

Samenwerking en deelname in leernetwerken: het LN4LD voorbeeld

(Learning Network for Learning Design)

Dr. Hans G. K. Hummel

Onderwijstechnologisch Expertisecentrum

Open**U**niversiteitNederland



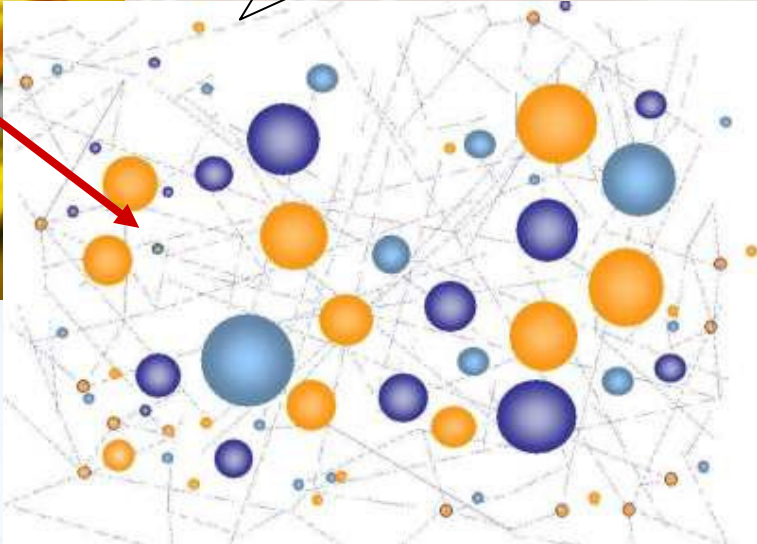
Sociaal

Technisch

Functioneel



Leernetwerken

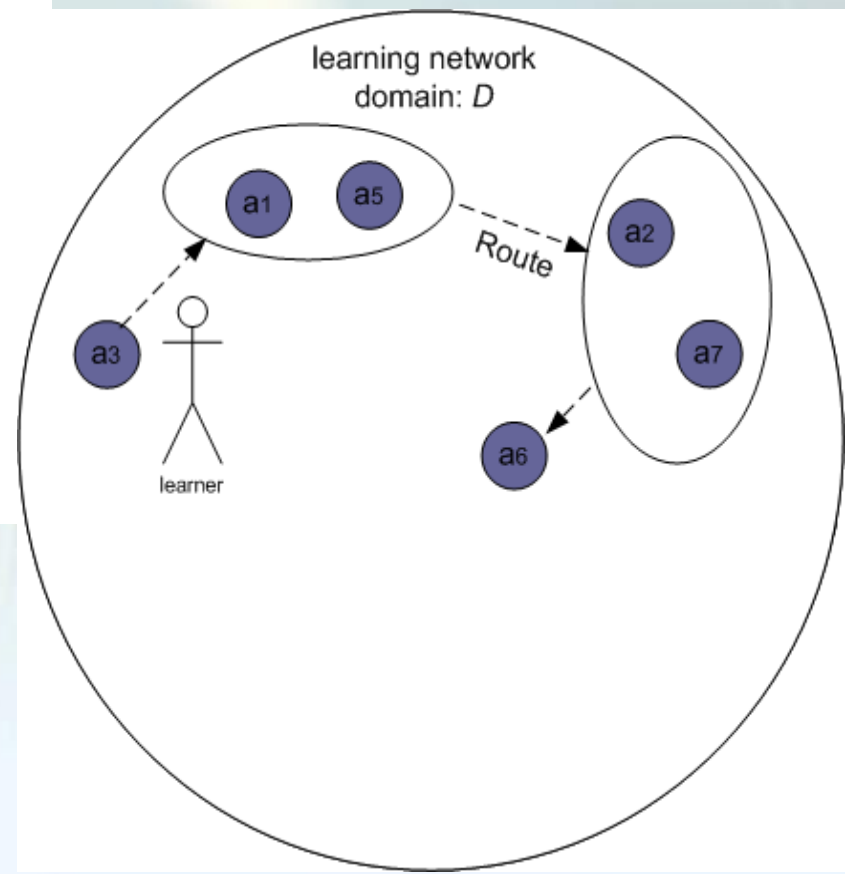
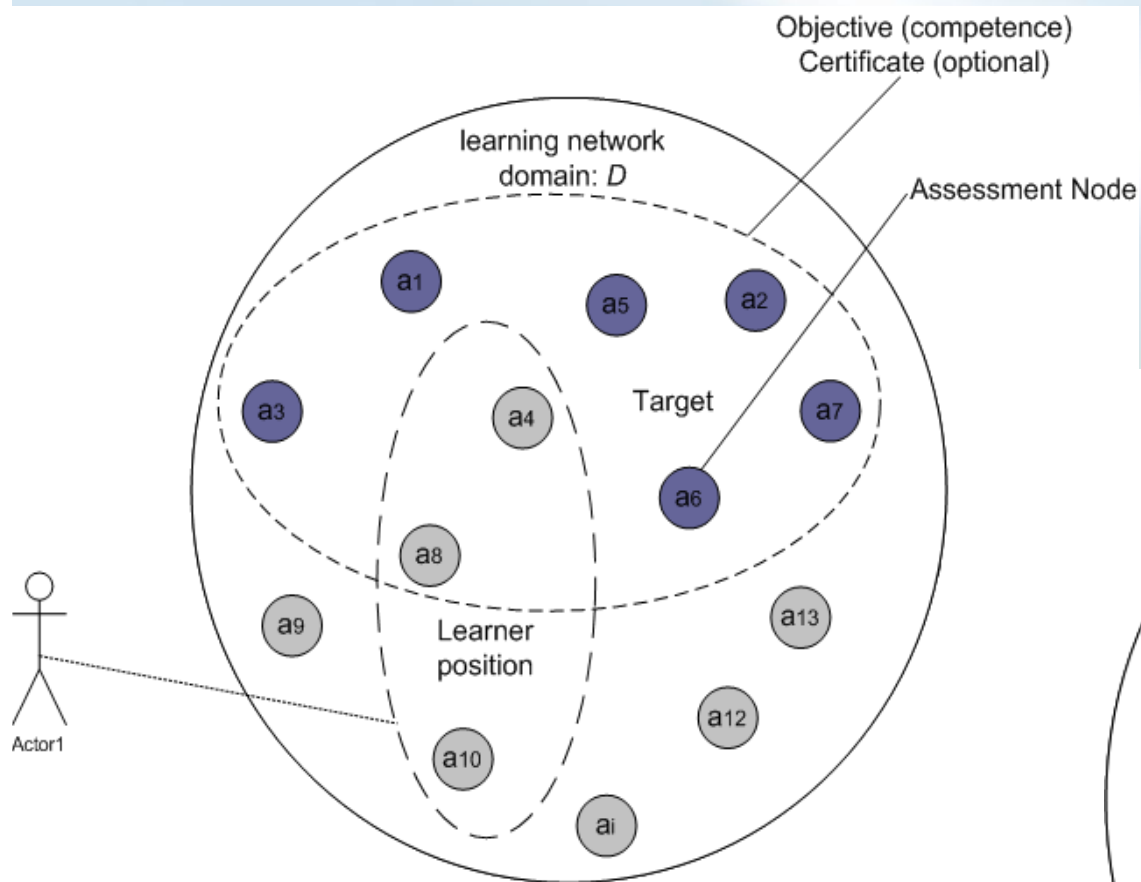


Leernetwerken (2003→)

Leernetwerken gebruiken technologie om lerenden, organisaties en objecten te verbinden, zodanig dat het netwerk kan emergeren (zelf-organisatie)

Leernetwerken worden weergegeven als een graaf met knooppunten en verbindingen, waarbij '*leden*' and '*activiteiten*' knopen zijn en leerwegen de verbindingen

Leernetwerken gaan ervan uit dat *alle* leden kunnen bijdragen, binnen de beperkingen van 'policies'



Opdracht (10 min)

Noem maatregelen ter vergroting samenwerking en deelname aan leernetwerk?

