A stylized illustration of a hand holding a smartphone. The hand is white with black outlines, and the smartphone is black. The hand is positioned on the left side of the image, with the fingers gripping the phone. The background is a solid blue color.

Creativity
is just
connecting
things.

Steve Jobs

DE STARTER

IN GRONINGEN:

VLIEGENDE START

MET DIGITALE

GELETTERDHEID.



“De eerste resultaten zijn positief. Je ziet kinderen opbloeien!”

Naam: De Starter

Locatie: Groningen

Sector: basisonderwijs

Denominatie: openbare Daltonschool

Aantal leerlingen: 480

Website: www.destarter.nl

Openbare Daltonschool De Starter uit Groningen is een van de deelnemers aan het door de overkoepelende scholengroep geïnitieerde project ‘Digitale geletterdheid’. De eerste resultaten op De Starter zijn bemoedigend: leerlingen zijn erg enthousiast en kinderen die normaal gesproken geen hoogvlieger zijn, springen er bij sommige ICT-opdrachten opeens uit.

Pilotschool digitale geletterdheid

Digitale geletterdheid is een van de speerpunten van de Groningse scholengroep O2G2. Reden genoeg om hiervoor een pilotproject op te starten. Hieraan werken vijf po-scholen en vier vo-scholen mee, waaronder Openbare Daltonschool De Starter. Als onderdeel van dit project heeft De Starter zich voorgenomen om de computer op school serieuzer en vaker in te zetten. Hiertoe is het eigen computernetwerk vernieuwd en is er wifi aangelegd die toereikend moet zijn voor alle leerlingen. In de komende periode zorgt de school ervoor dat het aantal werkplekken wordt uitgebreid. De groepen die nu meedraaien in het project, hebben per groep één dag in de week de beschikking over ongeveer 14 werkplekken. Incidenteel vragen leerkrachten in de bovenbouw leerlingen om een tablet,

smartphone of laptop mee naar school te nemen. Bijvoorbeeld voor het gebruik van het programma Kahoot, waarmee leerkrachten online een toets of quiz maken en deze door de leerlingen laten invullen op het meegebracht device. Bovendien maken leerlingen gebruik van computerprogramma’s die bij lesmethodes worden geleverd. Zo wordt bijvoorbeeld topografie volledig met speciale software gedaan.

ICT-basisvaardigheden

Scholengroep O2G2 heeft besloten om in het schooljaar 2016-2017 alle vier de onderdelen van digitale geletterdheid - ICT-basisvaardigheden, mediawijsheid, informatievaardigheden en computationaal denken - in verschillende groepen/leerjaren aan de orde te laten komen. Elke periode duurt ongeveer tien weken.

Van elke deelnemende school doen twee combinatiegroepen mee. Bij De Starter gaat het om de groepen 5/6. In de groepen 5 en 6 is gekozen om te starten met ICT-basisvaardigheden. In de leerlijn is opgenomen dat leerlingen vanaf groep 5 gebruik gaan maken van een persoonlijke inlogcode. Met deze code kunnen ze gebruik maken van een eigen cloud, hebben ze de beschikking over het Office 365-pakket en kunnen leerlingen methodesoftware op school en thuis benaderen. Het is van belang dat de leerlingen in groep 5 een duidelijke basiskennis opdoen omtrent alle functionaliteiten die ingezet kunnen worden voor het onderwijs. Van de leerkrachten wordt verwacht dat zij tijdens de eerste periode van tien weken elke week ongeveer drie uur aan lestijd besteden aan digitale geletterdheid. Het is de bedoeling dat de leraren de inhoud van deze lessen zelf ontwikkelen met hulp van de scrummethode. Daarbij krijgen ze ondersteuning van een deelprojectleider, die per school is aangesteld ten behoeve van het project. De deelprojectleider is een leerkracht die een dag in de week tijd krijgt om het project vorm te geven op zijn of haar locatie. Die heeft op basis van een bovenschools opgesteld doelendocument een invulling gemaakt voor deze dertig lessen.

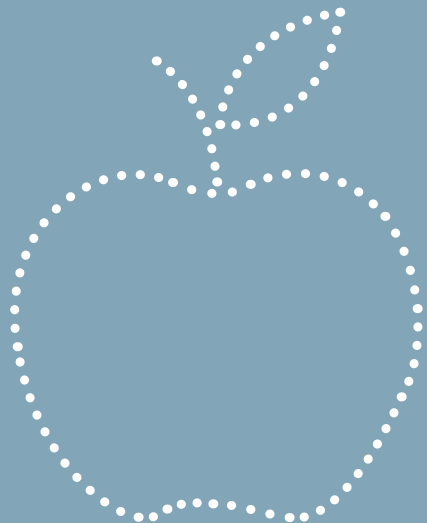


“We hebben voor alle deelnemende locaties aan dit project tien extra laptops ter beschikking gesteld; dit betekent dat er per twee kinderen een computer beschikbaar is.”

Het project kent in eerste instantie een looptijd van twee schooljaren. In het eerste jaar ligt de nadruk op de praktische invulling: kijken wat werkt. In het tweede jaar wordt ook het rendement gemeten. Dit wordt ook wetenschappelijk onderbouwd.

Enthousiaste leerlingen

De eerste resultaten zijn positief. De deelnemende leerlingen zijn erg enthousiast. Opvallend is dat leerlingen die normaal gesproken geen hoogvlieger zijn er bij sommige ICT-opdrachten uitspringen. Positief is ook dat de eigen vaardigheden van kinderen door middel van ICT- en vakoverstijgende werkzaamheden worden aangesproken en ontwikkeld. Kinderen die begrijpen lezen bijvoorbeeld lastig, moeilijk en vooral saai vonden, ervaren het nu heel anders.



Tips

- Zorg dat er één aanspreekpunt is voor vragen en problemen. Bij dit project binnen scholengroep O2G2 is dit de ICT-coördinator van De Starter. Hij vervult deze taak dus niet alleen bij De Starter, maar is ook projectleider voor het po en stuurt daarmee de deelprojectleiders aan binnen po.
- Zet communicatie over dit soort projecten hoog op de agenda. Plan bijvoorbeeld centrale overleggen in, waarin telkens aandacht wordt gevraagd voor dit onderwerp en iedereen op de hoogte wordt gehouden van de ontwikkelingen. Maak ook gebruik van het intranet en zet het project op de agenda van bijvoorbeeld bouwvergaderingen.
- Maak goede werkafspraken met leerkrachten. Hierdoor voorkom je dat de waan van de dag de overhand krijgt en digitale geletterdheid in de marge verdwijnt.
- Zorg voor kruisbestuiving. Beperk je niet tot de lessen van het pilotproject, maar maak ook gebruik van de digitale mogelijkheden van (nieuw in te voeren) lesmethodes.
- Betrek externe partijen bij het project. Voor het onderdeel 'computational thinking' heeft O2G2 bijvoorbeeld contact gelegd met de Hanze Hogeschool. De hogeschool doet mee aan Hello Ruby en Lego WeDo, biedt ondersteuning bij het leren programmeren met Lego Mindstorms, verzorgt de lessen en ondersteunt de leerkrachten bij het uitvoeren van de opdrachten.