

## De Connected School

Dames en heren,

We leven in een fascinerende eeuw met geweldige uitdagingen en trends die een sterke invloed uitoefenen op het onderwijs. ICT dat vandaag centraal staat, speelt daarin een belangrijke rol. Laat ik beginnen met de belangrijkste trends, ontwikkelingen, uitdagingen voor de komende decennia:

- Verdergaande wereldwijde globalisering en digitalisering ( de wereld van het internet)
- Klimaatverandering als belangrijkste vraagstuk
- Veroudering van de bevolking en toenemende krapte op de arbeidsmarkt
- Landen, bedrijven en instellingen strijden om het aantrekken van talentvolle creatieve werknemers
- Meer nadruk op ondernemerschap; mede om het hoofd te bieden aan de toenemende concurrentie op de wereldmarkt als gevolg van globalisering
- Wereldwijd zullen bedrijven verder internationaliseren
- Communicatie behoort tot de kernactiviteiten van bedrijven en instellingen

Het onderwijs moet hier pro-actief op inspelen: dit is eeuw van de *connected school*

Jongeren anno 2007 communiceren anders dan wij. En hoe veel scholen ook hun best doen er een beetje modern uit te zien, voor het merendeel van de jongeren zijn scholen musea. De technologie die zij dagelijks gebruiken is nauwelijks binnen de schoolmuren doorgedrongen. Ja, ik weet wel: er zijn er onder u heel wat die met hun eigen enthousiasme er alles aan doen aan te sluiten bij de jeugd. Maar zolang dat niet structureel is, blijft het behelpen.

Dit is Generatie Einstein. Ze zijn multi-tasking: ze gamen on-line met elkaar, terwijl ze met hun mobieltje bellen en SMS-en, ze switchen naar MSN, gebruiken sociale netwerken als Hyves en zetten hun eigen filmpjes op YouTube.

Jongeren zitten zelf aan de knoppen, en dat zijn ze tegenwoordig ook gewend! Want zij zijn Generatie C: ze communiceren via hun zelfgemaakte content all over the world. Virtuele en werkelijke wereld zijn daarin vanzelfsprekend met elkaar verbonden.

Daarin spelen games een belangrijke rol. En wist u, dat we hier in Nederland een zeer sterke internationaal vermaarde game-industrie hebben, die in de kopgroep van de wereld mee doet.

Terug naar de jongerencultuur en onderwijs. Die generatie Einstein wil overigens niet alleen meer uitgedaagd worden, ze willen óók meer sturing! Jongeren willen niet alles zelf doen zonder richting, coaching of begeleiding. Nee, ze willen vooral serieus genomen worden in hun manier van communiceren en leven. De vraag is daarom niet òf we moeten aansluiten bij jongeren, de vraag is hoé!

‘Saai!’, traag, niets te beleven’, dat zijn de connotaties die te veel leerlingen geven als je hen naar hun beeld van school vraagt. Ze gaan erheen omdat het moet, niet omdat zij het gevoel hebben iets te leren. Dat moeten we anders gaan doen, willen we niet over een paar jaar merken dat hele volkstammen afhaken. En dat terwijl de echte schaarste op de arbeidsmarkt nog moet komen.

Zo ingewikkeld is het niet! Sluit aan bij jongeren, door hún gereedschap te gebruiken. Er bestaan nu al onderwijsprogramma’s waarbij ze hun mobieltjes kunnen gebruiken en met vormen van SMS-toepassingen moeten werken. Geef duidelijke opdrachten waarbij leerlingen alles uit hun digitale kast moeten halen. Daag ze uit in competitie met elkaar of andere scholen. De technologie is voorhanden, de kennis bij velen te halen. Zet het mobieltje in voor kennisoverdracht.

Het internet biedt veel voordelen en wordt nog veel te weinig benut. We kunnen leren van best practices in ander landen. Lessen en colleges worden in toenemende mate opgenomen en gedigitaliseerd en kunnen via het eigen school of universiteitskanaal op het internet 24 uur per dag worden geraadpleegd. Ook in ons land zien we daarvan voorbeelden.

En tot slot: binnen enkele jaren hebben ze hun eigen ePaper bij zich. Als het NRC dat nu al aanbiedt aan haar lezers, waarom zouden jongeren dan niet op die manier hun schoolboeken kunnen lezen. Dan zijn we overigens ook van de dikke boekentassen en de discussie over gratis schoolboeken af!

Bedenk ook dat de ePaper weer verbonden kan worden met PC , laptop en mobieltje.

Maar van u wordt verwacht, dat u wel gaat samenwerken. Binnen de schoolmuren met collega’s. Want aansluiten op de beleving van jongeren betekent geïntegreerde lesprogramma’s ontwikkelen. De tijd van losse vakken is echt voorbij. Maar nog veel meer moet u gaan samenwerken met organisaties buiten de deur! Met kennisinstellingen, maatschappelijke organisaties, bedrijven. Én ... met andere scholen om gezamenlijk apparatuur aan te schaffen, educatieve uitgeverijen gezamenlijk te benaderen en daar hoge verwachtingen neer te leggen. Want ook zij moeten nu echt over de brug komen met hun onderwijsvernieuwing (en dat is geen CD-tje achter in een boek meer..)!

Willen we werk maken van onderwijsvernieuwing, dan moeten we morgen beginnen onze scholen om te bouwen van gesloten musea naar *open communities*: CONNECTED SCHOOLS! Dat is de toekomst.

