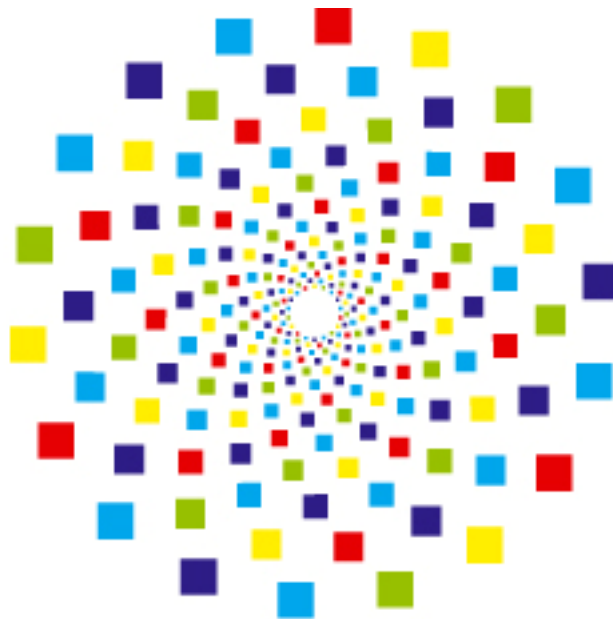


Content door kinderen

Projectplan kennisontwikkeling



Kennisrotonde

Ict op school

1. Gegevens aanvrager

Onderwijsinstelling	
Naam	Waarbeekschool
Postadres	Twekkelerweg 86
Bezoekadres	Twekkelerweg 86
Postcode/plaats	7553 LN Hengelo
Website schoolorganisatie	www.waarbeekschool.nl
Brinnummer	16CV
Postbankrekeningnummer	
Bankrekeningnummer	
Volledige naam tekeningsbevoegde	Dick van Wijngaarden
Contactpersoon	
Naam	Jessica van Haren
Functie	ICT-coördinator\ taalcoördinator
Telefoon	074-2566288
Telefax	
E-mailadres	

Titel	Content door kinderen
--------------	------------------------------

2. Samenwerking

1. Drienermarke – Hengelo. Contactpersoon: Bien de Wit. Functie: ICT-coördinator.
2. De Piramide – Hengelo. 3 locaties: Woolderschool – Wilbertschool – Willemschool. Contactpersoon: Jan Willem Oskam. Functie: ICT-coördinator.
3. Annie M.G. Schmidtschool – Hengelo. Contactpersoon: Gideon van der Lippe Functie: ICT-coördinator
4. De Timp – Hengelo. Contactpersoon: Edith Bosch. Functie: ICT-coördinator.
5. SBO De Stiepel – Hengelo. Contactpersoon: George Jansen. Functie: ICT-coördinator.
6. Expertis Onderwijsadviseurs – Hengelo. Contactpersonen: Frans Winkels – Senior Onderwijsadviseur (Taalspecialist). Wim Reinders – Senior Onderwijsadviseur (ICT-specialist).

7. TNO – Soesterberg.
Contactpersoon: Eva Keeris.
Functie: game-developer.

3 Vraagstuk en achtergrond

3.1 Waar bent u in de praktijk mee bezig en waar loopt u tegen aan?

De 6 basisscholen maken deel uit van het Openbaar Onderwijs Hengelo. Alle basisscholen van het Openbaar Onderwijs Hengelo hebben sinds enige maanden de beschikking over een digitaal schoolbord. Er is gekozen om een digitaal schoolbord in de scholen te gaan gebruiken. Soms in een centrale ruimte, soms in een klas. Dit biedt uitgelezen kansen om met de vormgeving van het onderwijs aan de slag te gaan.

