

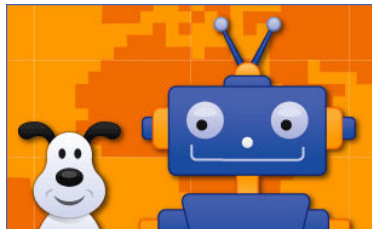
Winnaars wedstrijd ThinkIdee 2010

Voor het derde jaar op rij reiken [KlasCement](#) en de Oracle Education Foundation prijzen uit voor de wedstrijd ThinkIdee 2010. Deze prijsuitreiking vond plaats tijdens de [ICT-praktijkdag](#) in Hogeschool Gent op dinsdag 25 mei.

We vroegen leerkrachten uit het Vlaamse basis- en buitengewoon onderwijs om originele, inspirerende en verrassende projectideeën te ontwikkelen om later in de klas uit te voeren binnen de online leeromgeving [ThinkQuest Projects](#).

Heel wat scholen gaven gevolg aan de oproep en de zevenkoppige jury, bestaande uit medewerkers van Oracle en KlasCement, aangevuld met deskundigen uit het onderwijsveld, heeft na rijp beraad drie winnaars aangeduid.

Gezien de aard van de inzendingen opteerden we dit jaar voor drie gelijkwaardige prijzen. Iedere laureaat mocht een mooie **ACER Aspire Netbook** in ontvangst nemen.



Winnaar 1: Mia Fournier, Sint-Therisiaschool Rollegem: THINKGAMEMANIA

Juf Mia introduceert een idee voor een nog te ontwikkelen tool binnen ThinkQuest Projects. Via "ThinkGamemania" zouden de leerlingen beschikken over een "bewerkbare" gametool, waarmee ze zelf of in groep hun eigen spel kunnen ontwikkelen, met verschillende levels. De focus van de spelinhouden moet gericht zijn op veilig internetgebruik en op de sociale en culturele aspecten van hun leefwereld. Dit alles in een omgeving die complementair is en waar codesign mogelijk is. Gaming krijgt steeds meer educatieve waarde. Het ontwikkelen van dit idee zou ThinkQuest Projects nog interactiever en uitdagender maken voor leerlingen wereldwijd.

Winnaar 2: Patrick Keysabyl , Scholengroep Arkorum Roeselare: VERKOOP JE SCHOOL IN 60 SECONDEN

Beelden worden steeds belangrijker in de leefwereld van de kinderen. Hun leefwereld is doordrenkt met beeldmateriaal. Patrick speelt daar met het project “Verkoop je school in 60 seconden” aardig op in. Door zelf aan de slag te gaan met beeldmateriaal wil hij leerlingen wijzen op de kracht van beeldmateriaal in hun dagelijks leven. Dit project combineert aardig wat eindtermen uit verschillende leergebieden, zoals ICT, Muzische vorming, Taal en Leren leren, maar ook belangrijk is dat leerlingen gestimuleerd worden om gebruik te maken van gratis software. Nog belangrijker is misschien dat leerlingen ertoe aangezet worden om enkel te werken met en gebruik te maken van rechtenvrij materiaal. M.a.w. een fijn project, perfect passend in de leefwereld van de doelgroep.

Zie: <http://icdeetjes.blogspot.com/2010/05/verkoop-jouw-school-in-60-seconden.html>

Winnaar3: Sophie Nelen, studente Plantyn Hogeschool Antwerpen: TECHNOLOGISCHE OPVOEDING: HOUT

Het derde winnend project speelt ook aardig in op een hot item binnen het onderwijs: nm. het verkenningsgebied Technologie. Het project van Sofie bestaat uit drie delen:

- een contractwerk rond de eigenschappen, de kenmerken en het gebruik van hout;
- een hoekenwerk rond geluid met de gitaar als uitgangspunt;
- een praktische gedeelte rond het creëren van een eigen flipperkast.

Via een weldoordacht tijdsschema en stappenplan doorlopen de leerlingen dit project. Samenwerking en zelfevaluatie zijn geen loze begrippen binnen dit project, maar er is ook veel aandacht voor het werken op eigen tempo. Bij het toepassen van een aangeleerde techniek wordt eveneens telkens de link gelegd naar opleidingsmogelijkheden en beroepen.