(Denk bv aan follow-up voor deze sessie)



Doelen LN4LD pilots

- Informatie krijgen over functionele, technische en organisatorische aspecten bij ontwerp en onderhoud van leernetwerken (*pilot 1*)
- Informatie geven over IMS Learning Design (binnen *UNFOLD, PROLEARN projecten*)
- Onderzoek van mechanismen die lerenden stimuleren van passieve consumptie ('lurking') naar actieve participatie te gaan via beloning (*pilot 2*) en F2F bijeenkomsten (*pilot 3*)
- Validatie concepten '*seeding*' (eerste set activiteiten) en '*emergence*' (bijdragen & ratings)

Learn how to modify a Unit of Learning

You are logged in as [testaccount vormgeving](#) (Logout)

[OUNLMOODLE](#) -> [SimpleUoL](#)

People

- [Participants](#)
- [Edit profile](#)

Activities

- [Forums](#)
- [Resources](#)

Search

Administration

- [Change password...](#)

My courses

- [Getting started with the IMS LD Specification](#)
- [How to detect patterns in LD document instances](#)
- [Learn how to modify a Unit of Learning](#)

Topic outline

This AN will consist of three assignments:

1. Read and understand the use case description and formalization in LD
2. Modify parts of the formalization by adding an extra activity
3. Modify the formalization by changing the activity sequence or structure

As an example of LD modelling at level A, the Boeing Use Case (training for the replacement of a fuel valve in an aircraft's wing) was taken as starting point and further simplified. (The Boeing Use Case is one of the examples used in the IMS Learning Design Best Practice and Implementation Guide.)

[General forum](#)

1 Understanding the Boeing simplified use case

The original Boeing use case contains a complicated testing procedure which demands the use of conditions and properties, only defined at IMS Learning Design Level B. In the first part, we have therefore left this procedure out, in order to be able to illustrate the design of a Level A instance document. Start by reading the use case description.

[Boeing Use Case](#)

2 Follow the guided tour through the use case formalization process

The creation of a learning design typically is an iterative process, in which one leaps forward and back tracks according to ones personal preferences, the specifics of the use case and one's experience. For the inexperienced, the order suggested here will at least work. UML diagrams primarily are meant to provide an

Getting started with the IMS LD Specification

OUNLMOODLE -> FAQ -> Forums -> Suggestions for the IMS-LD FAQ -> What is the relationship between IMS LD and SCORM?

Display replies in nested form

What is the relationship between IMS LD and SCORM?
by Rob Koper - Saturday, 7 February 2004, 12:51 PM

Can you provide me with more information when to select SCORM and when LD?

Re: What is the relation
by Hans Hummel - Wednesday

SCORM is fine for most of that sequential activity structures,

Have fun

Re: What is the rel
by Rob Koper - Wednesd

Hans,

Werkt mooi. Zie je bericht

Gereed

IMS Learning Design and Metadata

OUNLMOODLE -> MD -> Forums -> IMS LD and metadata situations -> An IMS LD Player selects the appropriate language variant of a learning object

Display replies in nested form

An IMS LD Player selects the appropriate language variant of a learning object
by Colin Tattersall - Wednesday, 28 July 2004, 04:40 PM

In this situation, an Activity has one or more learning objects in its environment, each of which has different language variants (eg in the Canadian context, French and English variants of learning objects). Assuming knowledge of the preferred language of the learner, the runtime system could select the appropriate variant to show to the learner based on the metadata concerning language associated with the learning objects.

