen. “Het geeft meteen een mooi overzicht. En de oefeningen worden automatisch nagekeken. Dat scheelt me wel 1,5 uur per week. Die tijd besteed ik aan het vullen van ELLO:2. Een half uur per week kost me dat ongeveer. En dan houd ik nog een uur over om bijvoorbeeld aan handelingsplannen te besteden.”

“Wat ik ook prettig vind aan ELLO:2 is dat ik controle heb. Vorig jaar kreeg ik het signaal dat er over de e-mail gepest werd. Toen heb ik de berichten teruggekeken en had ik het zwart op wit. Daar kon ik wat mee. Overigens is het niet mijn beleid om alles terug te kijken. Alleen als ik daartoe een concrete aanleiding heb, doe ik dat.”

‘Ook de ouders zijn enthousiast’

De aanleiding om ELLO:2 in te voeren, was van communicatieve aard. “In eerste instantie zochten we een manier om met ouders de datum van toetsmomenten te communiceren. We zochten naar een vorm voor een gezamenlijke agenda. ELLO:2 was daarvoor heel goed toepasbaar. De ouders zijn er ook enthousiast over. Ze waarderen het dat



ze weten dat er toetsen zijn." De transparantie die via ELLO:2 ontstaat, juicht Wildeboer toe. "Ik krijg alleen maar positieve reacties. Ouders kunnen beter volgen hoe hun kind presteert. Doordat de leerlingen oefeningen vanuit huis kunnen maken, kunnen ouders hen beter begeleiden bij het huiswerk en ze kunnen kinderen ook gerichter vragen stellen over hoe het gaat op school." Inmiddels maakt Wildeboer gebruik van vrijwel alle mogelijkheden van ELLO:2. "Ik kan er gemakkelijk bestanden op kwijt. En ik stuur leerlingen berichten en deel met hen de agenda. Ook maak ik zelf werkbladen, bijvoorbeeld van de tafeltjes. Ik kan eenvoudig differentiëren naar de verschillende niveaus van leerlingen." Wildeboer prijst de overzichtelijkheid van de site. "Er staat niet te veel op. Alleen dat wat je nodig hebt. En het oogt ook heel aantrekkelijk. De leerlingen bepalen hun eigen achtergrond. Ze hebben heel snel door hoe dat moet."

'De leerlingen stoeien ook thuis met de mogelijkheden'

In ELLO:2 is een aantal programma's van de Onderwijs Werkgroep (OWG) geïntegreerd, zoals Toporama. "Dat is een prachtig programma. Het maakt oefenen met topografie zoveel aantrekkelijker. Toporama bevat topografische kaarten in heldere kleuren, waarmee kinderen

verschillende oefeningen kunnen doen om plaatsnamen of rivieren en dergelijke te leren. Het bevat ook een spel Vliegende schotel, waarbij de leerlingen zo snel mogelijk met hun vliegende schotel over een genoemde plaats moeten vliegen. Voor elk juist antwoord verdienen ze punten. De beste twintig leerlingen verschijnen in een topscorelijst. Dat spelelement en de topscorelijst spreken kinderen aan." Ervaring met het maken van een website via ELLO:2 heeft Wildeboer nog niet. "Dat staat op de planning voor na de kerstvakantie. Dan wil ik de groep werkstukken laten maken. Het lijkt me leuk als we die op een website kunnen zetten." De leerlingen uit de groep van Wildeboer loggen thuis vaak in op het systeem. "Ze stoeien er thuis mee en ontdekken eerder dan ik nieuwe toepassingen en mogelijkheden. Zo vertelden ze me laatst over de puntenwinkel. Daar hebben we samen naar gekeken en ontdekt hoe het precies werkte." Als de kinderen werkbladen hebben gemaakt, worden ze beloond met punten. Die punten kunnen ze besteden in de puntenwinkel. Voor 25 tot 100 punten kunnen de kinderen plaatjes kopen, waarmee ze hun eigen site binnen ELLO:2 mooier kunnen maken. Meer informatie: www.ello2.net

De transparantie die via ELLO:2 ontstaat, juicht Wildeboer toe. 'Ik krijg alleen maar positieve reacties. Ouders kunnen beter volgen hoe hun kind presteert.'



FRANS VAN ROOIJ, VOORZITTER VAKJURY NOT INNOVATIEPRIJS 2011

'Combinatie van papier en computer is populair'

De kans is groot dat de NOT Innovatieprijs 2011 naar een computerproject gaat. Vier van de zes genomineerde projecten hebben een digitaal karakter. De vakjury van deze innovatieprijs onder leiding van Frans van Rooij maakte de voordracht eind november bekend.

Volgens de juryvoorzitter zijn tegenwoordig bijna alle inzendingen combinaties van papier en computers. Dus dat er veel digitale projecten bij de laatste zes zouden zitten, was voorspelbaar. Dat moest van ons niet per se, maar het ging vanzelf." Genomineerd zijn onder andere SQUA van Future Whiz Media en de online databank www.gastindeklas.nl van de gelijknamige stichting. Ook zijn studieplanner PLANDIT en de digitale examentrainer van ThiemeMeulenhoff genomineerd.

Publieksjury

Van Rooij: "Wij hebben bij onze keuze gelet op de praktische toepasbaarheid van het idee en de haalbaarheid in tijd en financiële middelen. Wie moet winnen laat ik graag over aan de publieksjury. Ik heb wel een persoonlijke voor-



keur, maar die houd ik graag voor mezelf. Ik ga de publieksjury zeker geen advies geven." Naast de digitale innovaties heeft de jury nog twee andere nominaties bekend gemaakt. Dat zijn het NOVA mobiel planetarium van de Nederlandse Onderzoeksschool voor Astronomie en het programma Van Gezonde schoolcatering naar Gezonde school van Cormet Schoolcatering.

Twee winnaars

Uit de nominaties kiest een publieksjury twee winnaars. Eén in de categorie Leermiddelen en methodes, waaronder SQUA en Gast in de Klas vallen. De tweede in de categorie Innovatieve toepassing van facilitaire producten, inrichtingen of diensten ten behoeve van het onderwijs. De prijsuitreiking vindt plaats op 25 januari tijdens de opening van de NOT 2011 in de Jaarbeurs in Utrecht.

Huiswerk en studie plannen

Met PLANDIT kunnen leerlingen online hun huiswerk en studie plannen. Plandit beschikt over een digitale agenda waar leerlingen hun huiswerk invoeren. Het systeem hangt een hogere prioriteit aan huiswerk voor een toets die zwaar meetelt.

Digi-Trainer

De digitale examentrainer Digi-Trainer van ThiemeMeulenhoff bereidt leerlingen voor op examens vanaf een beeldscherm. De Digi-Trainer is ontwikkeld voor leerlingen van het vmbo-b en -k. De applicatie laat de leerlingen oefenen met kennis en vaardigheden op de computer en is er voor onder andere Nederlands, Engels, wiskunde en economie.

Online databank gastlessen

Met de databank van de stichting Gast in de klas kunnen scholen zoeken naar gastdocenten, gastlessen, projecten en excursies. De databank is geschikt voor leerkrachten van basisscholen tot middelbaar beroepsonderwijs.

Quizvragen

SQUA is een online leeromgeving, ontwikkeld voor de bovenbouw van het primair onderwijs, in samenwerking met Cito. Daar kunnen ze quizvragen beantwoorden over aardrijkskunde, taal, topografie, rekenen en geschiedenis.

OWG programmacatalogus

TAAL



Taalfanfare groep 3

Het programma oefent voornamelijk eenlettergrepige woorden. Het is bedoeld voor leerlingen die net leren lezen. Het programma biedt oefeningen op zowel visueel als auditief gebied en kent een enorme variatie aan oefeningen. Het programma bestaat uit een leerlingendeel, waar voor de leerkrachten via codetoetsen een planningsscherm en een resultatenscherm op te roepen is en een lerarendeel, waar de leerstof kan worden gewijzigd en uitgebreid. De leerkracht kan opdrachtenreeksen bepalen voor een hele groep tegelijk of per kind. Het programma heeft de volgende oefenvormen: herkennen van woorden, klankpositie bepalen, synthese van woorden, analyse van woorden, analyse van zinnen en begrijpend lezen. Kinderen kunnen heel goed zelfstandig werken met dit programma.

De leestrein – 314

Dit gebruikersvriendelijke programma oefent visuele discriminatie (letter- en woordherkenning); het uitspreken van woorden in wisselrijtjes en het synthetiseren van mkm-, mmkm- en mmmm-woorden. Het kent een aantal oefeningen op het gebied van het aanvankelijk lezen: Lettertrein (6-8 jaar) - letterherkenning; Woordtrein (6-8 jaar) - woordherkenning en Rijjstrestrein (7-8 jaar) - structuurrijtjes. Het is een programma om kinderen zelfstandig te laten oefenen met bepaalde woorden of klanken. Het programma is in te zetten om bepaalde woordsoorten, klinkers of medeklinkers te oefenen. De tweetekensklanken, zoals de au en de eu worden veel geoefend.

Flitskikker

Een leuk en leerzaam programma om spelling van woorden te automatiseren. Het programma vormt een visueel dictee, dat het lees-leerproces van dyslectische kinderen en leerlingen die moeite hebben met spelling stimuleert. Het programma bevat een groot aantal woordbestanden voor alle niveaus van het basisonderwijs en is geschikt voor kinderen van 6 tot 12 jaar. Er staan al woordpakketten in om het av-niveau te oefenen. Flitskikker is te gebruiken als remediërend programma.

Escape Taalwijzer - spellingoefening

Taalwijzer is een programma dat gebruikt kan worden voor het oefenen van spelling, zinsstructuren en tekstopbouw. Groep 6, 7 en 8 kunnen kennis maken met spreuken en gezegdes. Maar ook kan de leerling met dit programma zijn woordenschat uitbreiden, het leestempo verhogen en tekstopbouw leren herkennen. Het hoofdmenu bestaat uit vijf onderdelen: lezen van letters, lezen van woorden, lezen van zinnen, hutselteksten en zinnen beoordelen. Voor groep 6 en hoger is er een zesde onderdeel: spelen met taal. Geschikt voor groepen 4 tot en met 8 van het (speciaal) basisonderwijs en de brugklas van het voortgezet onderwijs.

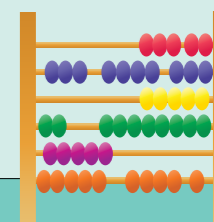
Escape Leesstrategieën Engels/Duits/Frans/Nederlands

Het programma Leesstrategieën richt zich op het aanleren en oefenen van strategieën bij het lezen van teksten in een vreemde taal. De leerling leert gebruik te maken van de woorden en tekstdelen om zo de inhoud van de hele tekst te begrijpen. Het programma legt de leerling teksten en tekstdelen voor en laat hem er op een interactieve wijze mee omgaan. Escape Leesstrategieën kent vier onderdelen waarmee de leerling leert dat hij snel en efficiënt een tekst kan lezen en begrijpen, als hij de juiste strategie gebruikt. De oefeningen kennen een stapsgewijze opbouw van zinnen naar teksten. Geschikt voor groep 7 en 8.

