

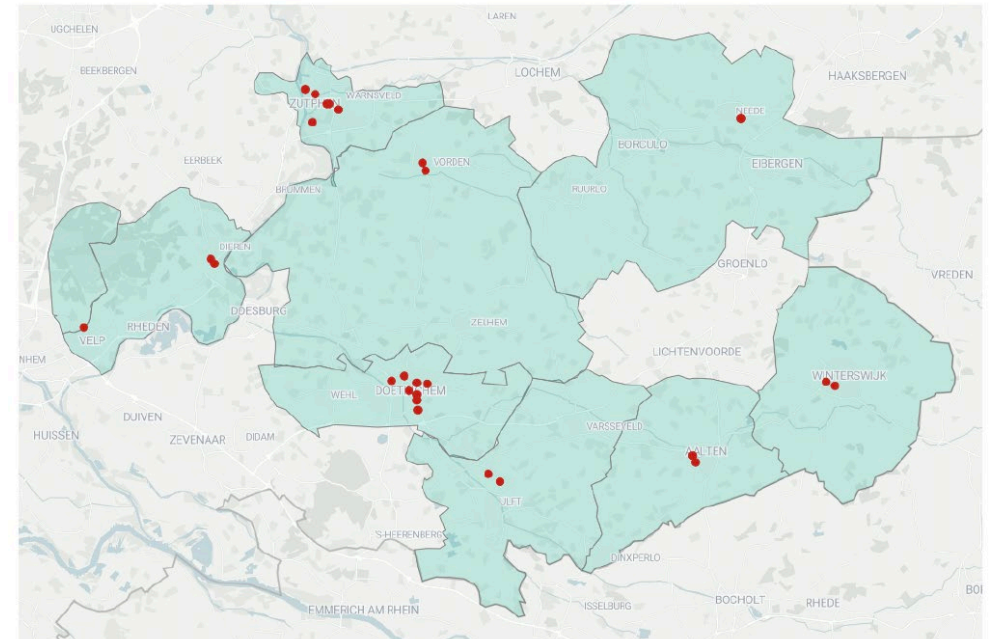


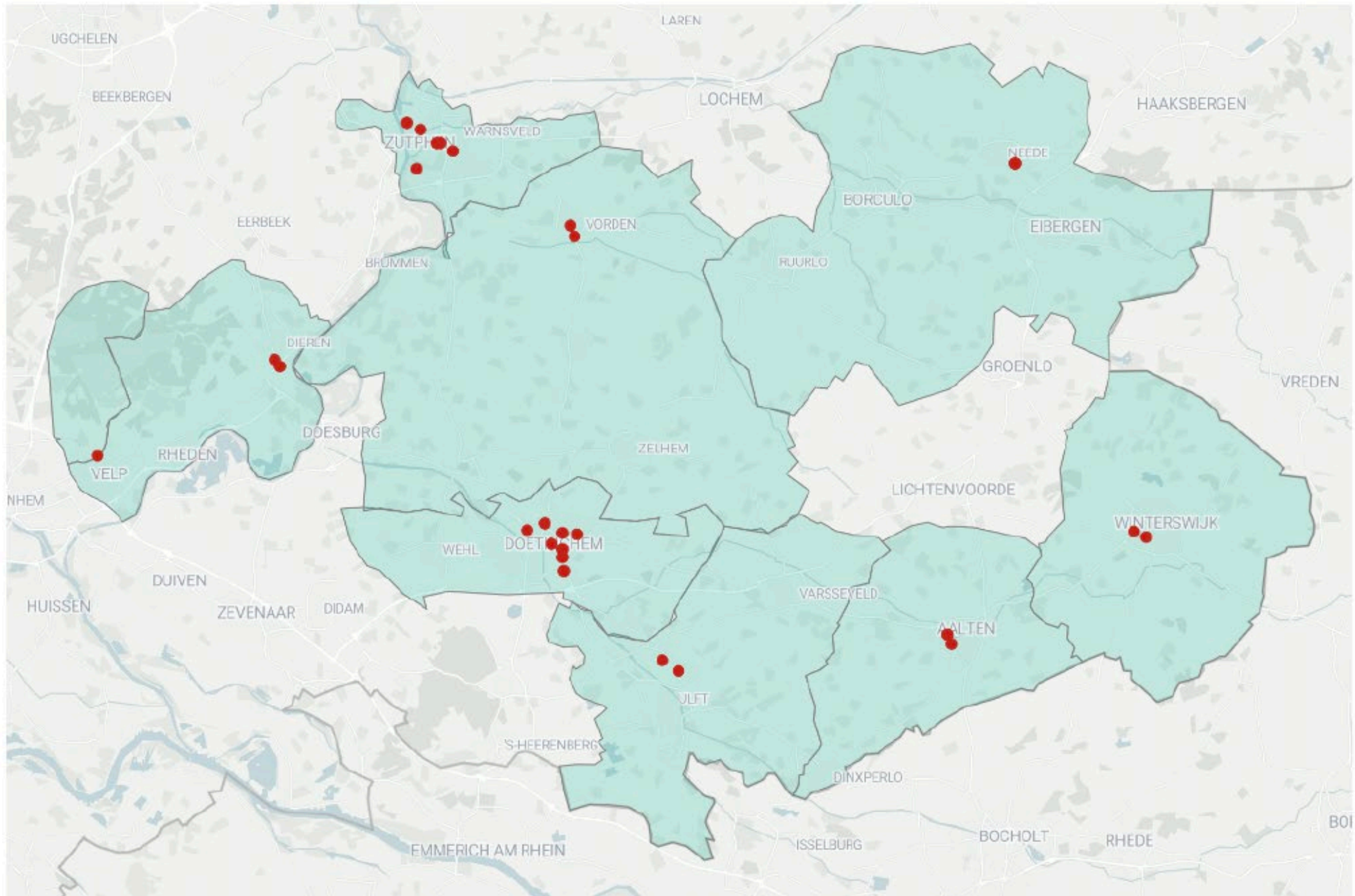
Hackathon

Onderwijsregio \equiv *Achterhoek*
 \equiv *Veluwezoom*

