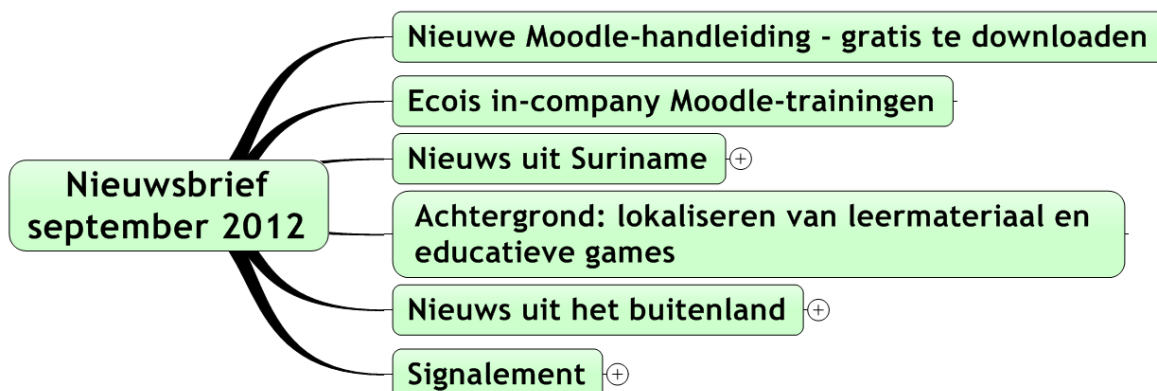




[Expertisecentrum Onderwijs & ICT Suriname](#)

## Ecois-Nieuwsbrief september 2012

---



### Aan de abonnees op de gratis Ecois-Nieuwsbrief\*)

Hierbij ontvangt u de Ecois-nieuwsbrief september 2012. We bieden u dit keer nieuws over onze eigen activiteiten, een achtergrondartikel over het lokaliseren van educatieve games, nieuws uit Suriname en uit het buitenland enz. [Zie de inhoudsopgave op de volgende pagina.](#)

ECOIS is het Expertisecentrum Onderwijs & ICT Suriname. Het ECOIS-team bestaat uit: Pieter van der Hijden (Sofos, [pvdh@sofos.nl](mailto:pvdh@sofos.nl)), Marco Ligtvoet (IOL, [mjwligtvoet@hotmail.com](mailto:mjwligtvoet@hotmail.com)) en Lucenda Plet (IOL, [p\\_lucenda@hotmail.com](mailto:p_lucenda@hotmail.com)). Het algemeen contactadres van Ecois is: [info@ecoisonline.org](mailto:info@ecoisonline.org). Onze website vindt u op <http://www.ecoisonline.org>.

\*) U ontvangt deze Nieuwsbrief (max. 6 maal per jaar) omdat u aan onze bijeenkomsten heeft deelgenomen of omdat wij om andere redenen aangenomen hebben dat u in ons werk geïnteresseerd bent. Wilt u de Nieuwsbrief niet meer ontvangen, laat ons dat dan even per e-mail weten ([administratie@ecoisonline.org](mailto:administratie@ecoisonline.org)).

Het Ecois-team,  
Pieter van der Hijden,  
Marco Ligtvoet,  
Lucenda Plet  
[info@ecoisonline.org](mailto:info@ecoisonline.org)

## Inhoudsopgave

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 Nieuwe Moodle-handleiding - gratis te downloaden .....                 | 3  |
| 2 Ecois in-company Moodle-trainingen .....                               | 4  |
| 3 Nieuws uit Suriname .....                                              | 4  |
| 3.1 BEIP verlengd, 6% van budget gaat naar ICT in onderwijs .....        | 4  |
| 3.2 MINOV start met schooladministratiesysteem .....                     | 5  |
| 4 Achtergrond: lokaliseren van leermateriaal en educatieve games.....    | 5  |
| 5 Nieuws uit het buitenland .....                                        | 8  |
| 5.1 Japanse student ontwikkelt mobiel mini Fab Lab op zonne-energie..... | 8  |
| 5.2 Indiase Ashram ontwikkelt data-logger voor schooladministratie ..... | 9  |
| 5.3 Engelse stichting levert onderwijscomputer voor € 25.....            | 9  |
| 6 Signalement.....                                                       | 11 |
| 6.1 "Ik geloof in jou" .....                                             | 11 |
| 6.2 Vijf-en-zeventig nieuwe web 2.0, sociale media en webtools .....     | 12 |

## 1 Nieuwe Moodle-handleiding - gratis te downloaden

ECOIS heeft de handleiding "Moodle 2.3 update voor docenten" gepubliceerd. Deze uitgave van ruim 50 blz. is bedoeld voor docenten die al met Moodle 1.x gewerkt hebben en vooral de nieuwe mogelijkheden van Moodle 2.x willen leren kennen en gebruiken. Behalve uitleg bevat de handleiding ook oefeningen. Ze dient dan ook als "hand-out" bij de gelijknamige eendaagse workshop van ECOIS. Deze handleiding is in principe gratis te downloaden.



