



Dé onderscheiding voor innovatie dóór het bedrijfsleven vóór het onderwijs



Louis Hilgers
Jury voorzitter



Marije Smit



Aad van der Drift



Karin Winters



Bert Boshoven



Mary Berkhout



JURYRAPPORT

IPON - INNOVATIE VAN HET LEREN AWARD PO



LESSON UP – WINNAAR

Leraren kunnen met LessonUp hun eigen lessen samenstellen, bewaren en delen. Lesmateriaal is zo direct beschikbaar voor gebruik in de klas en om te delen met leerlingen, die de les zo ook thuis kunnen bekijken. LessonUp sluit aan bij elk vak en iedere methode. De eenvoud en het gebruiksgemak van LessonUp maken dat iedere leraar, ongeacht digitale vaardigheden, digitale leermaterialen kan aanmaken en arrangeren tot prachtige lessen. Het gebruik van LessonUp verlevendigt (klassikale) instructie, maakt oefenen interactief en helpt bij het differentiëren naar behoefte en leervoorkeur van leerlingen. Ook stimuleert LessonUp samenwerking tussen leraren, wat professionalisering bevordert.

Winnaar



YALP

ICT in de buitenlucht, dat is het interactieve speeltoestel Yalp Memo. De Memo combineert de gunstige aspecten van gamen (spanning, levels halen) met de positieve kanten van buiten spelen (actief bewegen, grenzen verleggen en sociale ontwikkeling). Het bevordert op deze manier de leerprestaties van kinderen, verbetert hun fysieke ontwikkeling en versterkt het zelfvertrouwen. Het spelaanbod wordt steeds verder uitgebreid. Memo kan worden ingezet tijdens de officiële lessen en tijdens vrij spel in pauzes en na schooltijd. De Yalp Memo is zowel geschikt voor groepen kinderen als voor individuele remedial teaching.



MUISWERK COMPLEET

Muiswerk Compleet is een totaalpakket voor gepersonaliseerd leren, waarin maandelijks vernieuwingen plaatsvinden. Het is daardoor een dynamisch en adaptief programma. Iedere leerling krijgt binnen Muiswerk een persoonlijk oefenprogramma, waar hij zelfstandig aan werkt. Daarbij horen een duidelijke uitleg en een onbeperkte hoeveelheid oefenmateriaal. Op die manier kan voor elke leerling een eigen leerlijn ontwikkeld worden. Het pakket is daardoor zowel leerling- als leerkracht gestuurd te gebruiken. Muiswerk Compleet is op allerlei manieren in te zetten, van remediërend tot methodevervangend. Het werkt device-onafhankelijk.



IPON - INNOVATIE VAN HET LEREN AWARD VO



PLOT26 – WINNAAR

We hebben heel wat inzendingen ontvangen die gericht zijn op het voortgezet onderwijs. Bovendien paste ook menig startup in deze categorie. Met zo'n aanbod is het niet gemakkelijk om te kiezen. Toch kwam de jury relatief snel tot een besluit. De jury ziet namelijk graag dat leerlingen worden geactiveerd en gemotiveerd, dat zij moeten samenwerken en elkaar feedback geven. Deze winnaar is er met zijn inzending in geslaagd om het vak Nederlands aantrekkelijk en spannend te maken. De juryleden hebben een aantal verhalen met veel plezier zelf ook bekeken en hadden bijna het gevoel mee te gaan doen. Daarom is Plot 24 voor ons de winnaar van de IPON Awards VO 2016.

Winnaar



STERCOLLECTIES

Digitale content is nog steeds onvoldoende aanwezig in het VO. De Stichting VO-content is de laatste jaren hard aan het werk om dat te veranderen. Langzaam lukt het hen om steeds meer en betere digitale leerlijnen voor het voortgezet onderwijs te ontwikkelen. Dat doen zij in samenwerking met ervaren docenten en redacteurs. Het leermateriaal is actueel en kan een methode vervangen of als aanvulling dienen. Het materiaal dekt de kerndoelen en eindtermen. Stercollecties is dan ook een waardige deelnemer aan de IPON Awards en verdient alle lof.