Daarnaast speelt een andere ontwikkeling in Hengelo een belangrijke rol. De voetbalclub FC Twente heeft in het kader van haar maatschappelijke taak een stichting opgericht onder de naam Stichting Scoren in de wijk. De gemeente Hengelo heeft deze stichting gevraagd om mee te willen helpen bij het bestrijden van (onderwijs)achterstanden. De stichting werkt nauw samen met de totale FC Twente organisatie. Eén van de samenhangende initiatieven van de stichting, is het op een vernieuwende en aansprekende wijze bieden van betere kansen aan leerlingen in het basisonderwijs. Eén van de initiatieven is de ontwikkeling van een onderwijskundige game. In deze game staat de woordenschatontwikkeling van leerlingen centraal. Eén van de doelstellingen van het project is om taalachterstanden te verminderen door invoering van gaming in het basisonderwijs. De game is in het najaar van 2007 gereed en zal dan op de Hengelose basisscholen geïntroduceerd worden. De ontwikkeling van de game is bekostigd door diverse lokale en provinciale overheden.

In het kader van de ontwikkeling van de game is er ook een vraagstuk ingediend: Onderwijsachterstanden verminderen met een edugame. Uit één van deelrapportages van dit vraagstuk “hoe kinderen leren en gewenst didactisch handelen” blijkt dat er nog amper kennis beschikbaar is over hoe leerkrachten hun didactiek aanpassen aan de huidige generatie leerlingen.

Wij willen het kind zelf inspirerend laten zijn voor onze manier van onderwijs. Wij willen niet denken in ‘probleem- of achterstandskinderen’, maar in kansen en mogelijkheden. Wij vinden het belangrijk dat we telkens opnieuw ons onderwijs kunnen optimaliseren en modificeren. Dus willen we dat onze leerkrachten het lesmateriaal zelf kunnen vormgeven naar wat voor de situatie vereist is. Hiervoor bieden standaardmethoden geen oplossing, maar zijn groeiende, flexibele en uitwisselbare modellen nodig. Immers, de kwaliteit van ons onderwijs verbeteren en borgen wij ook door een continue professionele uitwisseling van ervaringen, flexibele afstemming en evaluatie. Daarbij wordt de rol van school als consument van lesmateriaal uitgebreid met de rol als producent van lesmateriaal.

Eigentijdse, aantrekkelijke content die direct contact maakt met leerlingen is hard nodig. Belangrijk is dat deze content een volledige, doorgaande lijn biedt en

rekening houdt met verschillen in leren. De content moet kerndoeldekkend zijn. Digitale content biedt op deze wensen een duidelijk perspectief: het kan precies toegesneden worden op de (individuele) behoefte en belevingswereld van de leerling. Het (individueel) aanspreken op zijn mogelijkheden, zet hem aan tot uitzoeken, inventariseren en verwerken van de leerstof. Een digitale leeromgeving kan uitdagen en stimuleren en kan eenvoudig geactualiseerd worden. We willen dat de content een rijkdom biedt in didactische mogelijkheden voor verschillende leerstijlen, daarom grijpen we graag de kans aan een platform te organiseren om onderling content en ervaringen uit te wisselen.

De combinatie van een digitaal bord en een game bieden in onze ogen geweldige kansen om aan de slag te gaan met de ontwikkeling van digitale content. De ervaring met andere projecten van de Kennisrotonde leert ons dat digitale content dan moet voldoen aan een aantal condities. Meest belangrijke gedachte is dat wij denken dat het effect van leren veel groter is als leerlingen zelf heel actief betrokken zijn bij het maken van content. Zij bepalen dan (mede) hun eigen lesinhouden. Het ligt niet vooraf vast wat het eindproduct gaat worden, door de leerkracht worden de kaders geschept waarbinnen leerlingen werken. Graag willen wij deze manier van werken binnen onze school uitdenken en in de praktijk brengen.

Daarbij komt ook nog het feit dat er o.a. in Hengelo een begin wordt gemaakt met de aanleg van glasvezel in het basisonderwijs. Kansen te over.

3.2 Wat is uw vraagstuk?

Hoe geven wij onderwijs vorm waarin wij kinderen de ruimte geven om zelfstandig content te maken en gebruiken?

Daarbij is een aantal zaken van groot belang. In de eerste plaats zal de rol van de leerkracht veranderen, richting begeleider van het onderwijs. Hij/zij moet het mogelijk maken dat leerlingen de ruimte krijgen om hun eigen gang te kunnen gaan binnen gestelde kaders. Naast een omschrijving van de gewenste didactiek, hebben wij ook behoefte aan kennis over de manier waarop leerkrachten zich deze didactiek eigen kunnen maken. In de tweede plaats zijn de technische voorwaarden en technische competenties van belang: hoe organiseer je dit in de klas. In de laatste plaats draait het natuurlijk om mediawijsheid: hoe gaan leerlingen en leerkrachten om met de multimedia en hoe begeleid je leerlingen in het "**mediawijs worden**". Een noodzakelijke voorwaarde om zelf met content aan de slag te kunnen.

