Media coverage
School van de toekomst

Maart 2015

Microsoft

IT Randsteden

Kwaliteit is consequent kindgericht

Jozefschool Weesp

Print

Telegraaf

De Telegraaf

Via Skype gaan leerlingen in gesprek met scholieren uit andere plaatsen en moeten ze ontdekken waar hun gesprekspartners naar school gaan.

Voor het onderdeel taal hangen de scholieren aan de 'Twittermuur' hun belangrijke boodschappen van maximaal 140 tekens.

Er wordt ook druk geoefend met het maken van Word-documenten en leuke presentaties met Powerpoint.

Apps bouwen op school van de toekomst

door **Arianne Mantel**

WEESP • De school van de toekomst staat in Weesp, waar kinderen met een 3D-printer koekjes en kunst namaken. Waar de gymles een danscompetitie op liedjes is met behulp van de Xbox en de leerlingen via Skype met leerlingen uit een andere plaats er achter moeten komen waar die school staat.

Dat gaat natuurlijk niet altijd zo, want er moet ook 'gewoon' gerekend, gelezen en geschreven worden. „Maar we realiseerden ons dat we onze kinderen ook moeten voorbereiden op banen die er nu nog niet zijn. Door de opkomst van de kenniseconomie ontstaat er behoefte aan andere vaardigheden. Ze moeten niet alleen kunnen rekenen en lezen, maar ook virtueel leren samenwerken en digitaal vaardiger worden", legt directeur Remon Pontman uit.

Ruimtelijk inzicht

De school van de toekomst is niet alleen alle kinderen simpelweg een iPad geven en daarop het lesmateriaal zetten. Pontman: „Nee, wij willen meer. Groep 7 leert bijvoorbeeld een spelletjes-app bouwen, dan leren ze meteen programmeren. Of met het spel Minecraft een nieuwe school bouwen, daarmee wordt het ruimtelijk inzicht ontwikkeld." De 11-jarige Seger, die rondleidingen verzorgt in de school, vindt het Minecraft-onderdeel het allerleukste onderdeel van het futuristische project.

Inmiddels is Rens van groep 6 er bij het 'mystery skypen' al achter waar de andere school staat. „Moet vlak bij Heiloo zijn." Rens tuurt in zijn atlas: „Castricum, juf. Aan het knikken van juf Jacqueline is te zien dat hij gelijk heeft. „De kinderen vinden dit enig. En ze oefenen meteen de topografie op deze manier."

Een maand lang zal de pilot 'School van de toekomst' in Weesp draaien. De Jozefschool benaderde zelf het bedrijf Microsoft met de vraag om digitale hulp. Zo kregen alle leerlingen een tablet, die ook mee naar huis gaan. Betrokken ouder en ict-specialist Richard Meijer: „Alle leerlingen vinden het leuk, deze totaal andere lessen. Die hoef je niet enthousiast te maken. Maar we moesten ook de leerkrachten en de ouders 'meekrijgen'. Dus hebben we de ouders 's avonds ook les gegeven in apps bouwen of een cursus Word. We stonden er versteld van hoeveel ouders geen idee hebben hoe ze een werkstuk op de pc moeten maken. Een mobieltje weten ze goed te bedienen, maar een Powerpointpresentatie kunnen ze niet maken."

3D-printen, gamen en 'mystery skypen'

Microsoft Nederland en trainingspartner IT Randsteden willen na Weesp ook andere scholen ondersteunen met het toekomstgericht onderwijs. „Binnenkort starten we ermee met een school in Den Haag. We hopen dat het zich uitrolt onder honderden scholen", zegt Microsoft directeur Marcel Timmer.

Over twee weken zal blijken of de kinderen het onderdeel 'veilig internet' goed hebben opgepikt. Pontman: „Ze hebben namelijk een toets afgelegd en denken dat ze mediawijs zijn en de gevaren kennen. Maar wellicht zullen ze schrikken als ze erachter komen dat tijdens het anoniem chatten met Katja er al die tijd met een man van 40 is gesproken. We hopen dat ze het eerder in de gaten krijgen."