Over onze Onderwijsregio

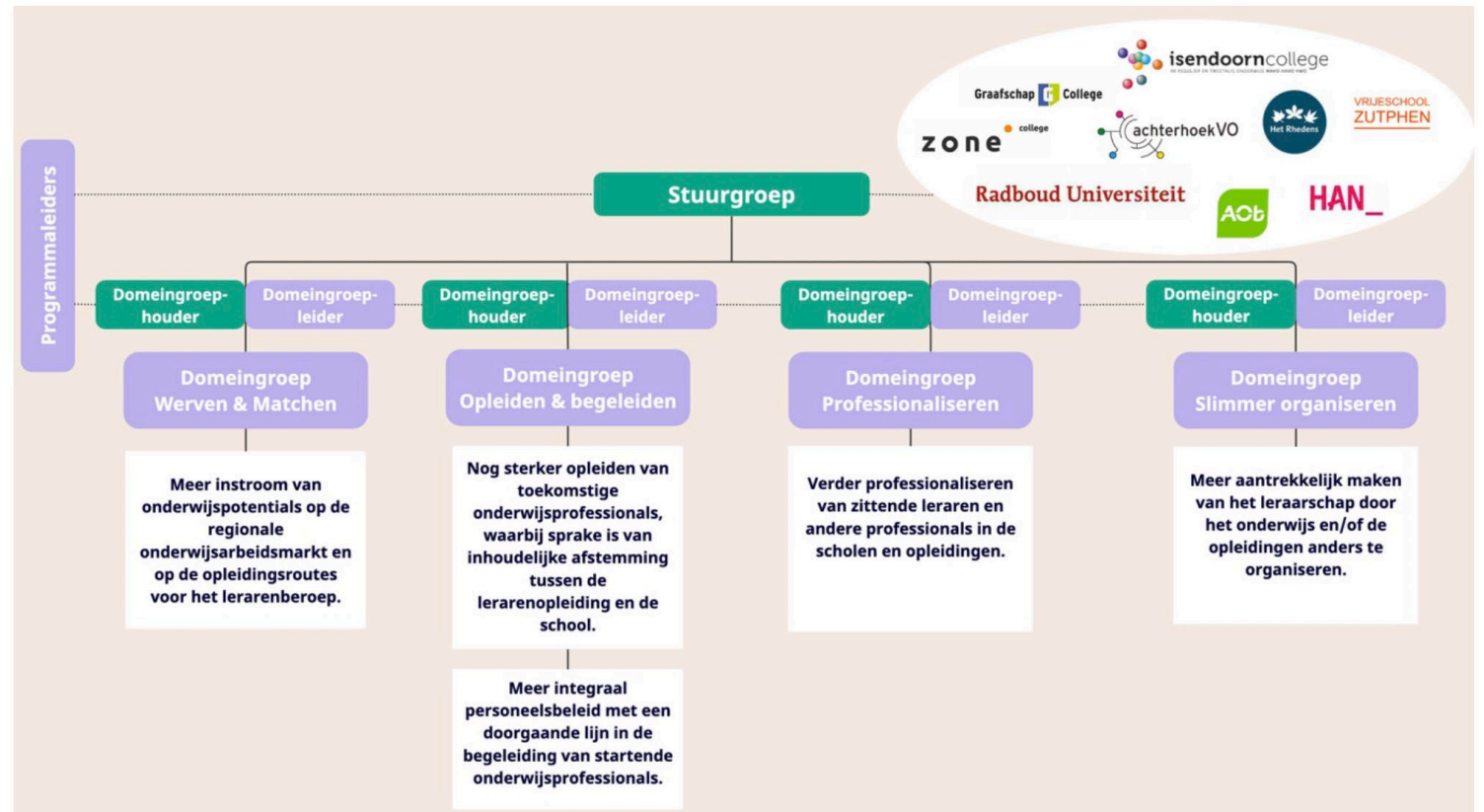
- 27 vestigingen
- 2400 collega's
- 18.000 leerlingen voortgezet onderwijs