We willen onze kenniszoektocht toespitsen op:

- woordenschatontwikkeling: voorbereiden, semantiseren, consolideren, controleren;
- effectieve inzet van digitaal schoolbord;
- inzet nieuwe contentapplicaties (User Generated Content).

Van belang is dat kinderen de geleerde woorden zelf op hun eigen manier toepassen en hier eigen invulling aangeven. Hierbij zien we direct of kinderen de woorden goed begrepen hebben.

3.3 Welke rol speelt ICT bij het vraagstuk?

ICT maakt ons project mogelijk. Het is een middel, maar we kunnen niet zonder. ICT is het onmisbare instrument dat de nieuwe vormen van leren moet dragen. Waar de onderwijsinhoudelijke kanten van dit project uiteraard het zwaarste wegen, vormt ICT het middel om te komen tot eigentijdse vormen van leren, samenwerking en publiceren. Tevens leidt het gebruik van ICT als hulpmiddel bij onderwijs tot het ontsluiten van een nieuwe, een veel kennisrijkere leeromgeving.

3.4 Waarom is de kennis die u rondom uw vraagstuk wilt ontwikkelen, vernieuwend?

Ons vraagstuk is vernieuwend, omdat na een eerste raadpleging van experts duidelijk is geworden dat de kennis er nog niet is en het hoog tijd wordt om deze kennis te vergaren en écht aan te sluiten bij de leerlingen van deze tijd.

4. De planning

4.1 Wat wilt u doen om kennis te ontwikkelen rondom uw vraagstuk?

Fase, kennisontwikkeling	start	einde
1. Het verzamelen van beschikbare kennis over het leren met en ontwikkelen van "User Generated Content" (UGC)	Januari 2008	Februari 2008
2. Het vertalen van de bevindingen naar programma-eisen voor contentontwikkeling. In deze periode organiseren we een aantal workshops om het denken in termen van "user generated content" te ervaren	Maart 2008	Maart 2008
3. Het ontwikkelen van digitale content conform de programma-eisen. In concreto gaat het om de ontwikkeling van 10 lessen; gerelateerd aan woordenschatontwikkeling. De lessen worden gebouwd in UGC-applicaties; bijvoorbeeld web 2.0. Ook worden de mogelijkheden van wiki(pedia) gebruikt. Het gebruik van het digitaal schoolbord gaat een belangrijke rol vervullen.	April 2008	Mei 2008
4. Het uitvoeren van de ontwikkelde lessen op de 8 basisscholen	Juni 2008	September 2008
5. Het evalueren en bijstellen van de uitgevoerde lessen	Oktober 2008	Oktober 2008
6. Het verbreden van het project naar alle Hengelose basisscholen	November 2008	November 2008
7. Het beschrijven van het stramien om UGC-content te ontwikkelen	December 2008	December 2008

4.2 Doelgroep

In eerste instantie de leerkrachten en de leerlingen van de 8 basisscholen. Beide worden actief betrokken bij de totstandkoming van de digitale content. Het gaan dan in eerste instantie om de leerkrachten en leerlingen uit de groepen 6, 7 en 8.

5. De oplossing**5.1 Welke kennis zal er beschikbaar zijn na kennisontwikkeling?**

Na de kennisontwikkeling zal kennis beschikbaar zijn over hoe digitale content volgens het stramen van User Generated Content (UGC) ontwikkeld kan worden.

5.2 Wat denkt u met de kennis in de praktijk te kunnen veranderen?

We verwachten dat de ontwikkelde kennis een eerste aanzet zal zijn om te gaan werken met een vernieuwde onderwijskundige aanpak. En dat leerkrachten veel meer rekening gaan houden met nieuwe didactische principes t.b.v. de leerling uit de netgeneratie.