Nieuwsgierige leerlingen van de Jozefschool in Weesp kunnen met hun eigen ogen zien hoe een 3D-printer nu precies werkt. Ze nemen deel aan de pilot van de 'School van de toekomst'.
FOTO'S ANP, MATTY VAN WIJNBERGEN

Online

Kinderen bouwen school voor de toekomst in Minecraft

Erno Mijland

Hoe ziet het onderwijs voor de toekomst eruit? Vier weken lang verdiepen leerlingen, leerkrachten én ouders van de Jozefschool in Weesp zich in die vraag. Zelfs de kleuters hebben een eigen Twittermuur. Reaguurders kennen ze niet, ze doen hier niet aan digipesten: 'De juf is lief!'

Blokje voor blokje verschijnt een witte muur op een computerscherm. Op de achtergrond worden de contouren zichtbaar van een zwembad. Leerlingen van groep 7 ontwerpen hún school voor de toekomst, samen, in de virtuele spelomgeving van Minecraft. Robin (10 jaar) vindt dit tot nu toe de leukste activiteit van het op 3 maart gestarte project 'School voor de toekomst'. 'Maar', benadrukt ze, 'we hebben veel verschillende dingen gedaan, uitgeprobeerd en besproken.'

De wereld van straks

De Jozefschool is een gewone school, in een gewoon stadje, met de alledaagse uitdagingen waar veel scholen momenteel voor staan. Directeur Remon Pontman schetst: 'Een derde van onze leerlingen heeft een allochtone achtergrond, een kwart van de leerlingen vraagt specifieke zorg, er zijn grote verschillen in het opleidingsniveau van de ouders. Net als op veel Nederlandse scholen. Ook wij houden ons bezig met vragen als: hoe leveren we maatwerk voor een diverse doelgroep? Hoe bieden we onderwijs dat aansluit bij kinderen nu en hun wereld? En dat bovendien voorbereidt op de wereld van straks? Net als veel scholen zijn we geen voorloper op het gebied van de inzet van technologie.'

Disconnect

Meer scholen die de aansluiting vinden bij de voorhoede, dat is precies waar Marcel Timmer van Microsoft, dat het project ondersteunt met kennis en hardware, op hoopt. 'We ervaren een "disconnect" tussen de behoeften van organisaties en waar scholen in opleiden. Daar willen we wat aan doen, juist aan het begin, op de basisschool. Scholen moeten beter gaan aansluiten bij actuele ontwikkelingen in de wereld. Nederland heeft een prima uitgangspositie. Maar als we die willen behouden, zullen we een stap harder moeten lopen. We laten nu kansen liggen. Elk softwarebedrijf zou eigenlijk mee moeten investeren in de modernisering van het onderwijs.' De Jozefschool is een interessante proeftuin voor Microsoft, juist omdat het zo'n gewone school is. De opgedane kennis is gemakkelijk overdraagbaar naar andere scholen in het land.

Programmeren

Een van de begeleiders van het project op de school is ouder Richard Meijer. In het dagelijks leven is hij werkzaam voor een IT-bedrijf. 'Kinderen voorbereiden op de toekomst is moeilijker dan ooit. We weten niet welke beroepen er over tien, twintig jaar zullen zijn. Wel hebben we ideeën over de vaardigheden die belangrijker gaan worden: creativiteit, samenwerken, jezelf presenteren, je snel een nieuw onderwerp eigen kunnen maken. De 21e eeuwse vaardigheden worden ze genoemd, en die kun je nu al leren. In het project experimenten we met manieren waarop je dat kunt doen: door zelf games te maken, te werken met een 3D-printer, door verslagen te maken met audio en video, door aandacht te besteden aan programmeren. En leuk dat ze dat vinden! We hebben al meegemaakt dat de kinderen om half drie niet naar huis wilden.'

Fantasie tot leven

Tijdens een rondleiding door de school krijgen we leendige beelden bij dit verhaal. Robin is onze gids. In een klaslokaal wordt 'Mystery Skype' gespeeld: de leerkracht start een videoverbinding met andere klas, ergens in het land. Door elkaar vragen te stellen, moeten de leerlingen erachter komen waar de school van de andere groep staat. In een ander lokaal programmeren drie meiden een game. Een medeleerling speelt een beweegspel op het digibord: een mol kruipt uit een van de negen holletjes; je moet ze met een speciale pen proberen te tikken. Ook de jongsten doen mee: kleuters vertellen in een video over wat ze later willen worden. De filmpjes worden ontsloten via een QR-code, geplakt op een tekening over het betreffende beroep.