Over onze Onderwijsregio

- Stuurgroep
- 4 domeinen
 - Werven & Matchen
 - Opleiden en Begeleiden
 - Professionaliseren
 - Slimmer Organiseren
- Sterke verbinding tussen stuurgroep en domeinen





Programmaleiders

Stuurgroep



Domeingroep Werven & Matchen

Meer instroom van onderwijspotentials op de regionale onderwijsarbeidsmarkt en op de opleidingsroutes voor het lerarenberoep.

Domeingroep Opleiden & begeleiden

Nog sterker opleiden van toekomstige onderwijsprofessionals, waarbij sprake is van inhoudelijke afstemming tussen de lerarenopleiding en de school.

Meer integraal personeelsbeleid met een doorgaande lijn in de begeleiding van startende onderwijsprofessionals.

Domeingroep Professionaliseren

Verder professionaliseren van zittende leraren en andere professionals in de scholen en opleidingen.

Domeingroep Slimmer organiseren

Meer aantrekkelijk maken van het leraarschap door het onderwijs en/of de opleidingen anders te organiseren.

Slimmer Organiseren: Hackathon

Het leraarschap in de regio aantrekkelijker maken door het onderwijs en/of de opleidingen anders te organiseren.

- Creatief proces om tot echt nieuwe ideeën te komen
- Sectoroverstijgend

Datum: 27 maart 2025

Tijd: 14.00 - 20.00 uur

Locatie: *Een middelbare school in de Achterhoek*

Aantal teams: 20-25 (?)

Teamgrootte: 6-8 professionals, 1-2 leerlingen

Design Thinking

We werken in de hackathon volgens de methode van 'design thinking'. Deze methode bestaat uit vijf stappen:

1. **Empathize.** Begrip en gevoel krijgen bij het probleem.
2. **Define.** Een scherpe probleemstelling formuleren.
3. **Ideate.** Verschillende oplossingen bedenken.
4. **Prototype.** De beste oplossing uitwerken.
5. **Test.** De oplossing in de praktijk brengen en daarvan leren.