Delete | Reply

Re: An IMS LD Player selects the appropriate language variant of a learning object
by Bernhard Zech - Wednesday, 25 August 2004, 12:38 PM

Hi Colin,

0 / 5
Rate...
5 / 5
4 / 5
3 / 5
2 / 5
1 / 5
0 / 5

LN4LD pilot 1 (Q3 2004)

- Groei eerste kwartaal tot 104 registraties
- Terwijl 104 registreerden, bezochten 58 nooit activiteiten, er waren slechts 20 regelmatige bezoekers
- (Passieve deelname) 21.011 page views, 427 downloads
- (Actieve deelname) 24 posts in algemene forums; 24 posts in activiteiten forums
- (Lessons learned) User interface, structuur en policies (ook voor uitwisseling) moeten beter

Social Exchange Theory

“personal access” (anticipated reciprocity): lerende verwacht dat ze er bruikbare (extra) informatie voor terug krijgt;

“personal reputation”: lerende denkt dat hij zijn zichtbaarheid en invloed naar anderen in het netwerk kan vergroten, waardoor hij meer werk en status krijgt;

“social altruism”: lerende ziet uitwisseling van kennis en ervaring in het netwerk als een ‘publiek goed’, vooral wanneer bijdragen als belangrijk en relevant worden gezien voor de uitkomsten;

“tangible rewards”: lerende onderhandelt over tastbare beloning (financieel, bon, boek, o.i.d.) in ruil voor haar bijdrage

LN4LD pilot 2 (Q4 2004)

- (treatment) beloning voor bijdragen is (extra) informatie
- (design) “simple interrupted time series design with removal”
- Kwantitative + kwalitatieve punten verdienen door bijdragen (post, reactie, rating)
- Extra informatie = ‘runnable examples of UoL’ in CopperCore vanaf bepaalde drempel aan punten (33)

Incentive mechanism (kwantitatief)

Punten voor leveren bijdrage

1. Nieuwe post in forum (20 punten)
2. Reactie op post in forum (10 punten)
3. Rating van een post (3 punten)

Buiten beschouwing:

- Nieuwe activiteit in netwerk (100 punten)

Incentive mechanism (kwalitatief)

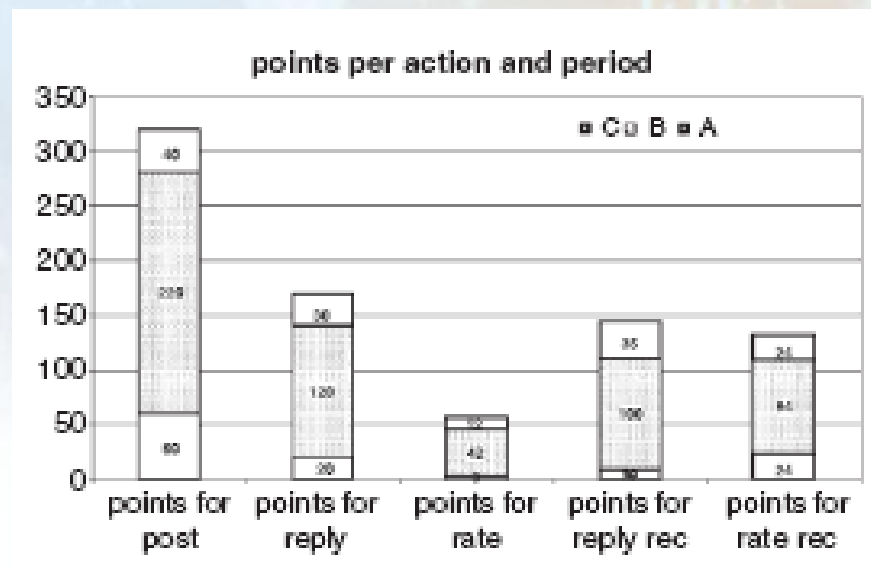
Punten voor reacties op geleverde bijdrage