Escape Ontleden - taal

Het programma Ontleden is bedoeld om het redekundig ontleden te leren en te oefenen. De leerling leert stapsgewijs zinsdelen benoemen en de opbouw van zinnen beoordelen. De leerling kan telkens een instaptoets maken om aan te tonen of het niveau voldoende is. Hierna kunnen oefeningen en toetsen worden gemaakt. Na het doorlopen van het programma kan de leerling de meest voorkomende zinsdelen herkennen en benoemen: onderwerp, persoonsvorm, werkwoordelijk en naamwoordelijk gezegde, meewerkend voorwerp, lijdend voorwerp, bijwoordelijke bepaling en voorzetselvoorwerp. Door de feedback van het programma wordt duidelijk wat de leerling nog niet goed doet en waarom niet. Geschikt voor groep 7 en 8 van het basisonderwijs tot en met de middenbouw van het vo.

OWG biedt leerkrachten en leerlingen in het basisonderwijs een groot aantal programma's om zelfstandig of lesondersteunend mee te werken. De programma's zijn methode-onafhankelijk samengesteld en dus voor iedere leerling geschikt.



REKENEN

Cijferen plus/min

Met dit overzichtelijke programma kan een leerling op verschillende manieren cijferend rekenen oefenen. Het behandelt de volgende onderdelen: optellen (twee cijfers zonder inwisselen ($51 + 27$), twee cijfers met inwisselen ($74 + 18$), drie cijfers zonder inwisselen ($253 + 321$), drie cijfers met inwisselen ($553 + 271$), willekeurige getallen) en aftrekken (twee cijfers zonder inwisselen ($36 - 14$), twee cijfers met inwisselen ($73 - 36$), drie cijfers zonder inwisselen ($534 - 212$) en drie cijfers met inwisselen ($548 - 271$), willekeurige getallen). De leerstof wordt op een duidelijke manier uitgelegd, waardoor leerlingen heel makkelijk zelfstandig kunnen werken met dit programma.

Heb je het gepast?

Dit programma leert kinderen rekenen met geld. Om de leerlingen zo realistisch mogelijk met de euro te laten oefenen, doen ze boodschappen en betalen ze met gepast geld. De leerlingen kunnen zelf het tempo en de moeilijkheidsgraad bepalen. Daardoor is het programma geschikt voor alle leerlingen. Leerlingen reageren altijd heel enthousiast op dit programma, daardoor is het in te zetten in de rekenles en tijdens speelwerktijd.

Breuken

Een helder programma waarmee leerlingen meer inzicht in het optellen van gelijknamige en ongelijknamige breuken krijgen. Breuken is een rekenprogramma voor 10- tot 12-jarigen in het primair onderwijs. De breuken worden gevisualiseerd. Voor deze opzet is gekozen omdat uit de praktijk blijkt dat kinderen moeilijk een visuele voorstelling kunnen maken van een breuk.

Sssplits

Hiermee leren kinderen op verschillende manieren getallen te splitsen. In het programma worden abstracte gegevens concreet gemaakt. Met het oog hierop zijn Frank en Johan geïntroduceerd. Dus in plaats van 'Splits 5' kan aan de leerling worden gevraagd: 'Je hebt vijf appels: hoeveel krijgt Frank er en hoeveel krijgt Johan er? Nieuwe oefeningen voegen steeds kleine stapjes toe aan de voorgaande. Daarom is het belangrijk dat de oefeningen in de juiste volgorde doorlopen worden. Kinderen uit groep 3, 4 en 5 reageren enthousiast op dit programma. Het programma is methode-onafhankelijk, dus geschikt voor iedere leerling.

Escape Tekstbegrip (Niveau 1 en 2) – begrijpend lezen

Met het instructieprogramma Tekstbegrip Nederlands oefenen kinderen met teksten om een beter inzicht te krijgen in de structuur van de teksten. Daarnaast hebben leerlingen uitleg nodig over de begrippen die hierbij aan de orde komen. Dit programma is ontwikkeld onder leiding van dr. Aernoutse van de Universiteit van Nijmegen. Het leert leerlingen stapsgewijs te zoeken naar het onderwerp en de hoofdgedachte van een tekst. Daarna wordt geleerd om de hulpmiddelen te gebruiken die in elke tekst aanwezig zijn om de structuur van een tekst te ontdekken. Geschikt voor groepen 7 en 8 tot middenbouw vo. De teksten kunnen worden voorgelezen, wat het ook geschikt maakt voor kinderen met dyslexie.

Escape Het hoogste Woord Duits/Engels/Frans

In het programma 'Het Hoogste Woord' kunnen leerlingen zelfstandig en op hun eigen tempo hun Duitse, Engelse en Franse woordenschat uitbreiden. Dit gebeurt aan de hand van vier verschillende thema's: persoonlijk, in de maatschappij, op aarde en abstract & concreet. Om woorden te oefenen kunnen leerlingen vier fases doorlopen. Ze beginnen met een instaptoets waarmee eerst gekeken wordt hoe groot de woordenschat al is. Vervolgens kun je bij het onderdeel 'presentatie' de woorden gaan leren. Hierbij is ook geluid beschikbaar, zodat de uitspraak van het woord beluisterd kan worden. In fase 3 kan er geoefend worden voordat je in fase 4 de eindtoets maakt. Bij het programma zitten een woordenboek en een oefenschrift waar moeilijke woorden in gezet kunnen worden die je wat meer wilt oefenen. Geschikt voor klas 2 tot eind vo.

Escape Luistervaardigheid Frans/Duits/Engels

Met het programma Luistervaardigheid vergroot de leerling zijn beheersingsniveau van luistervaardigheid. Daarmee kan de leerling zich onder andere voorbereiden op de luistertoets van de Cito. In de eerste module raken de leerlingen vertrouwd met de technieken die je dient te beheersen om een luistertoets succesvol te kunnen maken. De leerlingen krijgen opdrachten zoals 'wat was het laatste woord dat je hoorde' en 'wat zal het volgende woord zijn'. In de tweede module maakt de leerling ruim honderd gevarieerde opdrachten bij verschillende fragmenten. De derde module bootst de echte toetsituatie na. De afsluitende toetsen zijn Cito-luistertoetsen. Tijdens het maken van de oefeningen krijgen leerlingen feedback op de antwoorden. Geschikt voor de klassen 2 en 3 vo.

Tafels

Dit programma helpt leerlingen de tafels te leren, daarbij te tellen en zo numeriek besef op te bouwen. Het programma werkt met de tafeltjes tot en met 10. De leerkracht kan een bewuste keuze maken uit de tafels of de tafeltjes door elkaar laten oefenen. Het niveau is makkelijk aan te passen. Uiteindelijk kunnen de leerlingen beloond worden met een 'tafeltjesdiploma'.

RekenTalent - rekenoefenprogramma's voor het slimme kind

RekenTalent is een reeks rekenoefeningen. De oefeningen geven een andere benadering van wiskunde en zijn bedoeld om het slimme kind te stimuleren. Voor de leerkracht is weinig tot geen voorbereiding nodig.

RekenTalent is gebaseerd op de wiskunde zoals die in het Oosten de leerlingen wordt bijgebracht. De uitdagende oefeningen kunnen zelfstandig worden doorgewerkt vanaf de computer. De wiskunde wordt vanuit een ander aspect behandeld dan in de reguliere rekenmethoden.

Escape Rekenstrategieën - breuken

Het programma Rekenstrategieën laat leerlingen oefenen met breuken. Het is gebaseerd op de taakanalyse van het werken met breuken. Nieuw is het werken met verhoudingstabellen, om bewerkingen zoals delen door breuken inzichtelijk te maken. Om het oefenen met breuken eenvoudiger te maken, worden de opdrachten visueel ondersteund. Geschikt voor groepen 6, 7 en 8 van het basisonderwijs, onderbouw vo en leerlingen met rekenproblemen in het vo.

**KUNSTZINNIGE VORMGEVING****Laat maar zien - beeldend onderwijs en cultuureducatie**

Laat maar zien is de eerste digitale lesmethode voor beeldend onderwijs en cultuureducatie. De website biedt meer dan driehonderd kant en klare activiteiten voor alle groepen van de basisschool. Er is aanbod in tekenen, handvaardigheid, textiel, fotografie en animatie. Daarnaast is er veel aandacht voor kunst-, cultuur- en erfgoededucatie. Technieken worden stap voor stap visueel uitgelegd en resultaten van de les geven de leerkracht direct een idee van de opdracht. Als je inlogt met je OWG-account kun je snel naar het overzicht voor een jaargroep, gebruik maken van de voorselectie en zoekfunctie voor specifieke thema's, kinderen laten kennismaken met een bekende kunstenaar, een doorgaande leerlijn in eigen hand nemen en de leskeuze afstemmen op de schoolvisie.

Kunst & kids - het leukste museum

Op je gemak kun je vijftig meesterwerken bekijken. Bij ieder schilderij kun je een knopje aanklikken voor informatie. Er is uitleg over de details van de schilderen en je kunt een kunstencyclopedie raadplegen. Je kunt ook een kijkje nemen op de tijdsbalk (in welke periode van de geschiedenis werd het schilderij geschilderd?) en er is een meetlat (hoe groot is dit schilderij in verhouding tot de lengte van een kind?). Op de aardbol kun je zien waar de schilder geboren is en natuurlijk lees je iets over de schilder zelf. Er zijn vijftien verschillende spelletjes die op elk schilderij toepasbaar zijn. De computer bepaalt zelf welk spel je bij welk kunstwerk speelt. Hetzelfde geldt voor de talloze kijk- en quizvragen.

Kunst & kids - Van Gogh

De cd-rom Van Gogh & Kids geeft veel leuke informatie over schilderkunst, gecombineerd met talloze spelletjes. Je vindt er interessante gesproken informatie over het leven en het werk van Vincent Van Gogh in combinatie met mooie animaties en gezellige Franse muziek. Door het toevoegen van vertalingen in het Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans is het programma aantrekkelijk voor een veel grotere markt, wat ook past bij de reikwijdte van de populariteit van Van Gogh.

Kunst & kids - Rembrandt

Met het programma 'Rembrandt & Kids', leren kinderen middels een virtueel museum de leukste weetjes over de schilderijen. Dat gaat via een uitgebreid uitpluissysteem. Met behulp van een schitterend digitaal vergrootglas kun je elk detail op de schilderijen bekijken. Ook kun je een encyclopedie raadplegen gewijd aan Rembrandt en zijn werk. Via opdrachten zijn de kinderen spelenderwijs bezig met de meesterwerken van Rembrandt. Bij ieder schilderij kiest de computer willekeurig uit vijftien verschillende spelletjes. Deze variëren van een geheugenspel tot het slepen van details en van het vinden van verschillen tot het maken van een puzzel.