De handleiding bestaat uit de hoofdstukken: inleiding, uw eigen cursus, leermaterialen, individuele leeractiviteiten, sociale leeractiviteiten, werken met groepen, werken met conditionele activiteiten en uitleiding. Ieder hoofdstuk bevat naast tekst en uitleg ook een aantal oefeningen. Over de hoofdstukken verspreid, komen ook nog een aantal bijzondere thema's aan bod: bewerken van (multimediale) teksten, communiceren met studenten, werken met bestanden, beoordelen, informatieblokken, werken met groepen, werken met een rollenspel en een introductie in HTML. In de bijlage staat een oefening om tot een globaal cursusontwerp te komen.

Omdat Ecois, het Expertisecentrum Onderwijs & ICT Suriname, momenteel zonder subsidie zit, vragen wij in het buitenland aan geïnteresseerden een vrijwillige sponsorbijdrage van minstens € 5 in ruil voor onze handleiding.

In Suriname biedt Ecois de handleiding gratis als PDF aan. De Creative Commons - Attribute licentie is van toepassing. Het staat u daarom vrij om de handleiding integraal te kopiëren en verder te verspreiden, zowel digitaal als op papier. U kunt de handleiding vanaf onze website downloaden. Ga naar onze website op <http://www.ecoisonline.org> en klik rechtsboven op "downloaden".

## 2 Ecois in-company Moodle-trainingen

**Ook in oktober 2012 kan Ecois in-company Moodle-trainingen verzorgen.**

Ecois biedt momenteel een eendaagse training "Moodle 2.3 update voor docenten" en verder zijn reguliere tweedaagse trainingen "Moodle voor docenten" en "Moodle voor systeembeheerders". Uiteraard zijn beide laatstgenoemde trainingen ook gebaseerd op de nieuwste Moodle-versie, namelijk 2.3. Daarnaast is uiteraard maatwerk mogelijk.

Ecois biedt de trainingen in-company aan. Ecois zorgt dan voor het programma, de handleiding, de toegang tot een Moodle server en de trainer(s). De onderwijsinstelling werft de deelnemers en zorgt voor een geschikt lokaal.

**Neem voor nadere inlichtingen contact op met het Ecois-team via [info@ecoisonline.org](mailto:info@ecoisonline.org).**

## 3 Nieuws uit Suriname

### 3.1 BEIP verlengd, 6% van budget gaat naar ICT in onderwijs

**De IDB heeft aan Suriname opnieuw een bedrag geleend voor voortzetting van het BEIP-programma. Ook ICT staat op de agenda.**

De Interamerican Development Bank (IDB) heeft in 2004 aan Suriname een bedrag geleend voor het Basic Education Improvement Program dat moest leiden tot de invoering van een 11-jarige basisschool. Na de afgesproken periode van vijf jaar en een drietal jaarlijkse verlengingen is nu besloten om een tweede Beip-programma uit te voeren dat uit twee fasen van elk vier jaar zal bestaan. De eerste fase is vooral gericht op de eerste acht klassen van het (11-jarig) basisonderwijs, de tweede fase op de laatste drie (nu vijf). De nieuwe lening van USD 13.700.000 plus een eigen bijdrage vanuit Suriname van USD 750.000 heeft alleen betrekking op de eerste fase.

De komende vier jaren zal gewerkt worden aan vier componenten en sub-componenten:

1. Verbeteren van de leerresultaten in het basisonderwijs (eerste acht klassen) (39%)
  1. Herontwerp van curriculum, toetsen en examen
  2. Scholen voorzien van geschikte schoolboeken en leermateriaal
2. Informatie- en communicatietechnologie in het onderwijs (6%)
3. Vergroten van de toegang tot het basisonderwijs in het binnenland en verbeteren van de voorzieningen van MINOV (31%)
4. Verbeteren van het management bij MINOV en op school-niveau (12%)
  1. Capaciteitsontwikkeling
  2. Versterken en uitbreiden van het EMIS (Educational Management Information System)
  3. Monitoren, evalueren en sociale marketing

Uiteraard zijn er ook nog kosten gemoeid met het projectbureau zelf (12%).