PROFIJT

Profijt geeft zelf aan een passie voor leren te hebben. De jury onderkent dat en waardeert dat er zo'n platform voor onderwijs, werk en zorg is. Er zijn inmiddels talloze digitale initiatieven die gericht zijn op gepersonaliseerd onderwijs. De jury stelt het daarom bijzonder op prijs dat deze genomineerde zich voornamelijk richt op het praktijkonderwijs. Profijt past goed in het thema van deze IPON beurs 'Gepersonaliseerd leren'. Profijt is volgens ons op de goede weg en ondersteunt daarmee een doelgroep die dat extra nodig heeft.



SLIMLEREN

Wie iets slim wil aanpakken, bedenkt handige trucs en zoekt een passende omgeving uit die je daarbij helpt. Maar ook in een slimme omgeving wil je uitgedaagd worden. Deze combinatie van handige trucs en een uitdagende omgeving vindt de jury in de leer- en oefenomgeving Slimleren. Leren is niet altijd even leuk, maar door een spel- en prestatie-element aan het leren toe te voegen ben je als scholier wellicht gemotiveerder om toch die saaie oefening te doen. De makers van deze leeromgeving zijn jong en zelf nog niet zo lang van school. Misschien begrijpen zij daarom dat digitale technieken kunnen helpen om de minder spannende stukken van de vakken wiskunde, rekenen, Nederlands en Engels anders te oefenen. Slimleren is geschikt voor leerlingen op diverse niveaus, van VMBO tot Gymnasium.



IPON - INNOVATIE VAN HET LEREN AWARD MBO



APP4TALENT - WINNAAR

Met App4Talent kunnen studenten eenvoudig foto's of filmpjes maken tijdens hun stage (BOL) of werk (BBL). Zo wordt het mogelijk om beroepshandelingen beeldend te tonen en kan de ontwikkeling in de beroepspraktijkvorming gevolgd worden door de school. De afstand tussen school en stage/werk wordt op deze manier kleiner. De jury is vooral te spreken over de flexibiliteit van de app: deze is voor elke opleiding inzetbaar. Ook de gebruiksvriendelijkheid en de koppeling van een app en een web versie zijn pluspunten. Jongeren van nu zijn onlosmakelijk met hun telefoon verbonden, daar speelt App4Talent goed op in. Tenslotte heeft de jury ook nog een tip: zoek uitgevers om de app nog beter te laten aansluiten bij de BPV eisen die gesteld worden. Daarmee help je leraren en zorg je dat je dezelfde taal spreekt.

Winnaar



HAIR LEVEL

Docenten en praktijkopleiders kunnen leerlingen eenvoudig online volgen en beoordelen met de hulp van Hair Level. Hair Level sluit aan bij de eisen van deze tijd en bij de leefwereld van de leerling. Kappers in opleiding kunnen de leeromgeving via hun smartphone gebruiken. Opleiders volgen op een device naar keuze waar de leerlingen mee bezig zijn. Hair Level is daardoor flexibel en gebruiksvriendelijk. De prachtige lay-out met foto's, afbeeldingen en videovoorbeelden maakt van Hair Level een voorbeeld van hoe lesmateriaal in het MBO ook kan zijn. Hair Level heeft techniek voor de gebruiker ondergeschikt gemaakt aan visualisatie en gebruiksvriendelijkheid en is daarmee een voorbeeld waarvan de jury hoopt dat er veel volgen.