**AARDRIJKSKUNDE****Euphoria**

Euphoria is een fictief land. Aan de hand van een serie vragen moet de leerling informatie halen uit tekeningen, teksten, landkaarten, tabellen en grafieken. Er zijn vragen op drie verschillende niveaus. In groep 7/8 werken veel leerlingen met dit programma. Het is een goede voorbereiding op de eindtoets van groep 8. In de 'central unit' kan de docent de voortgang volgen.

Toporama

Met Toporama kunnen leerlingen de topografische kennis van Nederland, Europa en de wereld oefenen. Toporama heeft fraaie grafische kaarten. De grote kracht van het pakket schuilt in het feit dat de leerkracht zelf de leerstofinhoud bepaalt. De leraar is dus niet gebonden aan een standaard aantal ingegeven plaatsen. Via het lerarenprogramma kunnen plaatsen, rivieren, zeeën, gebergten en streken ingegeven worden. Dat kan op vier niveaus, waarbij de leraar bepaalt op welk niveau naar een plaats gevraagd wordt. Het is verkrijgbaar in de onderdelen Nederland, Europa en Wereld. Ter ontspanning is het topografiespel 'Vliegende schotel' toegevoegd. Het programma Toporama Nederland voldoet aan de 100 namen (uit Basis Topografielijst CITO) op de kaart van Nederland. Vooral de speelse wijze waarop de topografische kennis wordt aangeboden, valt in de smaak bij de leerlingen.

**WIS- EN NATUURKUNDE****AmazingEdu Mathematics en Science**

Duizend interactieve animaties van bijzonder hoge kwaliteit stimuleren het plezier om te leren. De modules van AmazingEdu combineren aantrekkelijke animaties en duidelijk uitgebeelde begrippen met de Engelse taal. Bovendien is het interactief. Het stimuleert leerlingen zich in de materie te verdiepen. Bovendien is het voor docenten gemakkelijker zich voor te bereiden en de lesstof te presenteren. Amazing Mathematics bestaat uit twee delen met onder andere cirkels, ruimtelijke figuren, rotatie, statistiek en waarschijnlijkheidsleer. Deel 1 is geschikt voor klassen 1 en 2 vo, deel 2 voor klassen 2 en 3 vo. Amazing Science/Physics bestaat uit vier delen, waarin onder andere trillingen, aggregatietoestanden, vectoren, elektriciteitsleer en thermodynamica behandeld worden. De delen zijn afgestemd op klassen 1 tot en met 5 vo.

**DIVERSEN****Toetsie**

Toetsie helpt leerlingen met typen (tempo en accuratesse). Dit programma is niet bedoeld om te leren typen. Het is bedoeld om het geleerde te oefenen ter verhoging van de snelheid en accuratesse, nadat de leerling de basisbeginselen en met name de juiste houding en vingerzetting heeft geleerd. Het kan als extra werktak worden ingezet. Vooral de 'wedstrijdjes' vallen in de smaak bij de leerlingen.

Puzzelen maar

'Puzzelen maar' is een erg leerzaam en leuk programma. Het bevordert het logisch denken (spring- en schuifpuzzel) en stimuleert het probleemoplossend denken (springpuzzel). Dit programma geeft via prachtig getekende puzzelplaten en foto's een groot aantal oefeningen in visuele waarneming en visuele synthese. Er zijn vier puzzels te maken en er kan op verschillende niveaus worden gewerkt. Er is keuze uit twaalf puzzelplaten: grote voorwerpen, gedetailleerde platen en platen met symbolen. Ofschoon het programma de leerlingen steeds meer uitdaagt, blijft het programma bijzonder gebruikersvriendelijk.

Muisspelletjes

Dit programma traint de oog-hand(muis)coördinatie en het bijvoorbeeld creatief inkleuren van een afbeelding. Muisspelletjes is een programma voor de onderbouw van het basisonderwijs. Het bevat een aantal speelse oefeningen om het schuiven met de muis en het klikken te oefenen. Het programma leert kinderen spelenderwijs met de computer om te gaan.

e-Learning for Kids

e-Learning for Kids is een wereldwijde non-profit organisatie voor leerplezier en gratis onderwijs. De lesprogramma's voor de kinderen van 5 tot 12 jaar zijn toegankelijk via het internet, CD-ROM's of computers waarop de lesprogramma's vooraf zijn geïnstalleerd. Op dit moment zijn meer dan 180 e-learning lesprogramma's beschikbaar. Het gaat om lessen op het gebied van Rekenen, Natuurkunde, Taal, Engels als tweede taal, Computervaardigheden, Gezondheid en Persoonlijke verzorging. Alle programma's zijn beschikbaar in het Engels en een groot aantal is ook beschikbaar in het Spaans, Frans, Portugees en Thais en binnenkort ook in het Nederlands. De lessen duren tussen de 20 en 30 minuten.

Kinderplanbord in de klas

Een planbord is bij uitstek geschikt om leerlingen structuur te bieden bij het werken in de klas. Kinderplanbord is een digitaal planbord, speciaal ontwikkeld voor digitale schoolborden en computers met touchscreen, maar ook 'gewone'-desktop computers werken uitstekend met het systeem. De leerkracht hoeft slechts de namen van de leerlingen in te voeren, een aantal activiteiten in te plannen en aan te geven hoeveel leerlingen tegelijk aan een activiteit mogen werken. Het planbord registreert tijd, je kunt adaptief groepjes maken, ouders kunnen vanuit huis meekijken, kinderen kunnen gemakkelijk zelfstandig aan de slag en je kunt werken met barcodes als je niet over een touchscreen beschikt.

Hier vinden leerlingen hun oefenbladen en toetsen.

Plan leuke activiteiten en verplichte opdrachten.

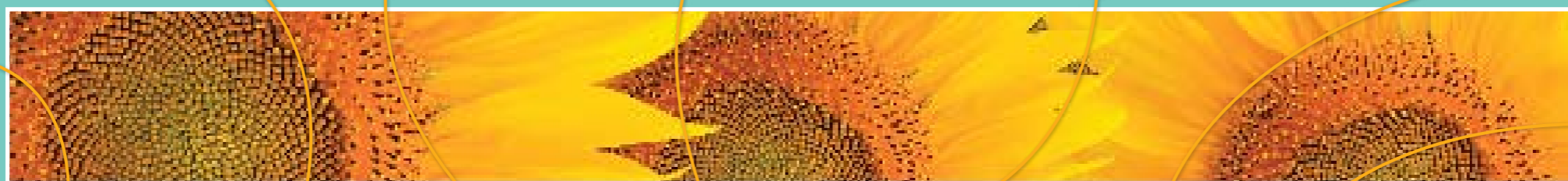
Plaats jouw instructies, voorbeelden en handreikingen.

E-mails sturen en ontvangen. Alléén voor leerkrachten en leerlingen binnen jouw school.

Links naar internet-sites zoals YouTube, Schooltv en Spelletjesplein.

Maak websites eenvoudig zelf en geef alleen jezelf of de hele school toegang.

Zet hier **nieuws** op voor alle leerlingen van de school en laat nieuws van bijvoorbeeld het Jeugdjournaal en VillaAchterwerk met RSS-feeds automatisch binnenkomen.



- Nieuws
- Werkblad maken
- Agenda
- Mijn bestanden
- Brievenbus
- Handige links
- Websites
- Extra's



Toetsresultaten zijn zichtbaar voor ouders en leerlingen.

Naar hartenlust oefenen en wedstrijdes spelen met uitdagende en kleurrijke spellen.

Een digitaal **fotoboek** om te delen met anderen.

Een digitaal **klassenboek** voor pasfoto's, e-mail-adressen en telefoonnummers.

Babbelen binnen school.

Kies je eigen achtergrond, plaatjes en kleuren.

Verdien punten als beloning voor je prestaties. Besteed deze in de **puntenwinkel** voor mooie plaatjes.

- Wijn behaalde cijfers
- Spelletjes
- Foto's bekijken
- Wijn klasgrootboek
- Chatbox
- Wachtwoord veranderen
- Wijn instellingen
- Puntenwinkel



- Werkbladen
- Werkgroepen
- Rapportage
- Accountbeheer
- Mediabeheer
- Openbare en lokale
- Gedownloadprofiel
- Schoolbeheer

LEERKRACHT

Maak eenvoudig **werkbladen** of kies uit een ruime voorraad.

Biedt mogelijkheden om werkgroepen te differentiëren naar niveaus.

Toetsresultaten en **voortgangsrapportage** in Excel.

Geef leerlingen extra of juist minder bevoegdheden bijvoorbeeld om te chatten.

Selecteer **schoolmethodes** om bijpassende werkbladen te vinden.

Registratie per toets en per leerling.

Wissel **ervaringen** uit en stel al jouw vragen.

Verplaats leerlingen in één keer naar een hogere groep.

ELLO:2 DAAR SCOOR JE MEE!

Leergebied	Functie	Leeftijd	OWG programma		
Computervaardigheden	<i>Toetsenbordherkenning</i>	4-8	D4A Toetsie		
		5-12	e-Learning for Kids		
Functieontwikkeling	<i>Fijne motoriek</i> <i>Taalontwikkeling</i> <i>Visuele waarneming</i> <i>Zelfstandig werken en plannen</i> <i>Zelfstandig werken en internet</i>	4-8	Muisspelletjes		
		4-6	Kleutervreugde 1		
		4-8	Kikkermatrix		
		5-12	Puzzelen maar		
		4-7	Kinderplanbord		
		7-12	ELLO:2		
Gezondheid en persoonlijke verzorging		5-12	e-Learning for Kids		
Oriëntatie op mens & wereld	<i>Aardrijkskunde</i> <i>Natuuronderwijs</i>	11-12	Euphoria in een notendop		
		9-12	Toporama Agteres Nederland		
		9-12	Toporama Agteres Europa		
		9-12	Toporama Agteres Wereld		
		9-12	Toporama Nederland		
			Toporama België		
		9-12	Toporama Europa		
		9-12	Toporama Wereld		
		9-12	Menselijke lichaam		
				9-12	Toporama Wereld
Kunst en cultuur		vanaf 8	Het leukste museum van Nederland		
		vanaf 8	Van Gogh		
		vanaf 8	Rembrandt		
Rekenen/wiskunde	<i>Breuken en procenten</i>	10-12	Breuken		
		9-12	Breukentrein		
		10-12	Breureka deel 1		
		10-12	Breureka deel 2		
		10-12	Breureka deel 3		
		10 - 12	D4A Deelbaar		
		10-12	D4A Kommagetallen		
		9-15	Rekenstrategieën		
		plus-leerlingen vanaf 10	Rekentalent		
				9-12	Cijferen plus en min
				5-12	e-Learning for Kids
			<i>Cijferen</i>	7-10	Heb je het gepast?
			<i>Geldrekenen</i>	6-9	Rekenen tot 20
		<i>Kennis van het getallensysteem</i>	10-12	D4A Top-100	
			6 - 11	Verkennen van getallen deel 1	
			6-11	Verkennen van getallen deel 2	
			6 - 11	Verkennen van getallen deel 3	
		<i>Klokkijken</i>	7-10	Klokkijken	
		<i>Tafels</i>	7-10	D4A Tafels	
		<i>Vorbereidend rekenen: tellen</i>	5-8	D4A SSSplitss	
		<i>Wiskunde</i>	9-10	Amazing Mathematics deel B	
			11-12	Amazing Mathematics deel C	
			12-14	Amazing Mathematics deel 1	
		13-15	Amazing Mathematics deel 2		
Natuurkunde	<i>Natuurkunde</i>	11-12	Amazing Science deel C		
		12-14	Amazing Science/Physics deel 1		
		13-15	Amazing Science/Physics deel 2		
		14-16	Amazing Science/Physics deel 3		
		15-17	Amazing Science/Physics deel 4		
		5-12	e-Learning for Kids		