5.2 Concrete resultaten en effecten in de onderwijssituatie

Het meest concrete effect zullen de 10 lessen zijn. In deze lessen moeten de nieuwe leerlingkenmerken nadrukkelijk naar voren komen. Een andere onderwijskundige aanpak is dan gerealiseerd. En deze kennis is overdraagbaar naar andere basisscholen in Nederland.

5.3 Hoe gaat u zorgen voor de verspreiding van de kennis en eventuele pilotproducten?

De kennis die wij verzamelen en de producten die we ontwikkelen komen vrij beschikbaar voor anderen.

6. Benodigde investering**6.1 Wat is de benodigde investering in tijd?**

Wie	Acties	Geschat aantal uren
Projectleider	Project aansturen De juiste bronnen aanboren Monitoren Evalueren	400
ICT-leerkrachten	Uitvoeren van de stappen in de fasen 1, 2 en 3 Het ontwikkelen van een aantal lessen Het uitvoeren van de lessen	320

TNO	Ondersteunen bij de ontwikkeling van de onderwijskundige aanpak en bij het ontwikkelen van de lessen	100
Expertis Onderwijsadviseurs	Ondersteunen bij de ontwikkeling van de onderwijskundige aanpak en bij het ontwikkelen van de lessen	100

6.2 Wat is de benodigde investering in geld?

Personele kosten	Aantal uren	Bedrag per uur	Totaal	Gevraagde bijdrage	Eigen bijdrage
- Projectmanager	400	55*	22.000	6000	16.000
- Projectmedewerkers	320	55*	17.600	17.600	
- Externe loonkosten	200	100*	20.000	20.000	0
- Overige personeelskosten					
		+			
Totale personeelskosten			59.600		
Activiteitenkosten			12.400	6.400	6.000
- vergaderkosten					
- huur scholingsruimtes					
- PR- materiaal					
- Trainingsmateriaal					
- Implementatie					
- Evaluatie/monitoring					
-					
-					
-					
Totale activiteitenkosten			12.400	6.400	6.000
		+			
Totale projectkosten			72.000	50.000	22.000

Als richtlijn voor de personele kosten kan een tarief worden gehanteerd van € 47,- per uur en voor de overhead een opslagpercentage van 15%, ofwel een uurtarief van € 55,- inclusief overhead. Deze tarieven zijn gebaseerd op de Kerncijfers van OCW die jaarlijks worden gepubliceerd. Voor eventueel in te huren externe krachten kunt u een tarief hanteren van € 100,- per uur excl. BTW. Deze tarieven gelden als richtlijn; er mag van worden afgeweken, maar een overschrijding van meer dan 10% moet u toelichten.

7. Eigen bijdrage

Zie boven.

8. Opmerkingen**9. Ondertekening**

Ondertekende verklaart deze aanvraag namens de school/ het bestuur/ alle partnerorganisaties van het samenwerkingsverband in te dienen en dat hij/zij bekend is met de voorwaarden en procedures van de Regeling Stimuleringsbijdrage Kennisontwikkeling Kennisrotonde.

Aldus naar waarheid ingevuld,

Naam ondergetekende	Dick van Wijngaarden				
Functie	Lid Management Team Openbaar Primair Onderwijs Hengelo				
Plaats	Hengelo				
Datum					
Handtekening					

Het ondertekende aanvraagformulier kan gestuurd worden aan:
Kennisset Ict op school
t.a.v. Bureau Kennisrotonde
Paletsingel 32
2718 NT Zoetermeer

Bij eventuele vragen kunt u contact opnemen met de Kennisrotonde, telefoonnummer
079 3296512

© Ict op School 2004

Overname is toegestaan onder bronvermelding

Ict op School, belangenbehartiging

Website: www.ictopschool.netE-mail: info@ictopschool.net

Ict op School belangenbehartiging, is onderdeel van Stichting Kennisset Ict op School. Stichting Kennisset Ict op School is de publieke ICT-ondersteuningsorganisatie die zich richt op dienstverlening (Kennisset) en belangenbehartiging (Ict op School). Sinds 1 februari is de juridische fusie tussen beide stichtingen een feit. De missie voor de nieuwe ICT-ondersteuningsorganisatie luidt: 'Leren vernieuwen met ICT'.