24BOOST

24Boost heeft, als nieuwe speler op de markt, het afgelopen jaar flink aan de weg getimmerd. De aantrekkelijke lay-out van dit online platform nodigt zowel studenten als leraren uit om eraan deel te nemen. 24Boost is een voorbeeld voor velen als het gaat om het volgen van de ontwikkeling van studenten: deze is in één oogopslag zichtbaar. Bijtjds bijsturen is daardoor eenvoudig. Doordat je vooraf kunt meten wat een student al kan en weet, wordt maatwerk binnen dit adaptieve platform mogelijk. Ook als het gaat om het maken en vormgeven van eigen lesmateriaal is dit platform een voorloper. Het platform staat open voor iedereen die lesmateriaal digitaal aan wil bieden, dus zowel commerciële partijen als docenten kunnen er gebruik van maken. Daarmee heeft 24Boost de potentie om uit te groeien tot een MBO platform van formaat en bedient het ook de 'nichemarkt' van kleine opleidingen.



IPON – GEWOON SPECIAAL AWARD



IVIO@SCHOOL – WINNAAR

Met deze methodiek ondersteunen vakdocenten het onderwijsleerproces van leerlingen via afstandsleren. Het resultaat daarvan is dat leerlingen op maat onderwijs kunnen volgen en, ondanks hun beperking, op uitdagend niveau een diploma kunnen behalen. Dit gepersonaliseerde onderwijsprogramma is geschikt voor elke school en in iedere thuis-situatie of instelling waar maatwerk gevraagd wordt. De leeromgeving is volledig digitaal ingericht. Voortgangs-rapportage, jaarplanning, lesinstructies, filmpjes, toetsen, contact met docenten: alles is er te vinden.

Winnaar



BIMII

Bimii is een digitaal leermiddel dat inspeelt op de behoefte aan belevingsgericht onderwijs. Het is een unieke combinatie van een Bimii-Book, een houten laptop met sensortechnologie, picto blocks en een eigen appstore met didactisch onderbouwde games. Bimii draagt daarmee bij aan het zelfstandig, taakgericht en spelenderwijs leren van leerlingen.



TINYEYE

TinyEYE is een web-based softwareprogramma waarmee kinderen online logopedie kunnen volgen. De logopedie wordt gegeven via een beeld- en geluidsverbinding in combinatie met digitale games. Zo werk je real-time, met een logopedist op afstand en met digitaal oefenmateriaal in de vorm van 200 spraak- en taalgames. De taalgames kunnen door het kind thuis geoefend worden. TinyEYE doorbreekt hiermee de beperkingen van de traditionele werkwijze van de logopedie. Logopedie is nu overal en altijd mogelijk: anytime, anywhere.



IPON - ORGANISATIE VAN HET LEREN AWARD



ZULUDESK - WINNAAR

De jury waardeert de laagdrempeligheid van ZuluDesk. Bovendien is het een product dat sterk aansluit bij de behoeften van de markt. Feitelijk hebben wij maar één kritiekpunt op deze inzending en dat is de naam van het product. Maar, als die naam verwijst naar Shaka Zulu die 'zijn' wereld stormenderhand veroverde, dan kan de jury daarmee leven. Veel scholen experimenteren op dit moment met tablets in de klas. Daarbij wordt echter vaak een goede beheertool vergeten. Zuludesk zorgt ervoor dat zowel de school als ook de specifieke leerkracht die met Zuludesk aan de slag gaat in ieder geval een probleem minder heeft. Vrijwel eenduidig heeft de jury Zuludesk uitgeroepen als winnaar van de categorie Organiseren van het leren van de IPON Awards 2016 uitgeroepen.

Winnaar



SAM

De jury waardeert vooral de samenwerking tussen de verschillende betrokken partijen bij SAM, waardoor een school volledig kan worden ontlast als het gaat om IT-, veiligheid en begeleidingsgebied. Het is juist de geboden totaaloplossing, waarbij de nadruk sterker ligt op de educatieve kant en minder op commerciële zijde, die ons aanspreekt. Dat opent de weg naar gepersonaliseerd leren voor iedere leerling. En juist dat past goed bij het thema van de IPON 2016, 'Gepersonaliseerd Leren'. SAM is daarom zonder twijfel terecht genomineerd.