Leergebied	Functie	Leeftijd	OWG programma		
Taal					
Duitse taal	<i>Lezen/spelling</i>	vanaf 12	Lees mee Duits		
		13-18	Het hoogste woord Duits		
		12-14	Luistervaardigheid Duits		
		10-12	Leesstrategieën Duits		
Engelse taal	<i>Lezen/spelling</i>	vanaf 12	Lees mee Engels		
		10-12	Leesstrategieën Engels		
		12-14	Luistervaardigheid Engels		
		13-18	Het hoogste woord Engels		
		5-12	e-Learning for Kids		
		10-12	Lees mee Nederlands + Engels		
Franse taal	<i>Lezen/spelling</i>	vanaf 12	Lees mee Frans		
		13-18	Het hoogste woord Frans		
		10-12	Leesstrategieën Frans		
		12-14	Luistervaardigheid Frans		
NT2 (VO)		10-18	NT2 Grammatica		
Nederlandse taal	<i>Alfabetiseren</i>	4-12	D4A Spelen met het alfabet		
		6-8	De Leestrein		
	<i>Aanvankelijk lezen</i>	vanaf 6	Taalfanfare Woordenschat Plus*		
		vanaf 6	Taalfanfare Woordenschat Upd		
		4-6	Taalfanfare groep 3		
		4-6	Zelfstandig leren lezen 1		
		<i>Edutainment</i>	6-8	Stiptekenen	
			<i>Lezen/spelling</i>	10-12	Verkleinwoorden
		6-10		Welke Klinker	
				10-11	D4A Tekstbegrip (niveau 1)
				12-13	D4A Tekstbegrip (niveau 2)
		<i>Spelling: onveranderlijke woorden</i>	6-10	D4A Spelen met woorden	
			6-12	Woordpakket	
		<i>Spelling: werkwoorden</i>	1012	Werkwoordschema	
		<i>Taal Algemeen</i>	7-12	Taalfanfare groep 4	
			8-9	Taalfanfare groep 5	
			9-10	Taalfanfare groep 6	
			7-15	Taalwijzer	
10-12	Leesstrategieën Nederlands				
10-18	Ontleden				
<i>Technisch lezen</i>	6-12		Flitskikker		
	5-12		Leeshulp		
			6 - 12	Lees snel	
			6 - 12	D4A Letterregen	
Spaanse taal	<i>Lezen/spelling</i>	vanaf 16	Lees mee Spaans		
Vlaams & Frans	<i>Lezen/spelling</i>	6-10	Lees je mee Vlaams!		
		vanaf 12	Lees mee Vlaams Frans		
Vlaamse taal	<i>Aanvankelijk lezen</i>	4-6	Taalfanfare, Leerjaar 1		
	<i>Taal algemeen</i>	7-8	Taalfanfare, Leerjaar 2		
Uitgaven voor directies & leerkrachten	<i>Rekenen/wiskunde</i>		Sommenprinter		
	<i>Kunst en cultuur</i>		Laat maar zien - kunst en cultuur		
	<i>Overig</i>		Licorlijst 3		
			Ovsolijst 3		
			Sociogram		

De programma's waar D4A (Design for All) bij staat betekent dat het spel geschikt is voor mensen met een auditieve en/of visuele beperking.

Digitaal kinderplanbord: registreert en motiveert

Wat is er mis met het oude en vertrouwde planbord met magneten of kaartjes? Niets, zou je zeggen. Maar nog handiger is een bord dat automatisch registreert. Weg met de lijstjes.

Kleuterjuf Linda Vercoulen (25) van basisschool de Triolier in Reuver verving onlangs haar planbord door een digitaal exemplaar. Haar conclusie is positief: "Het levert me veel tijdswinst op. Het digitale bord registreert automatisch welke werkjes een kind heeft gedaan en hoeveel tijd het daaraan heeft besteed. Dat is vooral handig bij het invullen van de rapporten. En het helpt me ook bij de observaties van de kinderen. Met één druk op de knop tover ik precies tevoorschijn met welke activiteiten de kleuters bezig zijn geweest en voor hoe lang."

Touchscreens

Een planbord, in welke vorm ook, is een handig hulpmiddel in de onderbouw om activiteiten te plannen. Het helpt leerlingen keuzes te maken en vooruit te denken. Ook stimuleert het de zelfstandigheid doordat kinderen het planbord zonder tussenkomst van de leerkracht kunnen invullen. Een digitaal kinderplanbord heeft nog een aantal belangrijke voordelen boven een traditioneel bord. Vercoulen prijst naast de automatische registratie ook de kans om kinderen kennis te laten

maken met computers. "Ik vind het belangrijk om met de tijd mee te gaan. In dit digitale tijdperk moeten kinderen al vroeg met computers en touchscreen monitoren leren omgaan." Aan de kinderen zal het niet liggen. Die genieten ervan. "Ik hoor van ouders dat kinderen er thuis heel enthousiast over vertellen. Als ik hier in de groep toe ben aan het plannen van de werkjes roepen ze: 'Oh yes, de televisie!'" Vercoulen implementeert de mogelijkheden van het kinderplanbord in kleine stapjes. Ze maakt nog niet optimaal gebruik van alle mogelijkheden. "Met een aantal dingen werk ik nog niet. Ik zou bijvoorbeeld vooraf kunnen bepalen welke kinderen wel of niet met elkaar samen mogen werken. Daarmee kan ik kinderen die heel veel met elkaar omgaan, uit elkaar halen. Daar wil ik wel gebruik van gaan maken." Het online digitale planbord heeft als extra mogelijkheid om ouders thuis te laten inloggen. Zo kan het thuisfront zien wat de kinderen op school hebben gedaan en met wie.

Vorbereiding

Voordat het kinderplanbord in de groep kan worden ingezet, moet de leerkracht een aantal voorbereidende handelingen uitvoeren. Zo moeten de namen van de kinderen en de pictogrammen van de te kiezen activiteiten worden ingevoerd. "OWG heeft mij daarbij geholpen. Iemand van de werkgroep heeft de namen van de kinderen in het systeem gezet. Zelf heb ik de pictogrammen die ik altijd al gebruikte, geupload. Dat kostte best wat tijd. Maar voor de kleuters is het belangrijk bij zo'n omslag dat ze ook dingen blijven herkennen. Dus dezelfde pictogrammen gebruiken vond ik wel zinvol. Anders is de overgang zo groot." Moeilijk vond Vercoulen het vullen van het systeem niet, maar ze is wel blij dat ze een beetje ervaring heeft met computers. "Voor iemand die nooit met computers werkt, kan het misschien wel lastig zijn."

Het digitale kinderplanbord is speciaal ontwikkeld voor digitale schoolborden en computers met touchscreen. Het gebruik van het touchscreen was voor de kleuters best even wennen. "Sommigen drukten te lang op een pictogram of te zachtjes en dan werkt het planbord niet. Dat bracht hen dan behoorlijk in verwarring. Bij het in gebruik nemen van het bord heb ik veel tijd gestoken in het laten kennismaken met het bord. Alle dertig leerlingen heb ik één voor één de nieuwe toepassing laten zien en voelen. Dat kostte veel tijd, maar dat is eenmalig."

Went snel

Nu de kinderen gewend zijn aan het bord, werkt het volgens Vercou-

De voordelen van een planbord:

- een planbord nodigt kinderen uit om zelf activiteiten te kiezen en die zichtbaar te maken op het planbord;
- een planbord komt tegemoet aan de behoefte van kinderen aan autonomie;
- kinderen zijn bij een zelfgekozen taak vaak meer gemotiveerd;
- de leerkracht kan vooraf randvoorwaarden stellen, bijvoorbeeld door zichtbaar te maken welke kinderen een verplichte opdracht moeten doen, welke kinderen in een kleine kring moeten werken of door de grootte van de groep aan te passen;
- een planbord geeft kinderen een duidelijke structuur waarbinnen zij kunnen spelen en werken;
- de rust in de groep neemt toe en de leerkracht heeft meer ruimte om te observeren of aandacht te geven aan individuele leerlingen;
- vaste activiteiten zoals de poppenhoek, de bouwhoek en de materialenkast kunnen aangevuld worden met activiteiten die volgen uit een lespakket.



Het planbord registreert tijd

De leerkracht kan precies zien hoeveel tijd de leerlingen gewerkt hebben aan bepaalde activiteiten. Deze rapportages worden opgeslagen of verwerkt in een leerlingvolgsysteem.

Adaptief groepjes maken wordt nog makkelijker!

De leraar kan vooraf groepjes samenstellen. Wil je bijvoorbeeld wat meer meisjes in de bouwhoek? Dan geef je de computer opdracht om minder jongens bij deze activiteit toe te laten.

Ouders blijven up-to-date

Ouders kunnen inloggen op kinderplanbord.nl om te zien welke activiteiten hun kind gedaan heeft. Eventueel kunnen ouders ook zien met welke medeleerlingen het kind graag speelt. Leerkrachten kunnen deze optie uiteraard ook uit zetten.

Meerdere planborden maken

Met kinderplanbord.nl kunnen leerkrachten meerdere planborden ontwerpen. Kinderplanbord.nl biedt meer dan vijfhonderd dagritmekaarten, icoontjes en andere hulpmiddelen om te verwerken in je eigen planbord. Je kunt zoveel planborden maken als je wilt, bijvoorbeeld per vakgebied of dagdeel.

De leerlingen kunnen er zelfstandig mee aan de slag

Kinderplanbord is speciaal ontwikkeld voor digitale schoolborden en computers met touchscreen. Maar ook op 'gewone' desktopcomputers werkt het systeem uitstekend. Met twee klikken kan de leerling een keus maken, waarbij de tekst ook voorgelezen kan worden aan de allerkleinsten.