De tweede component is expliciet gericht op ict in het onderwijs. Het doel daarvan is de leerlingen en de leerkrachten in het binnenland te bereiken. Daarvoor wordt een pilot in tien scholen opgezet. Verder gaat het om een wettelijk en bestuurlijk kader rond onderwijs en ict te ontwikkelen. In totaal is voor component 2 een bedrag van USD 800.000 begroot, dat is 5,65% van het nieuwe budget.

**Eerdere IDB studies toonden aan dat de aantoonbare effecten van massale en kostbare investeringen in ict in het onderwijs op zijn zachtst gezegd tegenvielen. Voorzichtigheid is daarom gepast. Het belang van ict als de belangrijkste motor voor economische vooruitgang is in deze tijd echter onomstreden. Vanuit die optiek is het de vraag of de lat voor de komende jaren wel hoog genoeg ligt.**

### 3.2 MINOV start met schooladministratiesysteem

**MINOV gaat op de GLO-scholen een geautomatiseerd systeem voor schooladministraties invoeren.**

MINOV heeft op 10 september 2012 in een persbericht laten weten dat het met ingang van het nieuwe schooljaar 2012/2013 op de GLO-scholen een geautomatiseerd schooladministratiesysteem invoeren. Dit systeem, e-school genaamd, is bedoeld om de administratie van een school efficiënter te laten verlopen. Het biedt ook mogelijkheden om meer informatie over individuele leerlingen vast te leggen dan nu nog het geval is. Daaruit kunnen dan automatisch signaleringen voortkomen bij bepaalde afwijkingen van eerder gestelde doelen. Het is ook de bedoeling dat het nieuwe systeem op een gemakkelijke en uniforme manier de basisgegevens voor verantwoording (Inspectie) en beleidsvoorbereiding (EMIS) produceert.

**Minov zal het e-school systeem per 1 oktober 2012 op de GLO scholen introduceren.**

## 4 Achtergrond: lokaliseren van leermateriaal en educatieve games

**Lokaliseren, d.w.z. geschikt maken voor de lokale situatie, van leermateriaal waaronder educatieve games lijkt een "must". Maar hoe ver moet je daarin gaan?**

In de software-industrie had men het al vroeg in de gaten. Wil je echt grote aantallen van een bepaald programma kunnen verkopen dan kun je niet volstaan met alleen een Engelse versie. Je moet voor verschillende landen, talen en culturen verschillende edities van je programma maken, al dan niet gecombineerd in een enkel product.

Het geschikt maken van software voor een bepaalde context wordt lokaliseren genoemd. Het is verstandig om al bij het ontwikkelen van de software rekening te houden met latere lokalisatie. Dat wordt internationaliseren genoemd. Je gaat dan een internationale editie maken (locatie-onafhankelijk) die gemakkelijk aan bepaalde lokaties is aan te passen.

Voor leermateriaal en educatieve games kun je dezelfde begrippen hanteren. Ook onlangs toen MINOV schoolboeken in Nederland ging bestellen, werd meteen ook gesproken over aanpassen aan Suriname. Hoe ver wil je daar in gaan?

Schoolboeken met verhalen over sneeuwballen vinden we voor Suriname ongeschikt.  
Wereldoriëntatie op basis van Donald Duck of Kuifje óók.

|                                   |
|-----------------------------------|
| <b>Niveau's van lokaliseren</b>   |
| <b>Leerdoelen</b>                 |
| <b>Leerstijl</b>                  |
| <b>Spelpatroon</b>                |
| <b>Acties</b>                     |
| <b>Objecten</b>                   |
| <b>Beeld en geluid</b>            |
| <b>Taal</b>                       |
| <b>Verpakking en documentatie</b> |
| <b>Geen lokalisering</b>          |