TEST-CORRECT

Test-Correct speelt als geen ander in op de behoeften van het onderwijsveld. Dat gebeurt op een innovatieve, effectieve en efficiënte wijze. Verhoogd leerrendement, reductie wat betreft nakijkwerk, monitoring van de kwaliteit – dit soort zaken spreken niet alleen ons aan, maar zullen ook door de leerlingen, ouders en leerkrachten sterk gewaardeerd worden. Bovendien biedt Test-Correct de mogelijkheid om aan te sluiten bij bestaande toetsen en methodieken, waardoor je als leerkracht niet from scratch hoeft te beginnen. Dat past fraai bij het thema van de IPON 2016 'Gepersonaliseerd Leren'. Al met al is Test-Correct zeker terecht genomineerd.



IPON – START UP AWARD



ICTLESKISTEN – WINNAAR

Coding zal naar alle waarschijnlijkheid de komende jaren een steeds belangrijker plaats in het curriculum van zowel PO als VO innemen. De jury is dan ook verheugd over de startup ictLESKISTEN. Hoewel het idee van ictLESKISTEN wellicht niet innovatief klinkt, zorgt de leskist voor een vernieuwing in de school. De inhoud van een kist is breed en laat scholen met de nieuwste middelen in aanraking komen. Daarnaast zijn de volle leskisten ook ondersteunend voor andere bedrijven en startups om ideeën op te doen. Naast het materieel in de kist verzorgt ictLESKISTEN ook workshops, gastlessen en implementatietrajecten. Met coding, Robotica en MakerEducation zullen scholen de komende jaren aan de slag gaan om leerlingen voor te bereiden op de vaardigheden van de 21e eeuw.

Winnaar



HULAN

Jonge mensen die aanvoelen waarmee we leerlingen kunnen boeien zijn altijd hard nodig. Het lijkt zo mooi om gamification in het onderwijs te krijgen, maar de praktijk blijkt weerbarstig. Hoewel het toepassen van game-principes niet nieuw is, blijft gamification beperkt toegepast in de scholen. De jonge en enthousiaste makers bij Hulan willen het gebruik van serious games in het onderwijs stimuleren. De jury is gecharmeerd door deze inzending omdat de medewerkers bij Hulan zich focussen op interne motivatie en spelplezier. Vindt de speler het leuk om te spelen, dan volgt het leren bijna vanzelf, aldus de ontwikkelaars.



3DKANJERS

In amper twee jaar tijd heeft 3Dkanjers bij 250 scholen het 3D-printen geïntroduceerd. De 3D-printer staat volgens 3Dkanjers voor innovatie en inspiratie. Het spreekt de jury aan dat, door projecten van 3Dkanjers, de wereld van wetenschap en techniek de klas bereikt. Volgens 3Dkanjers is een online community belangrijk voor het ontwikkelen van relevante regionale netwerken rondom deelnemende scholen. Deze netwerken fungeren als ondersteunings- en inspiratiebron voor de scholen en verlagen de benodigde investering. De jury is van mening dat de brede aanpak van 3Dkanjers erg succesvol is voor iedereen die wil leren werken met 3D-printen.



IPON – MEDIAWIJZER.NET AWARD



CULTUURREPORTERS! – WINNAAR

Cultuurreporters! is een tweejarige doorlopende leerlijn voor de onderbouw van het VMBO. In deze leerlijn maken leerlingen zelf een documentaire over een onderwerp dat hen raakt, zoals bijvoorbeeld de wijk waar ze wonen, mode of een politiek thema. Zij leren kritisch te kijken naar media, film, interviewen en monteren. Dat alles wordt ondersteund met interactief lesmateriaal. In de leerlijn worden de kerndoelen van Kunst & Cultuur, Nederlands en Mens & Maatschappij verenigd en worden de vaardigheden van de 21e eeuw, waaronder mediawijsheid, aangeleerd. In allerlei facetten loopt deze leerlijn vooruit op het leren zoals bedoeld door Platform Onderwijs 2032: ontdekkend, onderzoekend en creërend. En het is ook nog eens ontzettend leuk om te doen voor leerlingen en docenten! De leerlijn Cultuurreporters! gun je elke VMBO leerling in Nederland en verdient daarom breed de aandacht van het onderwijs. Cultuurreporters! wint daarom de IPON Mediawijzer.net Award.