'Kleuters roepen enthousiast: Oh yes, de televisie!'

len nagenoeg perfect. "Het werkt even goed als het magneetbord, dat we hiervoor gebruikten. Incidenteel komt het nog wel voor dat een kind met zijn vinger over het scherm schuift. Dat verandert de grootte van de pictogrammen. Dan hebben ze echt mijn hulp nog wel even nodig." Bij het initieel kiezen van een werkje is dat niet zo'n probleem, vindt Vercoulen. Maar als ze tussendoor van taak willen veranderen, ligt dat anders. "Dan moet ik mijn bezigheden onderbreken om ze te helpen. Maar ik zie het als een investering die de moeite waard is. Ik heb er vertrouwen in dat de kinderen het snel genoeg door hebben."

Op dit moment is de Triolier voor OWG een pilotschool. "We hebben het op proef. Onze ervaringen koppel ik terug naar OWG en zij kunnen eventueel de programmatuur aanpassen. Maar ik moet zeggen dat ik nu al heel positief ben." OWG biedt alle deelnemers het kinderplanbord aan. Voor computers zonder touchscreen kunnen ook barcodes geprint worden die met een barcode-scanner te lezen zijn. Voor meer informatie: www.kinderplanbord.nl



ICT-VERNIEUWING NIET HAALBAAR
ZONDER GEDEELD EIGENAARSHIP

ICT invoeren doe je samen

Overheden pompen veel geld in ICT-projecten. Maar evaluaties laten zien dat het resultaat achterblijft. Onderzoek van de universiteit van Tilburg analyseert hoe dat komt.

Onderzoekster Irma van der Neut stelt in haar onderzoek 'Wat weten we over ICT en... Duurzame onderwijsvernieuwing' dat de stimuleringsregelingen voor ICT-veranderingen op scholen onvoldoende werken. Veranderingen bekijken niet of scholen benutten de projectresultaten niet optimaal. Ze noemt vier factoren waardoor scholen er niet altijd in slagen veranderingen succesvol door te voeren. Eén daarvan is het ontbreken van gedeeld eigenaarschap. Wat bedoelt ze daarmee?

Neuzen dezelfde kant op

Het woord eigenaarschap, zo legt Van der Neut uit, verwijst naar de mate waarin bestuurders, managers, leraren en leerlingen het eens zijn met de noodzaak van de verandering en de manier waarop die moet worden ingezet. Ze moeten achter de verandering staan. In hun dagelijkse werk moeten ze prioriteit willen leggen bij de veranderingen. Met gedeeld eigenaarschap bedoelt Van der Neut dat de neuzen dezelfde kant op moeten staan. Het is belangrijk dat niet één, maar alle relevante betrokken partijen de onderwijskundige noodzaak onderschrijven en eraan willen werken.

Opgelegd

Uit evaluaties van de stimuleringsregelingen blijkt te vaak dat het eigenaarschap bij één partij ligt; extern bij de overheid of intern bij

een docent of de schoolleiding. Als voorbeeld van extern eigenaarschap noemt Van der Neut een landelijke regeling. De overheid stelde daarbij een bedrag ter beschikking aan scholen voor de aanschaf van hardware, zoals computers. Die regeling zorgde ervoor dat alle scholen over moderne ICT-mogelijkheden beschikten. Heel mooi. De regeling zorgde ervoor dat de scholen een up-to-date infrastructuur hadden. Maar ze leidde er niet automatisch toe dat alle scholen ICT in hun onderwijs integreerden. De docenten gebruikten de mogelijkheden van de nieuwe apparatuur te weinig, met name omdat een duidelijke onderwijskundige visie ontbrak.

Strategisch gedrag

Een ander risico van extern eigenaarschap is dat het onbedoeld bij scholen strategisch gedrag uitlokt. Scholen zoeken voortdurend naar financiële middelen. Een regeling leidt er soms toe dat scholen ervoor kiezen aan een regeling mee te doen ten koste van een al lopend project. De regeling krijgt voorrang en lopende veranderingsprojecten worden onderbroken, vaak ter frustratie van de medewerkers. Zij beklagen zich erover dat de ene vernieuwing nog niet is uitgekristalliseerd en de volgende alweer op stapel staat.

Falend management

Er bestaan ook regelingen waarbij de invulling niet van bovenaf opgelegd wordt, maar waarbij het schoolmanagement de vrijheid krijgt de regeling naar eigen inzicht in te vullen. Een voorbeeld daarvan was de regeling Ankerprojecten. Mbo's konden het gebruik van verschillende vormen van ICT in hun onderwijs verbreden en verankeren. Scholen konden zelf zorgen voor een goede aansluiting bij hun onderwijsdoelen. Maar in de praktijk blijkt dat managers het vaak lastig vinden om een goede probleemanalyse te maken. Ze hebben niet altijd een

Het is zinvol voor overheden om na te gaan welke reikwijdte van de verandering of vernieuwing gewenst is. Gaat het om een verandering op landelijk niveau, op schoolniveau of op lerarenniveau?

helder beeld van de ICT-behoefte op hun school. En, belangrijk in dit kader, managers slagen er niet in draagvlak bij leraren te creëren, waardoor er geen gedeeld eigenaarschap is. Leraren hebben vaak andere doelen dan beleidsmakers en spreken een andere taal als het gaat om onderwijs en ICT. Zonder de steun van de docenten komt een verandering zelden van de grond.

Nieuw en creatief

Misschien dat de docenten dan zelf maar verantwoordelijk moeten zijn voor de besteding van de gelden. Van der Neut legt uit dat dat niet de oplossing is. Dergelijke regelingen, gericht op leerkrachten, bestaan wel. Grassroots is daar een voorbeeld van. Leraren die een vernieuwend project aanmelden, kunnen een financiële tegemoetkoming ontvangen. De overheid probeert op die manier nieuwe en creatieve ICT-toepassingen te stimuleren. Vaak blijft de ontwikkeling beperkt tot de deelnemende leraren en leidt die niet tot duurzame, structurele vernieuwingen op de school. Ook ontbreekt vaak de koppeling met de onderwijskundige doelen.

Nieuw beoordelingscriterium

Het advies van Van der Neut lijkt na haar betoog een open deur. Het is zinvol voor overheden om na te gaan welke reikwijdte van de verandering of vernieuwing gewenst is. Gaat het om een verandering op landelijk niveau, op schoolniveau of op lerarenniveau? De regeling vertrekt bij voorkeur vanuit eigenaarschap op het gewenste niveau. Toch is dat niet alles. Volgens Van der Neut is het belangrijk dat een regeling zo wordt ingericht, dat er aandacht is voor het stimuleren van eigenaarschap bij alle betrokken partijen. Bijvoorbeeld door dit als beoordelingscriterium mee te nemen. Dat betekent wel een extra administratieve slag. Aan de aanvraag van financiële middelen moet een onderbouwing toegevoegd worden, zoals een probleemanalyse, het draagvlak bij verschillende betrokkenen en de beoogde doelen. Om het scholen en leraren iets gemakkelijker te maken om hun problemen en hun behoeften helder te krijgen, stelt Van der Neut voor hen te ondersteunen. Dat zou volgens haar kunnen via workshops.

De centrale vraag van dit onderzoek: onder welke voorwaarden hebben stimuleringsregelingen voor onderwijsvernieuwing met ICT meer effect?



Binnen één dag op de hoogte van alles dat met ICT en onderwijs te maken heeft



25-29 januari 2011
Jaarbeurs Utrecht
www.not-online.nl



Zelfstandig leren rekenen met het digibord

Het digitale schoolbord biedt meer mogelijkheden dan je misschien denkt. De meeste leraren gebruiken het bord voor klassikale instructies. Het ligt misschien niet voor de hand, maar het digibord is ook erg geschikt voor zelfstandig werk. Dat blijkt uit een recent onderzoek naar rekenlessen op het digibord van de Hogeschool Arnhem en Nijmegen.

De leerlingen moesten tijdens het onderzoek in duo's rekenopdrachten maken op het digibord. Een groot voordeel van het digibord is dat rekenopgaven vaak beeldender vormgegeven zijn dan in het werkboek. Ook heeft een digibord interactieve mogelijkheden, waardoor allerlei hulpmiddelen mogelijk zijn. Een voorbeeld van een hulpmiddel is een liniaal met verschillende lengte-eenheden of een achteruittelmachine. Eén van de sommen waaraan de leerlingen moesten werken, was het optellen van breuken. Deze som was opgesteld met behulp van taarten verdeeld in punten. Een vierde van beide taarten in de som was gekleurd. Dat gedeelte kon verslept worden naar de blanco taart in de uitkomst, waardoor het resultaat zichtbaar werd. Een kwart plus een kwart vormden samen één helft. De leerlingen konden het resultaat zien en daardoor gemakkelijker het goede antwoord geven.

De rekenopgaven

De Arabesk rekent volgens de methode De wereld in getallen (WIG). De volgende deelvaardigheden kwamen voorbij:

- met stappen en sprongen van 1, 10, 100 en 1.000 voor- en achteruit tellen;
- breuken optellen;
- grote getallen aftrekken;
- keersommen maken met behulp van splitsen;
- getallen delen met behulp van splitsen;
- verschillende lengte-eenheden optellen;
- geldrekenen: wat kost een deel?
- geldrekenen: hoeveel krijg je terug?
- geldrekenen: wat kost het samen?

Aan het onderzoek deden twintig leerlingen uit groep 6 mee. Om te toetsen of de duo's leerwinst boekten, moesten ze vooraf een toets maken en achteraf nog één. Uit die voor- en nameting bleek dat de helft van de kinderen in de nameting beter scoorde. Het percentage was niet hoger, omdat enkele leerlingen in eerste instantie al foutloos scoorden. Voor hen was verbetering dus niet mogelijk. Dat de leerlingen vorderingen maakten was ook te zien doordat de kinderen eerst fouten maakten en later niet of nauwelijks meer. Er ontstonden ook onderlinge leergesprekken. De ene leerling legde aan de andere leerling uit op welke manier de som moest worden opgelost.

Naar hartenlust

Het onderzoek vond plaats op basisschool De Arabesk in Arnhem, waar de onderzoekers in samenwerking met pabostudenten een observatie uitvoerden. De scholieren van de Arabesk hadden weinig ervaring met het werken aan het digibord. Met veel plezier probeerden ze de digitale mogelijkheden uit; schrijven, gummen en slepen. De onderzoekers merkten dat het schrijven en gummen de leerlingen gemakkelijk afging en dat ze het leuk vonden. De kinderen selecteerden bijvoorbeeld expres een te dikke penlijn om die vervolgens uit te gummen en daarna de juiste dikte te selecteren. De functie slepen verliep moeizamer. De leerlingen herkenden die mogelijkheid in vier van de vijf gevallen niet.