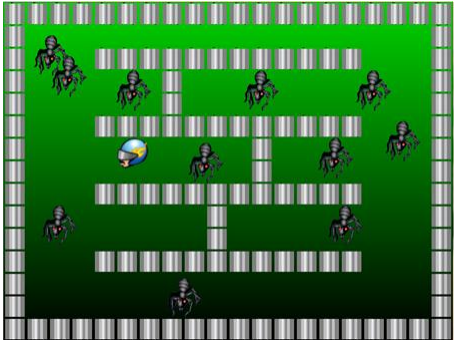
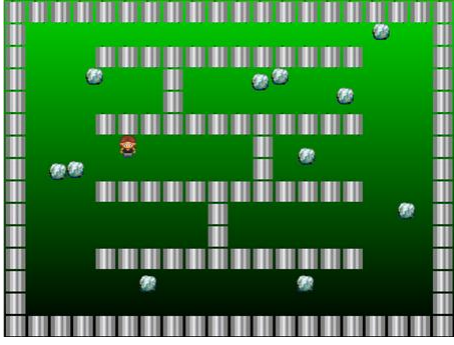
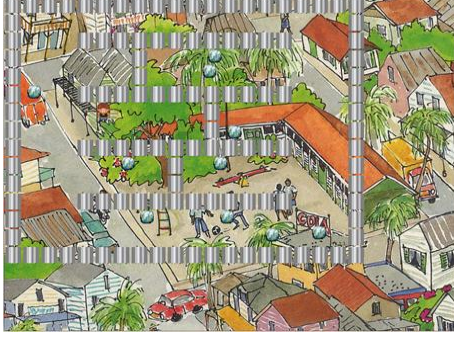
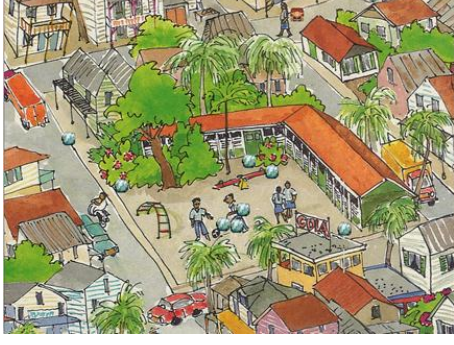
De afbeelding toont een ladder van mogelijkheden. Bovenaan staan de leerdoelen. Zijn die voor de lokale versie anders dan voor de oorspronkelijke versie? Vervolgens kijk je naar de gewenste leerstijl. Die kan cultureel bepaald zijn.

Bij games heb je met spelpatronen te maken. Zijn die nog steeds in de lijn met de gewenste leerstijl en het nagestreefde leerdoel? Vervolgens komen we op de uitgevoerde acties, de characters en de voorwerpen in de game, de vormgeving en het geluid en tenslotte de taal. Het gaat daarbij niet alleen om een letterlijke vertaling, maar ook om jargon, kindertaal, streektaal enz.

De eenvoudigste vorm van lokaliseren is je beperken tot de omslag van een boek of de verpakking van een game en de eventuele (docenten)handleiding die erbij hoort. De rest laat je hetzelfde. Hoe meer niveau's aangepast moeten worden, des te kostbaarder de ingreep. In de praktijk zie je dan ook vaak dat de ladder van onder naar boven doorlopen wordt en lokaliseren beperkt blijft tot de laagste niveau's.

Op de Localization Summit, een onderdeel van de Game Developers Conference in San Francisco (maart 2012) gaven twee ervaren managers van Microsoft hun visie op lokaliseren. Games lokaliseren bestond voor hen alleen uit vertalen en daarbij rekening houden met een lijst van taboes. Aanpassen aan de lokale cultuur? Ja, ze konden elke cultuur leveren zo lang het de Amerikaanse was. Honderd jaar na Henri Ford die destijds zei dat hij elke kleur auto kon leveren zo lang als die zwart was, is er dus niet veel veranderd! Toch voelde ook Microsoft de druk om méér te doen. Dat gebeurde als in een land de klanten liever niet de eigen taal-versie wilden gebruiken, maar de oorspronkelijke Amerikaanse, zelfs als ze nauwelijks het Engels beheersten. De totale game-ervaring was bij de laatste meer in balans dan bij de versie in hun eigen taal.

Door middel van een eenvoudig voorbeeld zullen we laten zien hoe je ook op hogere niveau's kunt lokaliseren. We gaan een eenvoudig computerspel stap-voor-stap veranderen in een eenvoudig educatief spel dat aangepast is aan de Surinaamse situatie.

| Screenshot                                                                          | Toelichting                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eenvoudig entertainment game: je beweegt een helm door een doolhof en vangt intussen de spinnen. Auteur: Pauline Maas, 2009.</li> </ol>                                                                                                                                                              |
|    | <ol style="list-style-type: none"> <li>2. We vervangen de helm door een klein meisje en de spinnen door "rommel"; het meisje loopt door de doolhof en ruimt de rommel op.</li> </ol>                                                                                                                                                           |
|   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. We vervangen de groene achtergrond door een vrolijke tekening van een stukje Paramaribo (Tekening A. Fienieg, 1992) én we vergroten de afmetingen van het speelbord.</li> </ol>                                                                                                                      |
|  | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. We vervangen de grote "betonplaten" van de doolhof door veel kleinere (en preciezer te plaatsen) bakstenen. We plaatsen de stenen zodanig dat ze het straten- en huizen-patroon volgen (én de rand van de tekening). Probleem: het meisje staat nu in een tuin waar ze niet meer uit kan.</li> </ol> |
|  | <ol style="list-style-type: none"> <li>5. We geven het meisje een nieuwe begin-positie (in de straat rechtsboven). We maken de kleine stenen onzichtbaar (maar ze staan er nog steeds). Het meisje wandelt nu door de straten naar school en ruimt intussen rommel op.</li> </ol>                                                              |

