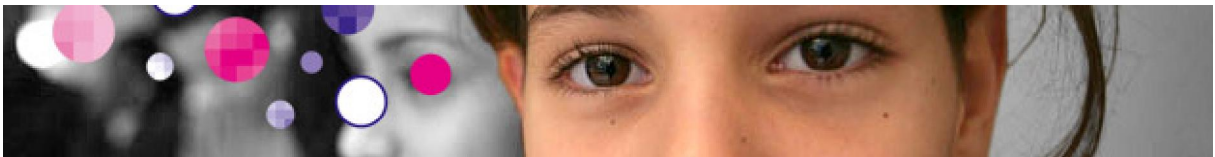


# Kennisnet



## Hoe ziet het klaslokaal van de toekomst eruit?

Startdatum: 30 december 2008

Deadline: 15 februari 2009

Prijzengeld: € 5.000,-

## Introductie Kennisnet

Stichting Kennisnet is de publieke ict-ondersteuningsorganisatie van, voor en door het onderwijs. Wij helpen scholen bij de inzet van ict in de klas. Docenten en managers in het basis, voortgezet en middelbaar beroepsonderwijs kunnen bij ons terecht voor expertise, inspiratie en innovatie en educatieve diensten die het leren vernieuwen. Kijk voor meer informatie op [www.kennisnet.nl](http://www.kennisnet.nl).

Via de onderstaande links vind je meer informatie over de diensten van Kennisnet:

- § Digitaal leermateriaal <http://digitaalleermateriaal.kennisnet.nl/>.
- § Interactieve schoolborden <http://digiborden.kennisnet.nl/>.
- § Video <http://videoplein.kennisnet.nl/>.
- § Historische en recente audiovisuele bronnen, zoals *Het Klokhuis*, *Willem Wever*, *Jeugdjournaal*, *Schooltv*, *8 uur Journaal*, *Tegenlicht* en *Andere Tijden* [www.teleblik.nl](http://www.teleblik.nl).
- § Op communities delen docenten en schoolleiders visie, expertise en leermateriaal: <http://communities.kennisnet.nl>.
- § Het ambassadeursnetwerk <http://ambassadeurs.kennisnet.nl/>.
- § Onderzoek naar het gebruik en het rendement van ict in het onderwijs. Resultaten worden gepubliceerd op <http://onderzoek.kennisnet.nl/>.



## Aanleiding Battle

Vanuit haar rol als innovator is Kennisnet samen met het basis- voortgezet- en beroepsonderwijs continue op zoek naar nieuwe onderwijs toepassingen met behulp van nieuwe technologieën. Wij zien mogelijkheden om het leeraanbod gevarieerder en passender te maken voor de individuele leerling. Veel scholen willen weten op hoe de inzet van ict het bestaande schoolgebouw als fysieke leeromgeving kan versterken. Zij zoeken naar oplossingen waarmee ict en de fysieke ruimte worden geïntegreerd zodat docenten optimaal les kunnen geven en leerlingen kunnen leren.

Meer inspiratie en informatie over de integratie van ict en fysieke ruimtes in het onderwijs vind je via de volgende links:

- § Interactive desk: <http://www.guardian.co.uk/education/2008/sep/17/itforschools.elearning>.
- § Laptopklassen (sinds 2001): [http://www.vellesan.nl/nieuw\\_op\\_school/voor\\_jou/de\\_laptopklas](http://www.vellesan.nl/nieuw_op_school/voor_jou/de_laptopklas).
- § Mobiele devices: <http://www.lopendleren.nl/cgi-oic/pagedb.exe/show?no=1>.



*Aan jou de uitdaging om te laten zien hoe het klaslokaal er over 10 jaar uit ziet? Op welke manieren kan ict geïntegreerd worden in de fysieke ruimte om nieuwe vormen van leren mogelijk te maken?*

## De Battle

Op welke manieren kan ict geïntegreerd worden in de fysieke ruimte (interieur) om nieuwe vormen van leren mogelijk te maken? Met jullie ideeën en concepten willen wij scholen inspireren en ze een blik op de toekomst geven.

Zoek de oplossing vooral in de integratie tussen ict en het bestaande schoolgebouw. De meeste scholen hebben de komende 10 tot 15 jaar geen mogelijkheden tot nieuwbouw en zullen het dus met de bestaande ruimtes en indelingen moeten doen. Je concept moet dus uitgaan van het bestaande schoolgebouw met klaslokalen, gemeenschappelijke ruimtes, schoolplein en kantine.