De centrale vraag in het onderzoek Zelfstandig leren rekenen met het digibord was of het digitale schoolbord geschikt is voor leerlingen om zelfstandig mee te werken. De leervorm aan het bord stimuleerde de leerlingen inderdaad tot zelfstandigheid. En

het bracht hen ook tot samenwerking. Ze moesten zonder tussenkomst van de docent samen nadenken en praten over de rekenstrategie. Hulp van de leerkracht was vooral nodig bij het gebruik van het bord en de digitale hulpmiddelen. De hulpvragen gingen veel minder over de inhoud. Behalve dat leerlingen voortgang boekten op rekengebied, ontwikkelden enkelen ook inzicht in hun leerproces. Ze herkenden in het proces stappen waardoor ze een bepaalde som konden oplossen. De onderzoekers halen een voorbeeld aan van een leerling die aangaf dat ze de sommen die ze op het digibord kon oplossen, niet vanuit een schrift kon maken. De leerkracht dacht dat ze de stof niet beheerste, maar de leerling kon feilloos aangeven wat eraan schortte. Ze vertelde namelijk dat zij de sommen wel kon maken met behulp van de interactieve tabel op het digibord.

Verantwoordelijkheid

De onderzoekers veronderstelden dat de leerlingen de verleiding niet zouden kunnen weerstaan om te gaan spelen in plaats van werken. Maar die vrees bleek ongegrond. Ondanks dat de leerkracht hen niet stuurde, bleven de leerlingen gefocust op hun taak. Verder was het ook gemakkelijk voor de duo's om misbruik te maken van de directe feedbackmogelijkheid van het digibord. Ze konden de antwoorden direct opvragen, zonder eerst de som zelf te maken. Maar tijdens het onderzoek gingen de kinderen daar heel verantwoord mee om. Zonder uitzondering maakten ze eerst zelf de som en riepen pas daarna het antwoord op. De werkwijze met het digibord is een vorm die gepaard gaat met veel geroezemoes. Kinderen lopen heen en weer, overleggen druk met elkaar en reageren op goede of te-

leurstellende resultaten. Toch had de rest van groep, die ondertussen opdrachten uit hun werkboek maakte, daar weinig last van. De onderzoekers zagen de groepsleden wel naar het digibord kijken, maar de meesten deden dit pas nadat ze hun eigen sommen af hadden. Maar, hoewel de kinderen uit de groep dus meekeken en -luisterden, staken ze nauwelijks iets op van de sommen op het digibord. Van een leereffect voor de hele groep was dus geen sprake.

Vertaalslag

De onderzoekers schrijven lovend over de onderzoeksresultaten. Maar er zijn ook kanttekeningen te maken. De belangrijkste is dat sommige leerlingen het moeilijk vinden om de vertaalslag te maken van het actieve digibordwerk naar een som in een toets of schrift. Op papier ontbreken hulpmiddelen zoals het achteruittelmachine. Ook blijkt dat de directe feedback demotiveert op het moment dat de antwoorden onjuist zijn. De onderzoekers constateerden dat foute antwoorden een negatief effect hadden op het zelfvertrouwen en het plezier van de leerlingen. Hoewel de onderzoekers stellen dat de groep ongestoord haar werk uitvoert, zijn er altijd leerlingen die snel afgeleid zijn. Ook tijdens het onderzoek werd dat geconstateerd. Het verschil tussen de leerlingen daarbij is groot. Sommigen zijn erg geconcentreerd met hun eigen werk bezig en storen zich niet aan het geroezemoes bij het digibord. Anderen hebben hier meer moeite mee. Voor meer informatie zie: www.kennisnet.nl

De onderzoekers impliceren dat de leervorm aan het digibord niet bij elke lesmethode past. Basisschool De Arabesk, waar het onderzoek plaatsvond, werkt met het TOM-concept: Teamonderwijs op Maat. Binnen dat concept is volgens de onderzoekers ruimte voor deze leervorm. Het biedt leerlingen namelijk ruimte voor ontdekkend en samenwerkend leren.



Tijd sparen kost tijd

Tijdsdruk is in onze maatschappij een bekend verschijnsel. Om alle ontwikkelingen bij te houden, moeten we onze tijd economisch indelen. We willen veel doen in weinig tijd. We moeten flexibel zijn en gemakkelijk verschillende rollen (ouder, collega, vriend) kunnen aannemen. Verder moeten we keuzes maken en de weg vinden in het labirint van informatie. Degenen die dit allemaal niet zo goed kunnen, raken in de knel.

Gelukkig kan de computer helpen. Daarmee kunnen we een aantal zaken sneller regelen. Teksten die je produceert met de tekstverwerker kun je gemakkelijker corrigeren dan schrijfwerk. Documenten kun je sneller versturen via e-mail dan met de post. Met Google kun je sneller iets opzoeken dan in een woordenboek of encyclopedie.

Hoe zit dat in het onderwijs? Is het gebruik van ICT in het onderwijs tijdsbesparend? Zijn de digitale oefenprogramma's efficiënter dan het opdreunen van tafeltjes en het opzoeken van plaatsen op de landkaart? Is het digibord gebruiksvriendelijker dan het schoolbord? Kan de tekstverwerker meer tijd besparen dan een schrijfschrift? Dat is nog de vraag.

Het begint er op te lijken dat de boekhouding, het leerlingvolgsysteem en andere administratieve bezigheden efficiënter gedaan worden met de computer. Invoeren en aanleren van deze systemen vergt veel tijd en deskundigheid. Maar is die stap eenmaal achter de rug, dan bespaart ICT de school een hoop tijd. Dat lees ik in een reclametekst voor een digitaal administratiepakket/leerlingvolgsysteem: 'het voldoet aan de wettelijk gestelde eisen en bevat alle relevante en functionele mogelijkheden. Met name een overzichtelijke leerstofplanning, rechtstreeks gekoppeld aan de handelingsplannen. De leerkracht beschikt over een prachtig overzicht van de doelen en verwachtingen die aan de leerling gesteld mogen worden en verwerkt dit zeer eenvoudig tot een verantwoorde handelingsplanning. Een duidelijke structuur van te gebruiken documenten stuurt de organisatie en de medewerkers in deze ontwikkeling. Daardoor wordt voor alle betrokkenen duidelijk wie, wat op welk moment moet doen.'

Het kost tijd om deze vage tekst tot je te nemen, een hoop geld om dit systeem aan te schaffen en veel energie om er mee te leren werken. Maar daarna zal de schoolorganisatie er ongetwijfeld voordeel van hebben.

In de klas kan een elektronische leeromgeving (zoals ELLO:2) de leerkracht een uur per dag besparen, mits alle kinderen in de klas over een computer beschikken. Maar dat is doorgaans nog niet het geval. Gemiddeld staan er in een klas zo'n vijf of zes computers. Nu kost het zelfs extra tijd en moeite om elke leerling evenveel beurtjes achter de computer te geven. Maar op den duur zal het gebruik van computers in de klas veel werk uit handen nemen. Op sommige vooruitstrevende scholen is het al zo ver. Daar is meestal een gedreven leerkracht die het initiatief neemt, al wordt dit voorbeeld niet altijd gevolgd door de collega's. De meeste leraren zien op tegen alle nieuwe problemen. Hoeveel tijd heb ik nodig om me in de software te verdiepen? Welke programma's zijn geschikt voor mijn leerlingen? Hoe moet ik die installeren? Wat moet ik doen als de computer vastloopt? Hoe verdeel ik mijn aandacht tussen klas en computer? Hoe maak ik een rooster voor regelmatig computergebruik? Dat kost allemaal veel tijd, maar uiteindelijk zal de leraar die tijd terugwinnen. Lessen voorbereiden, leerstof overdragen en resultaten evalueren gaan dan voortaan 'automatisch'.

Het dagelijks leven is zo ingewikkeld geworden dat het goed is om kinderen al vroeg te leren omgaan met tijdsdruk. De computer kan daarbij misschien meer betekenen dan een schoolbord of schoolschrift.

Merlijn



Auteur: Eric van Gasteren

Verslaafd aan computerspellen

Veel kinderen en volwassenen weten de computer te vinden om spellen op te spelen. Maar wat als iemand niet meer bij de computer is weg te slaan? Het is de keerzijde van een moderne ontwikkeling.

Een aantal dingen zijn mij duidelijk. Overmatig spelen kan tot problemen leiden. Zeker wanneer we vaststellen dat er sprake is van een obsessieve, compulsieve gedragsstoornis, dus dwangmatig gamen. Hiervoor zijn echter geen algemeen geldende criteria te stellen. Is vier uur gamen per dag te veel? Is tien uur gamen aan één stuk teveel? En is vier uur gamen per dag voor een kind erger of minder erg dan voor een volwassene? Zelf heb ik gedurende zo'n twee jaar gemiddeld meer dan veertig uur per week gegamed. Hoewel ik daarbij het gevoel had dat het dwangmatig was, heeft het voor mij geen problemen opgeleverd. Inmiddels is het aantal gedaald tot ongeveer tien uur per week. De reden voor die mindering is dat ik de door mij gestelde speldoelen had gehaald. Je blijft in een theater toch ook niet zitten kijken als de voorstelling is afgelopen?

Teveel gamen kan leiden tot psychische, lichamelijke en sociale problematiek. Denk daarbij aan teruggetrokkenheid, concentratiestoornissen, overgewicht, slechte conditie en prikkelbaarheid. Of een gamer kan nog maar over één onderwerp praten. Als bijvoorbeeld de schoolprestaties slecht zijn, kan dat aanleiding zijn om eens te onderzoeken of overmatig computergebruik en in het bijzonder gaming een rol speelt.

Oorzaak of symptoom

Zelf heb ik gemerkt dat, ofschoon ik gamen leuk vind, ik tegenover mezelf niet altijd uit kon leggen waarom ik er veertig uur per week aan moest besteden. Ik lees toch ook niet steeds hetzelfde boek en ik kijk toch ook niet steeds dezelfde film? Natuurlijk, een game is interactief en steeds weer anders, maar toch. Als ik eerlijk ben, is er ook sprake geweest van een bepaalde mate van vluchtgedrag, even iets anders aan mijn hoofd. Die behoefte voelde ik op den duur steeds vaker. Dan is veel gamen een symptoom van iets anders. Het is belangrijk om de vraag waarvan goed beantwoord te krijgen.

Niet alleen slecht

Over gamen bestaan verschillende visies. Sommigen zijn erg negatief zoals de opvatting dat games tot meer geweld leiden en een rem zetten op de ontwikkeling van sociale contacten. Er zijn ook positieve opvattingen te horen zoals de mening dat games wel degelijk nieuwe sociale aspecten met zich mee brengen. Ze vormen leeromgevingen die ongeëvenaard zijn vergeleken bij de traditionele.

