

Persbericht

Communicatiepartner:
Elsie Van Linthout bij Luna
Gsm: +32 475 26 01 03
elsie@luna.be

VAN IN's Bingel bestaat 10 jaar!

VAN IN was pionier in digitale leerplatformen. Vandaag gebruikt 86% van de lagere scholen Bingel en zijn er al twee miljard oefeningen gemaakt!

Wommelgem / Gent, 18 januari 2021 – Bingel bestaat 10 jaar! Leermiddelenmaker VAN IN lanceerde in 2011 Bingel als eerste online platform voor leerlingen en leerkrachten van het basisonderwijs, en trok daarmee de digitalisering van het onderwijs op gang. In de eerste dagen van januari 2021 werd ook de 2 miljardste oefening gemaakt op Bingel. Ondertussen wordt dit Vlaamse toproduct ook Europees gebruikt.

Het digitaal leerplatform voor het secundair onderwijs, Diddit, werd 5 jaar geleden op de markt gebracht. De Franstalige versies Wazzou (tegenhanger van Bingel) en Udiddit (tegenhanger van Diddit) kwamen eveneens 5 jaar geleden op de markt.

Een uitgever ligt aan de basis van de digitalisering van het onderwijs

Vandaag is er veel te doen over digitalisering in het onderwijs. Maar het is al tien jaar geleden dat - met de introductie van Bingel - het eerste digitaal leerplatform in ons land gelanceerd werd, en dan nog voor lagere schoolkinderen. Het was uitgever VAN IN die Bingel op de markt bracht en daarmee de digitalisering van het onderwijs op gang trok. In het jaar van lancering, 2011, waren er al 142 000 gebruikers (leerlingen en leerkrachten samen). Vandaag wordt Bingel in 86% van de Vlaamse scholen gebruikt, door in totaal 423 200 gebruikers, waaronder 389 700 lagere schoolkinderen.

Winfried Mortelmans, CEO van VAN IN: 'Ons team zocht in 2010 een manier om het leerproces van kinderen te ondersteunen. Om differentiatie haalbaar te maken voor leerkrachten en om iedere leerling motiverende oefeningen aan te bieden op zijn of haar niveau. Ze kwamen al snel uit bij een online omgeving, zo opgebouwd dat ze kinderen zou stimuleren en inspireren. En Bingel was geboren, met zijn zwevend eiland, interactieve dorpen en kastelen, en motiverende gamification-elementen. Een leer- en oefenomgeving waar kinderen vandaag nog altijd graag op oefenen en dat ze niet (bewust) associëren met leren.'

Bingel is al 10 jaar de referentie in basisonderwijs als het gaat om digitaal onderwijs, in België én in Europa

Bingel wordt ondertussen ook gebruikt in de Franse Gemeenschap, Finland, Zweden en Nederland. Er werd de voorbije maanden ook een pilootproject opgezet in **Polen**. Door deze internationalisering van Bingel is het aantal gebruikers uiteraard nog sterker gestegen. Bingel

had het eerste schooljaar, enkel in Vlaanderen toen, **142 000 gebruikers**. Die maakten zo'n 31 miljoen oefeningen. Vandaag heeft Bingel in ons hele land en de andere landen van Europa **een miljoen gebruikers**. Dat maakt Bingel het meest gebruikte digitaal platform in de lagere school in Europa, Bingel wordt ook - van alle soortgelijke platformen die bestaan - gebruikt in het meeste landen.

Miljoenen worden elk jaar geïnvesteerd in Bingel

Bingel evolueerde elk jaar. Een heel team breidde het platform geleidelijk aan uit, in functie van de noden en mogelijkheden van leerkrachten en leerlingen. Om maar enkele voorbeelden te noemen:

- Er kwamen nieuwe functies bij, ook om les te geven, bijvoorbeeld filmpjes, bordlessen en bordboeken (die ook bewerkt kunnen worden);
- Naast de adaptieve oefeningen (die passen zich automatisch aan, aan het niveau van de leerling) werden de personalisatiemogelijkheden in Bingel nog uitgebreid met o.a. differentiatiemodules;
- Er werd een planner toegevoegd waar de leerkrachten hun lessen kunnen mee plannen;
- De mobile app Bingel Raket (voor tablet en mits een speciale ontwikkeling ook voor chromebooks) werd toegevoegd, waarmee de link gelegd wordt tussen het hand- of werkboek en Bingel, en kinderen zelfstandig kunnen oefenen op oefeningen die ze in hun werkboek nog niet helemaal onder de knie hebben;
- Er kwamen een eiland per leerjaar, zodat kinderen meer variatie kregen;
- Er werd nog meer variatie toegevoegd in oefenvormen. En het aantal oefeningen ging van 2000 bij de start, naar 1 miljoen oefeningen vandaag. Om niet te spreken van de instructiefilmpjes die er bij kwamen.

De investering in Bingel loopt elk jaar in de miljoenen. Tijdens de lockdown, wanneer de lagere scholen gesloten waren, hielden de leerkrachten via Bingel het onderwijs open. VAN IN ontwikkelde toen onder meer de integratie met twee online 'klasomgevingen'. Via de knop 'naar de les' in Bingel, kan het kind met één klik vanuit zijn oefenomgeving online les volgen.