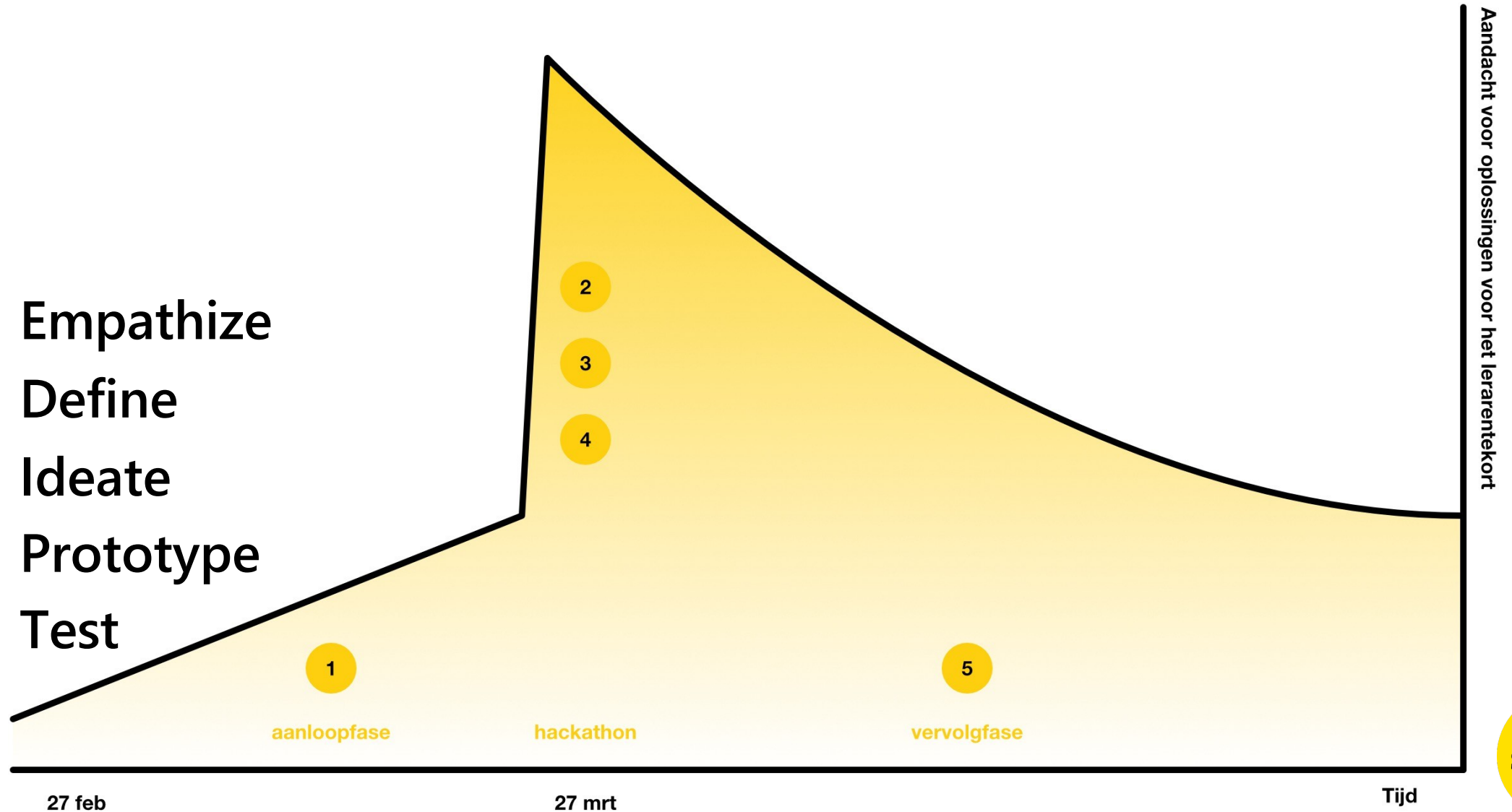
Design Thinking

Omdat de tijd op de dag van de hackathon beperkt is, brengen we een fasering aan.

- | | | |
|--------------|---|--|
| 1. Empathize | } | <i>Vier weken voorafgaand aan de hackathon</i> |
| 2. Define | | |
| 3. Ideate | } | Tijdens de hackathon |
| 4. Prototype | | |
| 5. Test | | <i>Periode na afloop van de hackathon</i> |

Design Thinking

1. Empathize
2. Define
3. Ideate
4. Prototype
5. Test



AANLOOPFASE

EMPATHIZE

Aanloopfase

Activiteiten (vier weken voor 27 mrt)

1. **School challenge:** klassen ontwerpen (in 2 lesuren) hun ideale schooldag in 2030 op een school met half zoveel leraren.
Wat vinden leerlingen belangrijk?
2. **Mini-podcastserie:** korte reeks interviews (4x 10-15 minuten) met diverse stakeholders over hun ervaringen en zorgen ten aanzien van het lerarentekort. **Wat staat er op het spel?**

De challenges en podcasts worden in de vier weken voorafgaand aan de hackathon wekelijks gereleased in een nieuwsbrief. Die nieuwsbrief houdt de hackathon 'top of mind' en is onderdeel van de werving.