Maar zolang als we weinig informatie hebben, zullen opvattingen tegenover elkaar blijven staan. Dat is niet erg, want dat bevordert de discussie en het onderzoek. Binnen de context van het onderwijs ben ik persoonlijk van mening dat games eerder een positieve invloed hebben dan een negatieve. Dat komt omdat kinderen nu eenmaal het best spelenderwijs leren. Laat ze dus spelen. Nee, beter nog, zet games juist in als leermiddel. In de virtuele wereld Second Life worden er cursussen gegeven en in 2009 was er in Habbo Hotel een virtuele rampoefening met een overstroming en een evacuatie. Dit was onderdeel van de campagne 'Denk Vooruit' van het ministerie van Binnenlandse Zaken. Samenwerken, belonen door een plaats in de high scores, spanning en humor en dat allemaal in een veilige omgeving, zullen van grote waarde blijken bij het onderwijs in de toekomst.

Meer weten

Wie meer wil weten over het fenomeen gameverslaving kan het boek Gameverslaving van Jeroen S. Lemmens lezen. Het boek geeft inzicht, adviezen en praktische tips die kunnen helpen bij het voorkomen en overwinnen van deze verslavingsvorm. Jeroen S. Lemmens studeerde AudioVisuele Media en Communicatiewetenschap.

Uitgever: SWP

Prijsindicatie: €17,90

ISBN: 9789066658059



Auteur: Paul Gudde www.digibordhulp.nl

Van Karaoke tot Vier op 'n rij

Het digibord kun je inzetten als onderdeel van ontspanning of juist als tussendoortje tussen twee lessen in. Hoe? Dat lees je hieronder.

Leerkrachten zoeken op veel scholen naar manieren om het digitale schoolbord in te zetten tijdens de les. Wat kinderen vooral erg interessant vinden, is dat het digitale schoolbord veel plezier kan opleveren. Zo genieten veel kinderen al van het schrijven of het doen van spelletjes op het digibord.

Televisiescherm

Het digibord leent zich uitstekend voor het bekijken van video met de hele klas. Dit kan natuurlijk als beloning voor het harde werken gedurende de week, maar het kan ook bijvoorbeeld als dagopening of als tussendoortje tijdens het fruit eten. Een goed voorbeeld hiervan is het bekijken van de het Jeugdjournaal. Elke dag maakt het Jeugdjournaal een ochtenduitzending met het nieuws van de dag. Omdat de uitzending rechtstreeks te zien is op hun website, kan de leerkracht deze vrij snel oproepen. De uitzending schenkt dagelijks aandacht aan een stelling van de dag en je kunt daarop na de uitzending direct reageren. Het is leuk om te zien hoe jouw klas reageert en hoe de rest van de leerlingen in Nederland reageren op bepaalde stellingen. Op www.jeugdjournaal.nl vind je meer informatie en kun je de uitzending bekijken. Andere interessante onderwerpen die je via het digibord kunt bekijken, zijn bijvoorbeeld de uitzendingen van www.hetklokhuis.nl. De onderwerpen zijn vaak kort en bondig omschreven en je kunt in overleg met jouw klas een onderwerp kiezen. Een kort nagesprek over het item levert bovendien ontspanning op in de groep.

Tekenmuur

Heel vaak vragen kinderen in de klas of ze vrij mogen tekenen op het bord. De meeste software die bij het bord wordt geleverd, biedt eigenlijk al genoeg mogelijkheden

daartoe. De kinderen beschikken over een scala aan kleuren en vormen en ze vinden het leuk om daarmee aan de slag te gaan. Soms biedt de software extra mogelijkheden, zoals het kleuren met regenboogkleuren of het gebruiken van smileys. In heel wat spreekbeurten van kinderen komen deze creatieve manieren van illustreren al terug. Zoek je naar een tekenprogramma op internet, dan kun je bijvoorbeeld gebruik maken van Peent op www.kids.kennisnet.nl/games/peent. Dat programma voor leerlingen van groep 4, 5 en 6 stelt verschillende kleuren en vormen beschikbaar en jij kunt met één druk op de knop de tekening afdrukken en ophangen in de klas.

Een ander kleurprogramma is de puntentekening van www.digibordhulp.nl. Daarmee kan de leerling op volgorde van de nummers een mooie illustratie maken. Vervolgens kun jij de tekening uitprinten door een print screen te plakken in Word en die vervolgens af te drukken.

Karaoke

Veel kinderen zijn al door en door bekend met het bekijken van videoclipjes op YouTube. Maar vaak komen daar vervelende reclames in voor. En je bent er soms niet helemaal zeker van wat kinderen te zien en te horen krijgen, als je een filmpje niet kent. Je kunt daarom ook kiezen voor www.netwijs.nl. Dan ben je er zeker van dat de inhoud van de filmpjes is gecontroleerd. Kinderen zijn dol op muziek en vinden het zeker nog leuker om mee te zingen met liedjes. Kinderen voor kinderen speelt daar handig op in en biedt verschillende liedjes aan met de songteksten erbij. De website is heel simpel van opzet en daarom erg geschikt om op het digibord te tonen. Als je beschikt over een webcam in de klas is het

leuk om de kinderen tijdens het zingen op te nemen. Bekijk <http://kvk.karaoke.vara.nl/> voor meer informatie.

Vier op 'n rij

Op internet zijn veel verzamelpagina's te vinden, die spelletjes aanbieden. Kinderen vragen vaak of ze tijdens het vrij computeren gebruik mogen maken van die spelletjes. Het is natuurlijk belangrijk dat je hierover binnen de school afspraken maakt. Welke websites mogen wel bezocht worden en welke niet? Niet alle websites zijn namelijk vrij van reclame of andere content. Wanneer je er zeker van wilt zijn dat de spelletjes verantwoord zijn, kun je bijvoorbeeld kijken op de nieuwe website www.digibordspelletjes.nl. Deze site is opgericht door Martijn Broekman uit Amsterdam. Broekman is zelf werkzaam als leerkracht op een basisschool. Op de website zijn al enkele spellen te vinden die geschikt zijn voor op het digibord, zoals het bekende Galgje en Vier op 'n rij. De website is recent online gezet en zal in de toekomst uitbreiden met meer spellen voor op het digibord. Kennisnet.nl geeft als tip www.spelletjesplein.nl. Daarop zijn spelletjes te vinden voor diverse vakgebieden. De website is, evenals het bekende www.digibordopschool.nl, onderdeel van het Pols Netwerk. Een veilige website dus voor kinderen.

Bordspellen op het digibord

Vaak wordt er na een week hard werken of voor het begin van de vakantie de mogelijkheid gegeven om gezelschapspellen te spelen in de klas. Zo ben je er als leerkracht zeker van dat de kinderen ook spelenderwijs met elkaar in contact komen. Steeds meer bordspellen zijn uitgerust met een DVD. Dat maakt een spel interactiever en de kinderen vinden het geweldig om dit op het digitale

Kinderen zijn dol op muziek en vinden het zeker nog leuker om mee te zingen met liedjes. Kinderen voor kinderen speelt daar handig op in en biedt verschillende liedjes aan met de songteksten erbij.

bord te kunnen spelen. Het is erg leuk om zo'n spel aan te schaffen voor de kinderen uit jouw groep. Je kunt het inzetten tijdens vrije momenten, maar het kan ook deel uitmaken van het zelfstandig werken met het digibord. Al met al een groot succes.

Scorebord

Tot slot nog een tip voor leerkrachten die zelf al spelletjes hebben in de klas en die graag de score van deze spelletjes willen weergeven op het digibord. Er zijn op internet scoreborden te vinden die je kunt gebruiken tijdens het spelen van dit spel. Ook www.digibordhulp.nl heeft een eigen scorebord. Die is te vinden via de Digibordhulp Tools, vanaf deze maand beschikbaar op de vernieuwde website.

Ontspanning en leren tegelijk

Wat is er mooier dan spelletjes waar kinderen ook nog eens iets van opsteken? Op internet staan talloze spellen en games voor kinderen. Maar zoek je een spel met een educatief karakter, dan is het zoeken naar een speld in een hooiberg. De website Leerspellen.nl geeft een overzicht met online spelletjes met een educatief karakter. Ruim negenhonderd spellen staan op de site. Via een pingpongspel leren kinderen met de muis om te gaan en via Eerlijk verdelen en Betalen krijgen de spelers een vorm van rekenles. De spellen staan gesorteerd naar groepen in het basisonderwijs en naar vakgebied. Bij elk spel staan een korte duidelijke instructie, het vakgebied en een leeftijdsindicatie. Je kunt ook via een zoekmachine op trefwoord zoeken. Zie www.leerspellen.nl.



Liselotje gaat naar zwemles op iPhone

iPhonebezitters kunnen zich verheugen op twee gloed-nieuwe prentenboeken. 'Liselotje gaat naar zwemles' van Marianne Busser, Ron Schröder en Dagmar Stam en 'Ik moet zó nodig!' van Fiona Rempt en Noëlle Smit. De toepassingen zijn geschikt voor kinderen vanaf twee jaar en zijn interactief. Overigens zijn de applicaties ook toepasbaar op de iPad en de iPod Touch. Eind dit jaar komen nog twee titels beschikbaar als prentenboekapplicatie. Dat zijn: 'Met papa mee naar de bouw' van Arend van Dam en Alex de Wolf en 'Wat fijn dat wij nu vriendjes zijn' van Marianne Busser, Ron Schröder en Dagmar Stam. De boeken zijn nu verkrijgbaar in de iTunes App Store. Meer informatie: www.piccolopicturebooks.nl of op Twitter via @PiccoloApps.



Antivirusprogramma NOD32 succesvol

Veertienhonderd scholen zijn in een jaar tijd overgestapt op antivirussoftware Eset NOD32. Het beveiligingsprogramma is speciaal ontwikkeld voor onderwijsinstellingen. Hiermee heeft aanbieder Spicy Lemon in samenwerking met Heutink ICT ingespeeld op de behoefte aan een betaalbare oplossing voor de specifieke ICT-omgeving van de educatieve markt. SpicyLemon biedt onderwijsinstellingen naast beveiligingsoplossingen voor een betaalbare prijs, informatie en technische support, gratis gastlessen, tools en thuislicenties tegen een gereduceerd tarief. Meer informatie: www.spicylemon.nl.



Gratis software digibord

Scholen kunnen gratis software voor het digibord downloaden. Onderwijsspecialist Heutink ICT heeft speciale software ontwikkeld die scholen helpt het digibord op laagdrempelige en verantwoorde wijze in te zetten. Digibord Essentials is een bundeling van niet-methodegebonden instrumenten om kinderen iets bij te brengen. Het programma combineert de mogelijkheden van het digibord met traditionele instrumenten en lesvormen. Digibord Essentials werd tot 1 december alleen aan klanten van Heutink ICT beschikbaar gesteld. Vanaf nu kan elke school toegang krijgen tot de software, gratis te verkrijgen via www.heutink-ict.nl.