Robin vertelt dat we verder moeten. Ondertussen vertelt ze: 'We hebben zelf filmpjes gemaakt waarin we een onderwerp uitleggen en meer geleerd over Powerpoint. Zo wist ik nog niet hoe je een grafiek in je presentatie kunt zetten. Maar de lessen met Minecraft vind ik het leukste: je kunt je fantasie tot leven brengen.'

Middel

Terug naar directeur Pontman: 'Technologie moet een middel zijn, geen doel. Het biedt veel mogelijkheden om het anders te doen, om kinderen meer ondernemend te laten leren. De leerlingen vinden het allemaal heel vanzelfsprekend om te werken met apparatuur en programmatuur. Als het gaat om technologie hebben ze vaak een voorsprong op zowel ouders als leerkrachten. Die voorsprong verzilveren we. Zo heeft de school superhelpers: leerlingen die helpen, bijvoorbeeld met de wifi-instellingen van de tablets of als iemand vastloopt met Minecraft.

We merken dat het vooral de leerkrachten zijn die stappen moeten zetten, ze moeten over hun angst voor het onbekende heenstappen. We merken dat ze daarna snel ontdekken wat er allemaal mogelijk is, er ontstaan geweldige, spontane ideeën. In het project worden ook ouders nadrukkelijk betrokken. Ze volgen bijvoorbeeld workshops over hoe je je kind kunt helpen met het maken van een werkstuk in Word of met het maken van een presentatie in Powerpoint. Ook krijgen ze informatie over veilig omgaan met media.'

Veilig internet

Ook de gevaren van het internet komen dus aan bod. Voorafgaand aan het project hebben ze een contract getekend over hoe ze met elkaar omgaan op sociale media. En ze spelen een online game, waarmee ze het Diploma Veilig Internet kunnen verdienen. Of die kennis beklijft? Een test: leerlingen komen op Skype Katja tegen, een meisje van 9. Ze begint met chatten, wil steeds meer van de leerlingen weten en dan... blijkt achter Katja een vent van 40 te zitten. Wie had het door?

Robin: 'Ik weet dat het niet altijd goed gaat. Laatst was ik aan het spelen in Moviestar Planet. Het poppetje van mijn vriendin begon heel stomme dingen tegen me te zeggen. Ik snapte er niets van. Eerst werd ik boos, maar toen bleek dat haar account gehackt was. Toen hebben we het maar snel uitgepraat.'

RTL nieuws

16 maart 2015 16:50

School voor de Toekomst in foto's

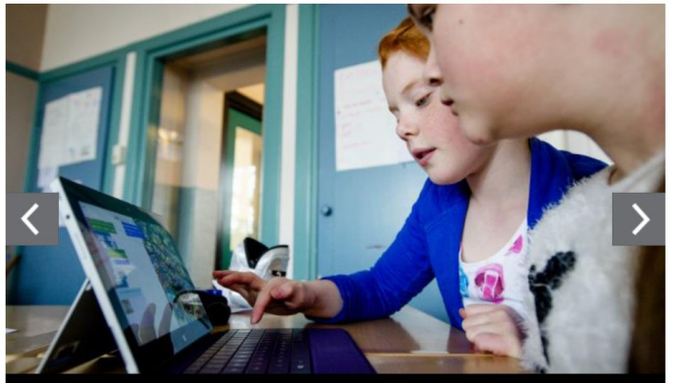
Het project School voor de Toekomst wordt ondersteund door het ministerie van Onderwijs en onder meer softwaregigant Microsoft
ANP

De Jozefschool in Weesp is begonnen met het project School voor de Toekomst. Kinderen krijgen les met moderne technologie en leren vaardigheden voor de 21ste eeuw, zoals programmeren. Het doel is dat het lesprogramma op alle scholen wordt opgenomen. Zo zien de lessen eruit. **Lees verder**

11 100 0

rtl nieuws

Hier maken de basisschoolleerlingen kennis met een 3D-printer
ANP



De kinderen ontwikkelen apps en bouwen en spelen computerspellen
ANP

Een tablet mag natuurlijk niet ontbreken
ANP

Gymmen gaat met een spelcomputer
ANP

Het doel van het project is om kinderen te laten kennis maken met moderne technologie
ANP

ANP

Weespernieuws

Veel belangstelling voor School van de Toekomst

ma 16 mrt 2015, 14:53 reageer

Leerlingen bouwen school in Minecraft

WEESP - Drukte op de Jozefschool maandagmiddag. De school presenteerde samen met Microsoft het project School van de Toekomst aan de landelijke pers.