Nader onderzoek is uiteraard geboden. De eerste indruk is dat kinderen de eerste versie van bovenstaande game leuk vinden en over de laatste versie enthousiast zijn. Die sluit aan bij hun wereldbeeld (zo ziet de stad er uit) én bij handelingen uit hun eigen situatie (naar school gaan, rommel opruimen). Maar hoe zit dat bij kinderen op het platteland, die dat stadsbeeld niet kennen, of in het binnenland?

**Hergebruiken van elders ontwikkeld leermateriaal (en educatieve games) biedt schaalvoordelen. Het is dan wel belangrijk dat het materiaal internationaal is. Het moet niet aan één lokatie gebonden zijn. Het moet integendeel gemakkelijk aan een bepaalde lokatie aan te passen zijn. Het wenselijke niveau van lokaliseren vraagt om nader onderzoek. Wat haalbaar is hangt af van de omvang van de doelgroep en de beschikbare middelen. In ieder geval is lokale, dus Surinaamse, expertise nodig.**

## 5 Nieuws uit het buitenland

### 5.1 Japanse student ontwikkelt mobiel mini Fab Lab op zonne-energie

Als hulpmiddel bij aardbevingen is in Japan een mobiel mini Fab Lab ontwikkeld. Het werkt op zonne-energie. Het mobiele mini fab lab past in een stevige koffer op wieltjes, weegt nog geen 20 kg en kost compleet met inhoud een kleine USD 2000.



*Foto - de opengeklapte koffer met daarin het mobiele mini fab lab, op de achtergrond de uitgerolde "powerfilm"; de zwarte tas links is voor de laptop (niet inbegrepen)*

Mobile Fab Labs bestonden al enkele jaren; ze worden vooral gebruikt voor bezoek aan scholen of bij evenementen. Mini Fab Labs zijn ook niet nieuw. Ze worden opgezet door "grassroots initiatives" met weinig budget of zelfs door particulieren, in de spreekwoordelijke garage. Mini fab labs bestaan uit kleine en goedkope versies van een aantal digitale productiemachines die je normaal in een Fab Lab aantreft. Hiroaki Umezawa en Hiroya Tanaka, student resp. begeleider aan de Keio Universiteit van Japan hebben beide fab lab concepten gecombineerd en een mobiel mini fab lab ontwikkeld. Het is vooral bedoeld om na aardbevingen in het rampgebied snel over flexibele productie-capaciteit te kunnen beschikken. Omdat in die situaties vaak ook de elektriciteit uitvalt, bevat de kit een "powerfilm", dat is een uitrolbare kunststof "loper" van ongeveer 2m lengte die vol zonnecellen zit. In zonlicht kan deze genoeg elektrische energie opwekken om laptop en machines te laten werken.

Op bovenstaande foto is bovenaan de uitgerolde zwarte powerfilm te zien. Naast de koffer staat rechts een groen bureaulampje met eigen zonnecellen. In het rechter deel van de koffer bevindt zich een iModela 3D milling machine, een Craft Robo snijplotter en ruimte voor de opgerolde powerfilm. In het linker deel zitten kleine gereedschappen, een 3D scanner, een elektronica-set en verbruiksmateriaal.

**Het Fab Lab in Kamakura (Japan) gaat het prototype van het mobiel mini fab lab uitvoerig documenteren. Die documentatie komt vrij beschikbaar. Iedereen die dat wil kan daarmee aan de slag. Dat biedt ook interessante mogelijkheden voor Suriname: gemakkelijk te transporteren (korjaal!), los van lichtnet (binnenland!).**

## 5.2 Indiase Ashram ontwikkelt data-logger voor schooladministratie

**De Vigyan Ashram in India heeft een data-logger ontwikkeld. Dat is een handzaam apparaatje (op batterijen) waarmee een leerkracht efficiënt gegevens kan invoeren voor de schooladministratie. De datalogger slaat die tijdelijk op en kan ze op een later moment exporteren naar de schooladministratie.**

De Vigyan Ashram in de buurt van de Indiase stad Poona heeft een systeem voor Rural Development Education System (RDES) opgezet ([www.vigyanashram.com](http://www.vigyanashram.com)). Dat biedt een formele, op de praktijk gerichte en veelzijdige landbouw-opleiding en een informele variant daarvan voor drop-outs. De formule heeft succes en wordt momenteel "uitgerold" over 100 andere scholen.