Houd er rekening mee dat concepten alleen succesvol zijn als het docenten helpt in het onderwijzen en dat het aansluit bij de leeftijd en het niveau van de leerlingen (de lesstof van kleutergroepen verschilt enorm met die van brugklassen).

De voor ons bekende concepten, zoals het digitaliseren van boeken, web 2.0 toepassingen, podcasting, virtuele werelden, gaming e.d. zijn op zichzelf onvoldoende interessant.



## Jouw concept

Je concept bestaat uit maximaal 5 A4 (PDF, Word) of 10 PPT-slides. Om je concept te verduidelijken mag je afbeeldingen en/of visualisaties toevoegen (dit is niet verplicht).

**Je concept bestaat uit de volgende twee onderdelen:**

**Onderdeel 1:** Doe een kort onderzoekje (max. 1 A4) naar de kansen van ict in het onderwijs. Kijk hierbij ook naar de eigenschappen van de fysieke ruimtes in een school en de voordelen/nadelen die ontstaan in combinatie met ict toepassingen (denk aan het lesgeven aan 25 opengeklapte laptops met daar achter de verborgen gezichten van de leerlingen).

**Onderdeel 2:** Bedenk een concept m.b.t. het toekomstige klaslokaal (leeromgeving). Welke ict toepassing wordt gebruikt? Welk probleem lost jouw concept op en wordt jouw toepassing gebruikt door leerkracht, leerling of beiden? Geef in je concept aan of je ideeën/oplossingen geschikt zijn voor het basis- of middelbaar onderwijs.

## Beoordelingscriteria

Je concept zal beoordeeld worden op de volgende punten:

- **Creativiteit**
- **Relevantie voor een school**
- **Didactische waarde:** wat levert het concept op voor het 'leren'?
- **Realiseerbaarheid:** hoe gecompliceerd is het idee in te passen in een bestaande school? En op welk termijn is dit realiseerbaar?

## Voorwaarden, spelregels en prijzengeld

- Je kunt uitsluitend via de website van Battle of Concepts aan deze Kennisnet Battle deelnemen.
- Dit doe je door je concept op de site van Battle of Concepts te uploaden.
- Om je concept te kunnen uploaden moet je eerst een 'Battle account' aanmaken.
- Je concept dient uiterlijk 15 februari 2009 te zijn ontvangen.
- Met de inzending van het concept ga je ermee akkoord dat het intellectueel eigendom van je concept overgaat naar Kennisnet. Wanneer je hier niet mee akkoord gaat, is deelname aan deze Battle niet mogelijk.
- Je krijgt direct een bevestiging van Battle of Concepts als je concept succesvol is verzonden.
- De Battle is exclusief voor studenten (HBO en WO) en Young Professionals (HBO en WO) t/m 30 jaar.
- Je concept wordt anoniem doorgestuurd zodat kan worden uitgesloten dat de jury bepaalde deelnemers zou kunnen voortrekken.
- Het is niet toegestaan om persoonlijke gegevens zoals naam en studiegegevens in je concept te verwerken. Je concept wordt automatisch voorzien van een unieke code en een digitale tijdstempel. Concepten die wel over persoonlijke gegevens beschikken kunnen worden uitgesloten voor het winnen van prijzengeld.
- Het prijzengeld is in totaal 5.000 euro en wordt verdeeld volgens de standaardverdeelsleutel:  
1e prijs 1.500 euro  
2e prijs 750 euro  
3e prijs 350 euro  
nrs. 4 t/m 10 prijs 200 euro  
nrs. 11 t/m 20 prijs 100 euro
- Er kan niet over de uitslag van deze Battle worden gecorrespondeerd.
- Deelnemers kunnen ook in groepjes meedoen. Er is een hoofddeelnemer aan wie het prijzengeld wordt uitgekeerd. De punten worden gelijkmatig verdeeld over de groepsleden.
- Medewerkers van Kennisnet zijn uitgesloten van deelname.
- De uitslag van de Battle zal uiterlijk vier weken na de uiterste inzenddatum bekend worden gemaakt.
- Het prijzengeld zal uiterlijk twee weken na de bekendmaking van de uitslag aan de winnaars worden uitgekeerd.