Winnaar



MEDIABEGRIP

Mediabegrip is een online lesmethode voor mediawijsheid. Met twee wekelijkse lessen wordt slim ingespeeld op de actualiteit. Leraren gaan met de leerlingen in gesprek over alles wat zich online afspeelt en hoe daar wijs mee om te gaan. De lessen zijn luchtig, inhoudelijk goed vormgegeven, worden digitaal aangeboden en zijn zeer betaalbaar. Een tip van de jury is om ook het optionele aanbod voor lerarentrainingen zo in te richten. Uitermate sterk van Mediabegrip is het terugkerende karakter, de verwevenheid met de actualiteit en de toegankelijkheid van het concept. Dit houdt het gesprek in de klas, gaande ook over lastige onderwerpen, media, ethische kwesties en mediaopvoeding. Scholen zijn enthousiast over Mediabegrip en de IPON jury ook!



ONTDEKMEDIA

OntdekMedia is een online vakbibliotheek voor het basisonderwijs die het supereenvoudig maakt om binnen een bestaande lesmethode, een geboden werkvorm te vervangen door een nieuwe digitale media variant. De leerkracht kan naar eigen wens en in eigen tempo mediatools inbouwen in het reguliere lesprogramma. Een heel sterk punt is dat vrijwel elke lesmethode in OntdekMedia is opgenomen. OntdekMedia sluit daarmee aan bij de dagelijkse praktijk van leerkrachten die mediawijsheid noodzakelijk vinden, maar niet altijd de tijd hebben om eigen lessen te maken. Door de slimme zoekingen én de heldere (soms wat te beknopte) instructies, is OntdekMedia van grote meerwaarde voor mediawijsheid en vormt het een onmisbare aanvulling op alle bestaande methodes in het basisonderwijs.



IPON – STIMULERINGS AWARD



Winnaar

MAKER EDUCATION IN NEDERLAND – WINNAAR

Sinds een paar jaar is de Amerikaanse beweging Maker Education ook doorgedrongen in het Nederlandse (onderwijs). Doordat meer en meer moderne (maak) technologie, zoals 3D-printers beschikbaar komt voor de consument, krijgt ook de leerling van vandaag toegang tot die technologie. Zij kunnen leren hun creativiteit om te zetten naar producten. De afstand tussen een idee en een product is daardoor klein geworden. Leerlingen die zo “maker” worden, leren al doende en worden op die manier uitvinders. Zo wordt de traditie van Nederland als “maak- en ontwerpland” terug naar het onderwijs gehaald.

In plaats van consument wordt de leerling producent. Leren door te maken stimuleert de nieuwsgierigheid en creativiteit van de leerling. Met hoofd en handen aan het werk zijn. In Amerika is Maker Education een groeiende economie en worden er heel veel “makerfairs” georganiseerd. In Nederland groeit het idee en de uitvoering maar kan best nog een steun in de rug gebruiken.

Zoals initiatiefnemer Arjan van der Meij op de site van makered.nl aangeeft: Het voorop lopen met Maker Education aan de ene kant en de wil om te delen en de “evangelisatiedrang” die we voelden vanwege het feit dat het zo ontzettend leuk is, heeft ervoor gezorgd dat we de onofficiële vertegenwoordigers van Maker Education in Nederland zijn geworden.

Juist omdat er nog geen formele instantie/vereniging/club of stichting is, maar inmiddels toch heel veel scholen kennisgemaakt hebben met het principe “Maker education” wil de jury van de IPON Awards dit jaar de Stimulerings award uitreiken aan Maker Education in Nederland en daarmee aan de vele enthousiaste mensen daarachter. Het gaat hier niet om welke personen de AWARD ontvangen maar wat ze er samen van MAKEN!