Vier jaar geleden is Nederland BreedbandLand - het NBL - opgericht. Een samenwerking van een grote groep van leidende ICT-bedrijven en het ministerie van Economische Zaken om breedband-toepassingen landelijk op te schalen en uit te rollen in sectoren als zorg, MKB en onderwijs.

In de afgelopen jaren is Nederland BreedbandLand betrokken geweest bij een aantal prachtige onderwijsprojecten, waarin serious gaming een prominente rol speelt. Zo hebben we hier in Limburg een paar maanden geleden het online spel Climate Quest gelanceerd. Een spel voor scholieren tussen de 10 en 16, waarin het klimaatvraagstuk aan de orde wordt gesteld via toegankelijke informatie, klimaatgames en opdrachten. Een spel, dat in de komende tijd ook mondiaal wordt uitgerold.

Ook het leerconcept JobKlas komt uit deze regio. In JobKlas worden met name zwakke leerlingen via e-learning en persoonlijke begeleiding geholpen bij het ontwikkelen van hun competenties, die aansluiten bij het bedrijfsleven. Een heel belangrijk aspect van het onderwijs. Met name voor leerlingen van ROC's.

10

Een ander mooi voorbeeld van het gebruik van serious gaming is het Ondernemersspel Enterprise, dat in samenwerking met het actieve ROC West Brabant is ontwikkeld en daar al wordt gebruikt in het competentiegericht onderwijs. Het Ondernemersspel stimuleert de ondernemende en actieve houding. Door dit spel te spelen leer je je sterke én zwakke kanten kennen en kun je ze verbeteren. En dát zorgt er voor dat je beter bent voorbereid op de arbeidsmarkt. Vorige week is bekend gemaakt dat het Ondernemersspel is genomineerd voor de Spin Awards.

11

“Waarom die focus op ondernemen?” zult u zich afvragen. “Onderwijs is toch meer dan voorbereiden voor de arbeidsmarkt? Laat kinderen eerst leren, daarna gaan ze toch pas werken?” Nou die opvatting is al aardig veranderd. De huidige arbeidsmarkt is veeleisender geworden. Onder druk van de internationale markt van de kenniseconomie worden andere vaardigheden en competenties vereist. Niet alleen voor diegenen, die een eigen onderneming beginnen. Nee, de arbeidsmarkt vraagt overal en in elke functie ondernemende medewerkers. Mensen die kunnen samenwerken in projecten, zelfstandig beslissingen kunnen én durven nemen, ook op internationaal niveau. Zo ontstijgt gaming zelfs haar rol als instrument voor onderwijsvernieuwing en wordt het een bouwsteen, voor maatschappelijke ontwikkeling.

Dat is ook de reden voor Nederland BreedbandLand om mee te doen met deze projecten. Want we ondersteunen al een aantal jaren concrete onderwijsvernieuwingen in Nederland. Niet met rapporten of lezingen, maar door dingen te doen!

12

Zoals het Startersspel van de Kamers van Koophandel, voor jonge ondernemers. Of “Learning circles”, waarin jongeren op verschillende plaatsen in de wereld elkaar vragen stellen met behulp van videocommunicatie en internet. Of met het Talenspel dat dit jaar uitkomt en zal worden gebruikt om jongeren spelling en grammatica te leren in verschillende talen.

Zo nemen we jongeren serieus en helpen we het onderwijs met internettoepassingen en gaming beter te laten aansluiten op de jongerencultuur én de arbeidsmarkt. Maar daarnaast zijn we ook met concrete projecten bezig in andere regio's, die de school in haar omgeving integreert. Van de Wadden tot Zuid Limburg.

13

Wat deze vormen van onderwijs opleveren is duidelijk. Allereerst zullen jongeren met meer plezier naar school gaan. De uitval wordt minder. Niet door repressie, maar door aantrekkelijk onderwijs dat aansluit bij de belevingswereld van jongeren. Maar daarnaast worden jongeren veel ondernemender en leren zij hun competenties ontwikkelen.

Dames en heren,

Aansluiten bij de generatie van morgen is een must! Het is geen hype en geen bevestiging. Alleen onderwijs samenhangend met haar omgeving en de maatschappij heeft straks nog bestaansrecht.

Er zijn mensen die willen dat het onderwijs terug gaat naar vroeger. Mensen die zich vastklampen aan de autoritaire beelden van hun eigen schooltijd. Maar: hoe fijn het ook is om een versteend beeld te romantiseren... het zal niet meer werken!

Niet omdat er een nieuwe onderwijsdoctrine is ontwikkeld, maar omdat jongeren nu al anders communiceren dan wij ooit voor mogelijk hebben gehouden. En dat in de nabije toekomst een steeds belangrijker plaats in de samenleving gaat innemen.

Dat kan niet zonder ú! Want u moet het uiteindelijk doen: ruimte geven, richting geven, sturing maar wel vanuit hún denkwereld. Blijf niet achter! Voor je het weet, ben je ingehaald. Laat u informeren, laat u instrueren maar laat u vooral inspireren, door de mogelijkheden die nieuwe vormen van communicatie en samenwerking bieden, om aan te sluiten bij de belevingswereld van jongeren en het beste in hen boven haalt!

Ik wens u een inspirerend congres en zo spoedig mogelijk de CONNECTED SCHOOL!