



Morgen College laat zich inspireren door de buitenwereld

'We maken leerlingen verantwoordelijk voor hun eigen keuzes.'

Het Morgen College participeert in het M-Tech netwerk en stimuleert vmbo-scholen om meer aandacht te geven aan bèta en technologie. Het Morgen College in Harderwijk wil een innoverende school zijn. Het nieuwe examenvak Design & Innovation is hier ontwikkeld en Loopbaanbegeleiding is een onderdeel van alle lessen. Om ideeën op te doen voor de 'volgende stap', organiseert de school een inspiratiemiddag waar leraren, (oud-)leerlingen, mensen uit het bedrijfsleven, politici en ouders met elkaar in gesprek gaan over het onderwijs van de toekomst.

"Maak een lijst met ideeën voor de 'next step' van de innovatie van het onderwijs in Morgen College, en een uitwerking van één van die ideeën, waarmee Morgen College daadwerkelijk aan de slag kan", is de opdracht waarmee de circa dertig deelnemers – onder wie 'aanjager' van het Techniepact Doekle Terpstra en Tweede Kamerlid voor het CDA Michel Rog - aan de inspiratiemiddag aan het 'scrummen' worden gezet. De techniek van het scrummen is afkomstig is uit de software-ontwikkeling. Doel is om in korte tijd een oplossing te bedenken voor een overzichtelijk onderdeel van een groter product. Morgen College wil innovatief onderwijs geven en laat zich op deze Inspiratiemiddag graag de weg wijzen door de

buitenwereld. De scrumsessie levert aanbevelingen op als 'ga na wat de combinatie van onderwijs, spel en technologie oplevert voor het vakonderwijs' en 'breng per sectie in kaart welke specialismen de docenten hebben en welke leerpunten er zijn'.

MAAKINDUSTRIE

Voorafgaand aan de scrumsessie hebben de aanwezige leraren, (oud-)leerlingen, mensen uit het bedrijfsleven, bestuurders, politici en ouders de presentaties van zes experts op het gebied van toekomstbestendig onderwijs en technologie aangehoord. Onder leiding van Anne-Wil Lucas, Tweede Kamerlid voor de VVD, worden de deelnemers bijgepraat over onderwijs dat minder op structuur en meer op talentontplooiing is gericht, de maakindustrie, de impact van de vierde industriële revolutie, het belang van technologie en de samenwerking met het bedrijfsleven, ondernemerschap, games als inspiratie voor doeltreffend onderwijs en de mogelijkheden van het ontwerpprogramma Autodesk. "Als je zelf iets maakt, onthoud je beter hoe het zit", houdt Karien Vermeulen van Maker Education het gezelschap voor. "De wereld is maakbaar en de eigenaar zijn we zelf. De leraar hoeft niet alles te weten, de mindset moet zijn dat je het samen uitzoekt." Sanne en Lotte, beiden leerlingen uit het derde leerjaar, laten zien hoe deze 'mindset' gestalte krijgt bij het vak Design & Innovation. "In de eerste leerjaren krijgen we