Om de kwaliteit van het onderwijs op peil te houden is monitoring essentieel. De aanwezigheid en de prestaties van de leerlingen worden nauwlettend gevolgd. Dat gebeurde tot voor kort met potlood en papier wat tot veel rompslomp leidde. In eigen huis heeft men nu een zogenoemde data-logger ontwikkeld. Dat is een klein apparaatje met een numeriek toetsenbord en een klein display. Het bevat een voorgeprogrammeerde microprocessor en werkt op batterij. Met dit apparaatje kan een docent op locatie (praktijkonderwijs, geen computers bij de hand, zelfs vaak geen elektriciteit) zijn gegevens invoeren. De data logger slaat die gegevens op in het geheugen en kan ze op een later moment via een USB- of netwerk-kabel uploaden in de schooladministratie. De kostprijs is ongeveer USD 100. De technische documentatie is vrij beschikbaar. Ook buiten het onderwijs zijn toepassingen te bedenken, bijv. bij allerlei inspecties op locatie. We verwachten wel dat op den duur eenvoudige "apps" op smart phones deze apparaatjes zullen vervangen.

**De voordelen van de data-logger zijn de lage kostprijs, de eenvoud waarmee het programma is aan te passen, de robuustheid voor gebruik buitenshuis en de onafhankelijkheid van lichtnet of internet. Iets voor het Surinaamse onderwijs?**

## 5.3 Engelse stichting levert onderwijscomputer voor € 25

**De Raspberry Pi onderwijscomputer voor € 25 van de gelijknamige Engelse stichting is eindelijk leverbaar. Wat zijn de eerste indrukken?**

Het blijft wonderlijk, een computer voor ongeveer € 25, al moet je zelf uiteraard voor beeldscherm, toetsenbord, voeding en opslagmedium (bijv. memorystick) zorgen. Er zullen dus toch wel wat bijkomende kosten zijn (zie tabel). Ook is het verstandig om meteen voor model B te kiezen (incl.

netwerkaansluiting en twee i.p.v. één USB-poort). Een kastje om het apparaatje te beschermen, alleen al bij het aan- of afsluiten van de kabels is ook aan te bevelen.

Aansluiten en opstarten leverde geen problemen op. Op het scherm doet het Linux operating system verslag van het opslagproces. Na inloggen kun je verder werken in command mode (voor de senioren onder ons: zoals vroeger in MS-DOS) of een grafische user interface starten (zoals bij Windows). Van daaruit kun je verder experimenteren of bijv. een media player of een web browser starten of gaan werken met de Python programmeertaal die standaard aanwezig is.



*Foto - De Raspberry Pi in bedrijf. Het apparaatje is even groot als een bankpasje. Bovenaan een HDMI-aansluiting voor digitale tv of computerscherm, rechts een voedingskabeltje én een SD memory met daarop het Linux operating system en een hoop software, onderaan een aansluiting voor hoofdtelefoon of geluidsboxjes, een aansluiting voor een analoge tv, en een aantal I/O-pinnen voor extra elektronica, links twee boven elkaar gelegen USB-poorten en een netwerk-aansluiting.*

| onderdeel                                    | GBP          | EUR          |
|----------------------------------------------|--------------|--------------|
| Raspberry Pi Type B single Board Computer    | 21.60        | 26.77        |
| 4GB SD card met Raspberry Pi OD installed    | 9.99         | 12.38        |
| Micro USB Euro Power Supply for Raspberry Pi | 4.89         | 6.06         |
| eventuele kabeltjes                          |              |              |
| <i>totaal ex BTW en transportkosten</i>      | <i>36.48</i> | <i>45.21</i> |

*Tabel - Actuele kosten van de Raspberry Pi computer (model B = 2 USB-poorten plus Ethernet-aansluiting) in Britse Ponden en Euro's*

Wat de makers van de Raspberry Pi al schreven, lijkt uit te komen. Het is een ideale computer voor het onderwijs en dan met name voor het ICT-onderwijs. Studenten komen veel dichterbij de hardware te staan dan wanneer ze bijv. een Windows computer gebruiken. Hiermee valt naar hartelust te experimenteren, zowel op het niveau van applicatiesoftware, als dat van het operating system Linux (open source) als op het gebied van hardware aansluitingen..