Bingel en de komende tien jaar

Eén ding staat vast: Bingel zal blijven evolueren, de kinderen blijven boeien en leerkrachten blijven ondersteunen. Mogelijke nieuwe functies zijn digitale toetsen en dashboarding voor verdere personalisering (voor meer persoonlijke leerpaden voor de kinderen). Het team achter Bingel kijkt ook naar de mogelijkheden die nieuwe technologie biedt. Artificiële intelligentie biedt daar bijvoorbeeld weer nieuwe mogelijkheden om leerkrachten te ondersteunen en kinderen te helpen om leuker en meer op hun maat te leren.

In Zweden experimenteren ze daarnaast met een digitaal aanbod voor kleuters. In Nederland proeven een aantal lagere scholen al van 'digital only'-lesgeven, waarbij men een leerplatform toch op een heel andere manier gaat gebruiken en inrichten.

De mogelijkheden voor verdere ontwikkeling hangen ook samen met de toestellen die in de klas gebruikt worden, en dat verschilt van land tot land. Op vlak van mobiele ervaring, zijn de Scandinavische landen bijvoorbeeld koploper. Daar wordt de smartphone gezien als tool om leerlingen extra te stimuleren tijdens de lessen. Met een smartphone en tablet kun je Augmented Reality gebruiken. Je kunt met de smartphone over je boek gaan, en de dieren op de afbeelding spreken je aan. In België is dit tot nu toe ondenkbaar. Kinderen in het basisonderwijs hebben meestal nog geen smartphone. VAN IN integreerde wel AR-mogelijkheden in de mobile app 'Zomerbingel', waarop het kind tijdens de zomervakantie kan oefenen.

% Device usage only for 2020:

	BELGIUM - FI	BELGIUM - WAL	SWEDEN	FINLAND
Smartphone	7%	12%	7%	50%
Tablet	18%	17%	16%	N/A
Desktop / Laptop	75%	71%	77%	50%

Bingel in vier punten

Bingel blijft ontzettend populair. 96% van de leerkrachten geeft aan dat de meerderheid van de leerlingen eerder graag tot heel graag oefent met Bingel. Dat is zelfs nog 1% beter dan de monsterscore van 95% in 2019 en 6% beter dan de al heel verdienstelijke 90% in 2018. Er worden elke dag op Bingel gemiddeld 1 miljoen oefeningen gemaakt.

Bingel in 4 punten:

- Bingel verhoogt de leerwinst door het oefenen op niveau, de ingebouwde feedback, de instructiefilmpjes, de differentiatie-modules en de fijne manier van werken met onder meer spelletjes, avatars en een pingping-beloningsstelsel.
- Bingel is innovatief en adaptief en past zich op een intelligente manier aan het niveau van de leerlingen aan.
- Bingel ondersteunt schoolteams door al het materiaal op één plaats te verzamelen, door het op een slimme manier met elkaar te verbinden en door in de modules heel wat personalisatiemogelijkheden in te bouwen.
- Bingel is gebruiksvriendelijk: het platform is zo opgebouwd dat leerkrachten en schoolteams er flexibel mee kunnen werken, zodat ze eigen keuzes kunnen maken op basis van de noden van hun leerlingen.

Aan de redacteuren

In december 2020 nam VAN IN ook een enquête af van de leerkrachten, zorgleerkrachten, directies en ICT-coördinatoren. De enquête peilde naar de leerachterstand die de leerkrachten vaststellen, naar de ICT-infrastructuur op school, en naar het gebruik van de verschillende digitale leerplatformen. 1454 respondenten antwoordden, wat de enquête representatief maakt. De resultaten van deze enquête vind je in een apart persbericht.

Wens je meer informatie, een interview, of een illustratie? Neem dan contact op met Elsie Van Linthout bij Luna: elsie@luna.be, +32 2 658 02 70 of +32 475 26 01 03.

Over VAN IN

Dankzij de enthousiaste inzet van zo'n 180 medewerkers en nog veel meer auteurs biedt VAN IN het onderwijs innovatieve en kwaliteitsvolle leermiddelen aan, zowel in Vlaanderen als in Wallonië. Het gaat onder meer over de digitale leerplatformen Bingel (N) en Wazzou (F) voor het lager onderwijs, en Diddit (N) en Udiddit (F) voor het secundair onderwijs. Die systemen maken gepersonaliseerd leren en lesgeven mogelijk.

86% van alle leerlingen lager onderwijs in Vlaanderen bingelt. Gemiddeld maken leerlingen in Vlaanderen meer dan 1 miljoen oefeningen per dag in Bingel. De dagpiek qua aantal gemaakte oefeningen lag tijdens het eerste trimester van dit schooljaar op 3,7M. Tijdens corona noteerden we zelfs een piek van 7M oefeningen. Het platform voor het secundair onderwijs Diddit wordt gebruikt in 70% van de Vlaamse scholen.

VAN IN is de grootste educatieve uitgever in België en maakt deel uit van Sanoma Learning, een onderdeel van de Finse groep Sanoma. VAN IN werd opgericht in 1833 en heeft vandaag vestigingen in Wommelgem, Gent en Mont-Saint-Guibert. Meer informatie op <https://www.vanin.be/nl>.