1

Go to wooclap.com

2

Enter the event code in the top banner

Event code

YEZBEE

Aanloopfase

School challenge

Klassen van scholen uit de onderwijsregio gaan aan de slag met een challenge. De eindproducten zijn input voor de hackathon.

Stel: in 2030 zijn er op jouw school nog maar half zoveel leraren, maar evenveel leerlingen als nu. Hoe ziet dan jouw perfecte schooldag eruit?

- | | | |
|-----------|------------------------------------|--------------------|
| Lesuur 1: | Empathize en Define | → probleemstelling |
| Huiswerk: | Ideate (groepsopdracht) | → oplossingen |
| Lesuur 2: | Prototype (1 gezamenlijk klasidee) | → beste idee |
| Huiswerk: | Uitwerken (redactiegroep) | → eindproduct |

Feedback?



Wij zijn heel blij met:

- Eerlijke reacties en
- concrete verbeteringsuggesties



1 Go to wooclap.com

2 Enter the event code in the top banner

Event code
YEZBEE

Aanloopfase

Mini podcastserie

Een podcastmaker interviewt verschillende stakeholders over hun ervaringen en visies ten aanzien van het lerarentekort en monteert deze interviews tot 4 afleveringen van 10-15 minuten.

Bijvoorbeeld:

1. De dagelijks realiteit (ervaren leraar, startende leraar, leerling)
2. Besturen en innoveren (directeur, ow-innovator, ow-inspectie)
3. Impact en toekomstvisie (socioloog, bestuurder, ow-kundige)
4. Van uitdaging naar kans (zij-instromer, lio, actieve ouder)

Feedback?



Wij zijn heel blij met:

- Eerlijke reacties en
- concrete verbeteringsuggesties



1 Go to wooclap.com

2 Enter the event code in the top banner

Event code
YEZBEE

HACKATHON

DEFINE

IDEATE

PROTOTYPE

Hackathon

Teams

Deelnemers melden zich aan op een website met de volgende gegevens:

- naam
- mailadres
- school / organisatie
- rol / functie

Divers samengestelde teams van 6-8 deelnemers per team.
Sectoroverstijgend. In ieder team ook minimaal 1-2 leerlingen.

Hackathon

Programma

De output van de school challenge kan als inspiratie worden gebruikt, maar teams formuleren hun eigen probleemstelling en oplossing.

13.00 - 14.00	Inloop en registratie
14.00 - 14.20	Welkom en introductie (20 min)
14.20 - 14.40	Team kennismaking en blik op school challenge (20 min)
14.40 - 15.20	Define: probleemstelling formuleren (40 min)
15.20 - 16.10	Ideate: oplossingen bedenken (50 min)
16.10 - 16.20	<i>Pauze (10 min)</i>
16.20 - 17.50	Prototype: oplossing uitwerken in een 2 minuten pitch (90 min)
17.50 - 18.30	<i>Buffet + afmaken pitches (40 min)</i>
18.30 - 19.30	Pitches (60 min)
19.30 - 19.50	Juryberaad (20 min)
19.50 - 20.00	Prijsuitreiking en afsluiting (10 min)

Hackathon

Specials tijdens de hackathon

1. Ideeënmuur met output van de school challenges
2. Foto/videograaf die het evenement vastlegt
3. Panel van vraag-maar-raak experts die tijdens de hackathon voor alle teams beschikbaar zijn (bijv. topambtenaar van OCW, schoolbestuurder, schooldirecteur, onderwijsinnovator, etc.)
4. Jury (kan dezelfde groep zijn als de experts)

Feedback?



Wij zijn heel blij met:

- Eerlijke reacties en
- concrete verbeteringsuggesties



1 Go to wooclap.com

2 Enter the event code in the top banner

Event code
YEZBEE

VERVOLGFASE

TEST

Vervolgfase

Pilot programma

Na afloop van de hackathon worden de resultaten gebundeld in een digitale brochure, die gedeeld wordt met alle scholen en andere stakeholders.

De onderwijsregio selecteert een aantal prototypes en koppelt die aan een aantal scholen in een pilot programma. De scholen worden gefaciliteerd bij het vertalen van het prototype naar hun context en bij de implementatie en evaluatie ervan.

Aanmelden?



<https://laposta.nl/f/ssxfy7h7gbve>