Eerder hoopten we dat je deze goedkope computer ook zou kunnen gebruiken als alternatief voor vele verschillende en vaak verouderde systemen in computer labs op school. Dat is helaas niet het geval. Daarvoor is het systeem toch te weinig krachtig. Als je dit systeem als de basis voor bijv. Open Office of intensief web browsen zou willen gebruiken, zal de snelheid vanaf de start al tegenvallen. Maar geen nood, de Raspberry Pi trekt momenteel de meeste aandacht. Er zijn echter ook verschillende alternatieven in de handel, elk met hun eigen plussen en minnen, waar er vroeg of laat een tussen zit die een volwaardig alternatief zal zijn voor de verouderde systemen in veel computer labs.

**Voor al voor technisch en ict-onderwijs biedt de Raspberry Pi veel interessante waar voor zijn geld.**

## 6 Signalement

### 6.1 "Ik geloof in jou"

De publicatie "Ik geloof in jou" van MINOV e.a. uit 2009 is ook online beschikbaar, zowel in het Nederlands als in het Engels.



In 2009 lanceerde MINOV samen met Progress (Programma Effectievere Scholen Suriname) en UNICEF de speciaal voor Suriname samengestelde campagne "Ik geloof in jou". Onderdelen hiervan waren een boek, een DVD en trainingen voor leerkrachten. Het boek "Ik geloof in jou; leerlinggericht en kindvriendelijk onderwijs: dromen, denken, durven, doen" is gratis te downloaden, zowel in het Nederlands als in het Engels, vanaf de website van VVOB (<http://www.vvob.be>).

*Afbeelding – boekomslag*

- Ik geloof in jou:  
[http://www.vvob.be/suriname/sites/default/files/suriname\\_ik\\_geloof\\_in\\_jou.pdf](http://www.vvob.be/suriname/sites/default/files/suriname_ik_geloof_in_jou.pdf)
- I believe in you:  
[http://www.vvob.be/suriname/sites/default/files/suriname\\_i\\_believe\\_in\\_you\\_low\\_res.pdf](http://www.vvob.be/suriname/sites/default/files/suriname_i_believe_in_you_low_res.pdf)

## 6.2 Vijf-en-zeventig nieuwe web 2.0, sociale media en webtools

Begin oktober verschijnt "BoekTweePuntNul200" met beschrijvingen van 200 verschillende web 2.0 toepassingen, sociale media en webtools. De eerdere editie van 125 tools is met 75 nieuwe uitgebreid.

Louis Hilgers en Tessa van Zadelhoff hebben samen met 198 co-auteurs BoekTweePuntNul200 geschreven. Dit boek verschijnt begin oktober 2012 bij Van Buurt Boek (EUR 24,95) én als "app" (EUR 8,95) in de Apple-store. Tegelijkertijd verschijnt van dezelfde auteurs en 10 co-auteurs "Handboek TweePuntNul, sociale media in het onderwijs" (EUR 19,95). Op de Ecois CD-ROM 2012 schreven we al over de eerste editie en gaven we een opsomming van de 125 tools. Hier volgen tools 125 t/m 200. De volledige beschrijvingen komen in het aangekondigde boek en bijbehorende website te staan. Het ref.-nummer verwijst naar die website.