Onveilig gedrag langs het spoor

Pazzup! waarschuwt jongeren op een aansprekende manier voor de gevaren van het spoor. Het gratis lespakket bestaat uit de website www.pazzup.nl, een docenthandleiding, dertig leerlingenmagazines en de game No Game. Het lespakket maakt jouw leerlingen bewust van de verstreckende gevolgen van onveilig gedrag langs het spoor. ProRail schrijft een wedstrijd uit voor alle scholen die het lespakket nu bestellen. In deze wedstrijd ontwerpen leerlingen een zadelhoes voor op de fiets. Dit schooljaar is er elke maand een mooie prijs te winnen. Voor het beste ontwerp van het jaar geeft ProRail een smartphone weg en zadelhoesjes voor de hele school. Pazzup! is te bestellen via www.pazzup.nl via de knop 'lespakket'.

Digitale schoolcoach voor autistische kinderen

Kinderen met autisme hebben baat bij regelmaat in hun dagelijkse leven. Als er veranderingen optreden, raken zij in paniek of verliezen ze hun zelfvertrouwen. Het jeugd-psychiatrisch ziekenhuis Dr. Leo Kannerhuis heeft een digitale coach voor kinderen bedacht die hen kan helpen. Het gaat om een applicatie voor de iPod of iPhone. De applicatie helpt kinderen bij het plannen van huiswerk. Het bevat oplossingsrichtingen en dialogen en kan aangepast worden aan de persoonlijke behoefte van elk kind. Meer informatie: www.leokannerhuis.nl.



Utrechts Archief lanceert serious game

Het Utrechts Archief heeft een serious game laten ontwikkelen die spelers stimuleert om op zoek te gaan naar verloren schatten op de plek waar vroeger de Paulusabdij stond. Het spel heet Tijdtripper en de Verloren Schatten van Utrecht en is genomineerd voor de Digitaal Erfgoedprijs 2010. In het spel moeten gamers Tim uit de brand helpen. Per ongeluk zet hij de tijdmachine aan die in Het Utrechts Archief staat opgesteld. Hij tuimelt door de eeuwen en komt van alles tegen in de eeuwenoude binnenstad. Meer informatie: www.tijdtripper.nl.

Gratis muziekllespakket voor het digibord

Door gebrek aan mankracht, kennis en geld staat muziekles op basisscholen onder druk. De digitale muziekles van het Prinses Christina Concours biedt soelaas. Half november lanceerde het een gratis lesmethode voor digitaal muziekonderwijs. Het lespakket is uitgebracht onder de naam Bennie Briljant. "Het biedt ook docenten die geen achtergrond in het muziekonderwijs hebben, de mogelijkheid dit toch aan te bieden aan hun leerlingen. We hebben het pakket, waarbij muziekles wordt gegeven op een digitaal schoolbord, getest op basisscholen en zelfs de meest onmuzikale leraar bleek naderhand aardig te kunnen trommelen", zegt directeur Jochem van Eeghen van het Prinses Christina Concours. Voor scholen die nog geen digitaal schoolbord hebben, is een DVD beschikbaar. Voor meer informatie: www.benniebriljant.nl.



Zelf lessen maken met ICT

Wil je graag ICT in je lessen toepassen, maar vind je het moeilijk om uit te vinden hoe? Dan heeft www.stationtostation.nl de oplossing. Deze site publiceert elke twee weken nieuw lesmateriaal waarbij ICT wordt ingezet om een onderwijskundig doel te bereiken. Want, zo redeneert stationtostation, met behulp van ICT kunnen lessen didactisch sterker gemaakt worden en de betrokkenheid van de leerlingen vergroot. Lessen die op de internetsite staan zijn onder andere Kernwoorden benoemen met Wordle, een poster maken met Glogster en lezen met Audacity. Meer informatie: www.stationtostation.nl.

YouTube maakt je wijzer

Naast het verzamelen van grammofoonplaten verspilt Frits Jonker een hoop tijd aan het bekijken van videofragmenten op YouTube. Dankzij een netwerk van collegawebsite YouTubbies krijgt hij dagelijks de beste, mooiste, interessantste en vreemdste filmpjes te zien die op YouTube te vinden zijn. Als educatief medium is YouTube onovertroffen: het is bijna onmogelijk om over een onderwerp geen uitleg op YouTube te vinden. Hoe kan een bol binnenstebuiten worden gekeerd zonder er een gat in te maken? Hoe vermenigvuldigt je volgens de vedic-methode? Hoe kraak je de code van een dvd-speler? Het staat allemaal in beeld en tekst op YouTube. Voor deze aflevering van Frits' Hoekje doet Frits een greep uit zijn favoriete onderwijsvideo's.



Passie

<http://www.youtube.com/watch?v=RVycW8BPuQI>
Erwin Chusid is een discjockey bij het Amerikaanse radiostation WFMU. Hij kreeg een paar jaar geleden een plaat opgestuurd van een vaste luisteraar. Het was een elpee van midden jaren zeventig met covers van pophits, gezongen door kinderen van de Langley School in British Columbia. De arrangementen waren zo bijzonder dat Chusid de plaat veelvuldig draaide in zijn programma. Daar kreeg hij zoveel reactie op dat Chusid uiteindelijk op zoek ging naar de verantwoordelijke muziekleraar, Hans Fenger. Na veel zoekwerk vond Chusid de man. Die

was aanvankelijk bang dat hij een proces kreeg voor het overtreden van de copyright-regels, maar Chusid kon hem overtuigen dat zijn interesse oprecht was en dat de plaat een locale hit was. Dit verhaal is een schoolvoorbeeld van hoeveel effect één gepassioneerde leraar kan hebben. De plaat is als cd heruitgegeven op het Bar-None records label en met een beetje moeite nog steeds verkrijgbaar. Op YouTube staat onder ander een driedelige documentaire over de geschiedenis van dit unieke project.

Mister Bean

<http://www.youtube.com/watch?v=OKIJsW3Lq4>
Rowan Atkinson, alias Mister Bean, maakte een film over school: Back to school, mr Bean. Daarvan staan verschillende fragmenten op YouTube. Mijn favoriete stukje is de scene waarin hij een scheikundelokaal opblaast



en vervolgens in een tekenles belandt. Erg leuk, maar niet half zo leuk als de video The School Master van een optreden van Atkinson, waarin hij een schoolhoofd speelt. Het is natuurlijk erg Engels, maar ik kan hier intens van genieten. Atkinson zelf trouwens ook. Hij lijkt met deze sketch wraak te nemen op de leraren die hem op de middelbare school het leven zuur maakten. Of is het andersom?



Slechte televisie, geweldige muziek

<http://www.youtube.com/watch?v=gcg8xQvCWZk&feature=related>
Dankzij mijn elfjarige dochter zie en hoor ik een heleboel leuke dingen, die ik beslist nooit leuk had gevonden als ik ze niet door haar ogen had bekeken. Zoals de Jonas Brothers; drie broers die een band vormen en een televisieserie maken waarin ze zichzelf spelen. Mijn eerste, tweede en derde indrukken waren dat dit een kansloos, truttig en vreselijk flauw programma is, waarvan je als goede ouder niet wilt dat je kind er naar kijkt. Maar zoveel macht heb ik thuis niet. Er kwam zelfs op een bepaald moment een cd van de Jonas Brothers in huis. Tot mijn verbazing vond ik die geweldige: goede, stevige liedjes en mooie teksten! Mijn dochter vond de cd minder geslaagd en draaide hem zelden. Ze zal dus niet snel merken dat hij al geruime tijd bij mij in de kast staat. Eén van de leukste liedjes is 'What I go to school for'. Ik was het bijna vergeten: hoe

vreselijk ik het soms ook vond om naar school te gaan, het feit dat er meisjes waren, trok me altijd over de streep.

Paradoxen in Back to the Future

<http://www.youtube.com/watch?v=rxBzPCgZeMk&feature=related>
In de film Back to the future zit een scene waarin Marty McFly, de hoofdrolspeler, ergens op een middelbare schoolfeest optreedt. Het speelt zich af in de vroege jaren vijftig. In het publiek staan zijn ouders en hij moet zorgen



Back to the future zou verplicht onderwijsmateriaal moeten zijn

dat die twee elkaar die avond vinden. Anders kan hij nooit geboren worden. Back to the future is één van de leukste films over dit soort paradoxen. Veel kinderen zijn daar dol op en als het aan mij ligt, is de film verplicht onderwijsmateriaal.

Marthy McFly (Michael J. Fox) speelt een liedje dat hij zich herinnert uit de toekomst: Johnny B. Goode van Chuck Berry. In de band speelt Marvin, een neef van Chuck Berry. Chuck Berry moet op dat moment nog aan zijn carrière beginnen. Tijdens het nummer laat Marvin het nummer via zijn telefoon aan zijn broer horen. De rest is geschiedenis.

Ukeleleorkest

<http://www.youtube.com/watch?v=9CZ4mAAAPjk>
Wie op het internet iets met muziek doet, loopt vroeg of laat meneer Jan tegen het lijf. Hij is zeer actief op Facebook, hij blogt en hij maakt podcasts, YouTubevideo's en ceedees. Maar bovenal is hij muziekleraar op een lagere school in het noorden des lands. Ik ken geen bevrogener muziekleraar dan Jan Turkenburg, zoals zijn vrienden en collega's hem noemen. Sinds kort is hij in de ban van de ukelele. Hij kreeg het voor elkaar dat elke leerling een ukelele tot zijn of haar beschikking kreeg. Binnen no time gaat hij ze dat



ding leren bespelen. Het plan is om met de kinderen een ukeleleorkest te beginnen. Ik twijfel er niet aan dat hem dit gaat lukken. Begin dit jaar had meneer Jan een onverwacht hitje met een van zijn liedjes In my spaceship. Het werd in de remix van DJ Pilooski opgepikt door de Franse radio. Maar daar is het meneer Jan allemaal niet om te doen. Hij wil kinderen enthousiast maken voor muziek.

FRITS & RUDI JONKER BIJ DE LES



Van Einstein tot Zweinstein in negen modules

Wiskunde en natuurkunde zijn eenvoudig te begrijpen met de lesstof van AmazingEdu. Duizend interactieve animaties van bijzonder hoge kwaliteit stimuleren het leerplezier van leerlingen. De negen modules van AmazingEdu zijn speciaal ontwikkeld voor het basis- en voortgezet onderwijs. Met AmazingEdu zijn de lesvoorbereiding en een smaakvolle presentatie nooit meer een probleem.

Amazing Mathematics bestaat uit vier delen voor de groepen 7 en 8 van het basisonderwijs en de klassen 2 en 3 van het voortgezet onderwijs. De wiskunde-modules van AmazingEdu geven uitleg over onder andere ruimtelijke figuren, rotatie, statistiek en kansberekening.

Amazing Science/Physics behandelt in vijf delen onder andere trillingen, aggregatietoestanden, vectoren, elektriciteitsleer en thermodynamica. Eén deel is geschikt voor groep 8 van het basisonderwijs en vier delen zijn bestemd voor de klassen 2 tot en met 5 van het voortgezet onderwijs.



Met AmazingEdu is leren een feest.