Wat begonnen is als leuk schoolproject is uitgegroeid tot een landelijke pilot die omarmd en ondersteund wordt door softwaregigant Microsoft en het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.

Betrokken vader

Betrokken vader en IT-specialist Richard Meijer ontwikkelde samen met de school een project dat de kinderen, hun ouders en de leerkrachten meer uit de huidige beschikbare technologieën laat halen.

Nog-niet-bestaande banen

Door kinderen spelenderwijs met alle ontwikkelingen vertrouwd te maken, zijn ze volgens Meijer straks beter voorbereid op 'banen die nog niet bestaan'. Het ministerie van Onderwijs, Microsoft en Meijers bedrijf IT Randsteden vinden dat andere basisscholen dit project ook zouden moeten oppakken. Marcel Timmer van Microsoft liet weten hierin graag een steentje bij te dragen door hard- en software beschikbaar te stellen.

Marcel Timmer van Microsoft loopt een rondje door de klassen.

Apps, spellen en kunst

De kinderen ontwikkelen apps, bouwen en spelen computerspellen, maken kunst met behulp van een 3D-printer en skypen met andere scholen. Volgens de school genieten de leerlingen zo van het project dat ze aan het eind van de schooldag niet naar huis willen.

In plaats van gym wordt de Xbox-game Just Dance gespeeld.

WEESPERNIEUWS.nl

De Telegraaf

PREMIUM

MAANDAG 16 MAART 2015

Apps bouwen op school van de toekomst

Foto: Matty van Wijnbergen

Deel op FB
Tweet 0
+1 0

WEESP - De school van de toekomst staat in Weesp, waar kinderen met een 3D-printer koekjes en kunst namaken. Waar de gymles een danscompetitie op liedjes is met behulp van de Xbox en de leerlingen via Skype met leerlingen uit een andere plaats er achter moeten komen waar die school staat.

Door Arianne Mantel

Radio

BNR (Business News Radio)

Interview met directeur Remon Pontman:
Live uitgezonden om 7.15
(item begint direct)

Reportage op de Jozefschool:
Uitgezonden om 12.50
(item begint direct)

Radio Weesp

Jozefschool op bezoek bij Lokaal Centraal:
Live uitgezonden op vrijdag 13 maart 2015

Video

Algemeen Dagblad

Trouw

Trouw.nl

Gymles met een Xbox op school van de toekomst

INGEZONDEN VIDEOBOODSCHAP 17/03/15 08:50 - WEESP ¿ Op de Jozefschool in Weesp volgen de leerlingen de afgelopen weken een speciaal lesprogramma. Ouders, leraren en leerlingen gingen aan de slag met hun digitale vaardigheden. Als onderdeel van het pilotproject van de ¿School van de toekomst¿ bouwden de kinderen in groep 7 hun eigen app en werd de gymles gevolgd met behulp van een Xbox.

bron - ANP

Parool

Het PAROOL
Vrij, Onverveerd

Gymles met een Xbox op school van de toekomst

INGEZONDEN
VIDEOBOODSCHAP

WEESP ¿ Op de Jozefschool in Weesp volgen de leerlingen de afgelopen weken een speciaal lesprogramma. Ouders, leraren en leerlingen gingen aan de slag met hun digitale vaardigheden. Als onderdeel van het pilotproject van de ¿School van de toekomst¿ bouwden de kinderen in groep 7 hun eigen app en werd de gymles gevolgd met behulp van een Xbox. bla

Regionale kranten

de Stentor
nieuws vanuit jouw wereld

BRABANTS DAGBLAD

BN DeStem

PZC

Tubantia
EUROPEAN NEWSPAPER OF THE YEAR

ED.nl

de Gelderlander