| Titel                           | Omschrijving                                | Titel                          | Omschrijving                           |
|---------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------|
| <a href="#">Zscenes</a>         | tochten/wandelingen uitzetten               | <a href="#">Panoramio</a>      | foto's op een landkaart plaatsen       |
| <a href="#">AccountKiller</a>   | hulp bij afmelden Social Media              | <a href="#">Pearltrees</a>     | alles bewaren, onthouden en delen      |
| <a href="#">AdSense</a>         | geld verdienen door advertenties            | <a href="#">Picozine</a>       | minimagazine maken/delen/publiceren    |
| <a href="#">Any.do</a>          | eenvoudig takenbeheerprogramma              | <a href="#">Pinterest</a>      | online prikbord                        |
| <a href="#">Asana</a>           | taken binnen team delen/organiseren         | <a href="#">Pixton</a>         | online stripverhaal maken              |
| <a href="#">Aviary</a>          | online beeld- en geluidbewerking            | <a href="#">Postcrossing</a>   | wereldwijd postkaarten verzenden       |
| <a href="#">BandCamp</a>        | muziek rechtstreeks naar fans               | <a href="#">Present.me</a>     | ideeën delen en opslaan                |
| <a href="#">Blurb</a>           | maak je eigen boek                          | <a href="#">RoomSketcher</a>   | maak plattegrond van je kamer/woning   |
| <a href="#">Box</a>             | zakelijke content online                    | <a href="#">Schoolology</a>    | academisch leermanagement              |
| <a href="#">BuddyPress</a>      | Social Media plugin voor WordPress          | <a href="#">Schoox</a>         | de academie voor zelfstudie            |
| <a href="#">Chatter</a>         | online samenwerken binnen bedrijf           | <a href="#">Smilebox</a>       | verander foto's in unieke presentaties |
| <a href="#">Conduit</a>         | zelf werkbalken maken in browser            | <a href="#">SoundCloud</a>     | geluid/muziek/stem delen               |
| <a href="#">CoverItLive</a>     | gebruik van backchannels                    | <a href="#">Spiderscribe</a>   | eenvoudig online mindmaps maken        |
| <a href="#">Dotepub</a>         | maak van webpagina een e-book               | <a href="#">Storyjumper</a>    | zelf je eigen kinderboek publiceren    |
| <a href="#">Drillster</a>       | makkelijk leren, onthouden en oefenen       | <a href="#">SugarSync</a>      | data bewaren en delen in de Cloud      |
| <a href="#">eTwinning</a>       | Europese scholensamenwerking ICT            | <a href="#">Sumopaint</a>      | online tekenprogramma                  |
| <a href="#">eXe</a>             | digitale lessen maken                       | <a href="#">TagMyDoc</a>       | virtuele kopie van documenten maken    |
| <a href="#">FamilytreeMaker</a> | online genealogie applicatie                | <a href="#">TerraClues</a>     | speurtochten met Google Maps           |
| <a href="#">Farmville</a>       | online social boerderijspel                 | <a href="#">Theemefy</a>       | online thematisch publiceren           |
| <a href="#">Flipsnack</a>       | maak van PDF online bladerboek              | <a href="#">Tildee</a>         | maak een Hoe doe ik dat? pagina        |
| <a href="#">Fotoflexer</a>      | online foto's bewerken + special effects    | <a href="#">Timeglider</a>     | webbased projectplanning               |
| <a href="#">GetGlue</a>         | sociaal TV, films en series kijken.         | <a href="#">ToodleDo</a>       | online tool voor taakbeheer            |
| <a href="#">Google Books</a>    | zoek specifiek in boeken op tekst(en)       | <a href="#">Tricider</a>       | vragen stellen / ideeën verzamelen     |
| <a href="#">Google Forms</a>    | online formulieren maken                    | <a href="#">Triptico</a>       | zelf bewerken interactieve bronnen     |
| <a href="#">GoSoapBox</a>       | stemmen/discussieren tijdens college        | <a href="#">Twakas</a>         | zelf mobiele smartphone site maken     |
| <a href="#">Grooveshark</a>     | (gratis) online muziekbibliotheek           | <a href="#">Ushahidi</a>       | crowdsourcetool                        |
| <a href="#">Hackasaurus</a>     | tools die inzicht geven in het web          | <a href="#">Wai-Not</a>        | internet personen mentale beperking    |
| <a href="#">Hot Potatoes</a>    | zelf lesmateriaal maken                     | <a href="#">WaybackMachine</a> | het grote internet archief             |
| <a href="#">IFThisThenThat</a>  | koppelen web 2.0 toepassingen               | <a href="#">Waze</a>           | 2.0 Routeplanner + Social Media inzet  |
| <a href="#">iPadio</a>          | live radio uitzenden mbv telefoontje        | <a href="#">Whoopaa</a>        | Social platform Young Professionals    |
| <a href="#">iClic</a>           | ontwerpen multimedia activiteiten           | <a href="#">Woices</a>         | luister, maak deel audiogidsen         |
| <a href="#">Klout</a>           | eigen social media invloed meten            | <a href="#">Wordfeud</a>       | online wereldwijd scrabblen            |
| <a href="#">Knowio</a>          | maak van PPP's videopresentaties            | <a href="#">Wunderlist</a>     | gemakkelijk takenlijst bijhouden       |
| <a href="#">Letterpop</a>       | digitale nieuwsbrief / folder maken / delen | <a href="#">Xerte</a>          | leerpaden ontwikkelen voor e-leren     |
| <a href="#">Livebinders</a>     | bronnen verzamelen en bundelen              | <a href="#">Xing</a>           | zakelijk netwerkplatform               |
| <a href="#">Looptijden</a>      | hardlooptijden bijhouden en delen           | <a href="#">ZelfKrantMaken</a> | eenvoudig zelf een krant maken         |
| <a href="#">Mindomo</a>         | praktisch online mindmap-omgeving           | <a href="#">Zotero</a>         | archief en annotatietool               |
| <a href="#">Mybee</a>           | kindvriendelijke browser                    |                                |                                        |