4. Reactie op een post in forum (5 punten)
5. Rating van een post in forum (3 punten)
6. Rating van een post (3 punten X waarde)

Table 1. Active participation points

(A) Total active participation points for each period and for each parameter, for all participants ($n = 125$)

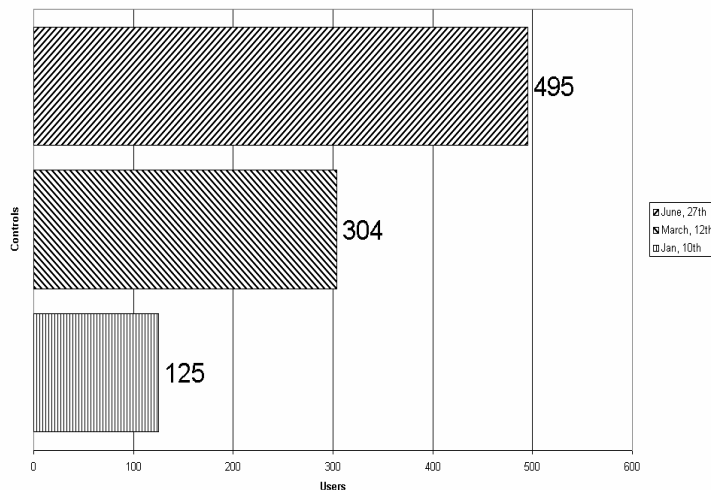
Points × period	Total points	Points forpost	Points forreply	Points forrate	Points forreplyrec	Points forraterec
A. All	117	60	20	3	10	24
B. All	566	220	120	42	100	84
C. All	141	40	30	12	35	24
A-C. All	824	320	170	57	145	132



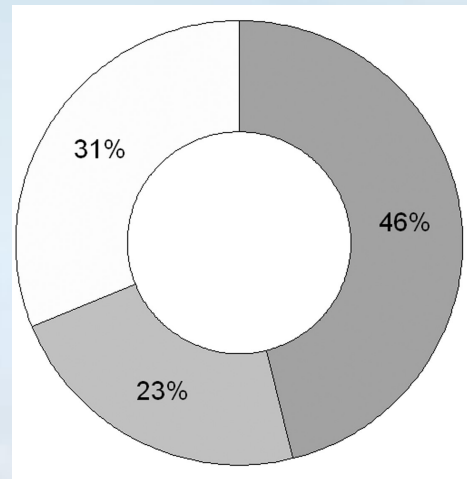
$(F(2, 122) = 14.17, MSE = 24,966.08, p < .001, \eta_p^2 = .104)$

LN4LD pilot 3 (Q1+2 2005)

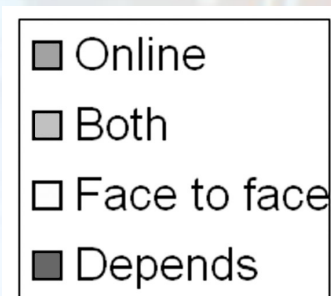
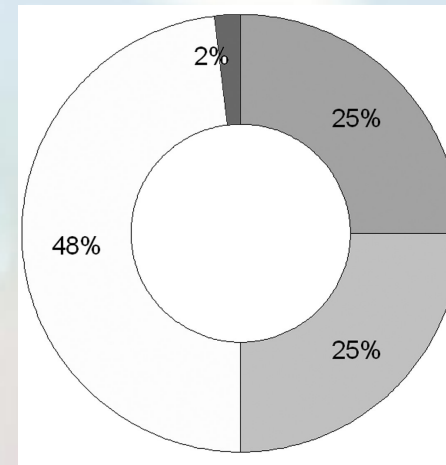
- (treatment) drie bijeenkomsten (februari, april, juni)
- (design) simple interrupted time series design
- (toename participatie) participatie nam toe van 3.750 acties (tot januari) tot 17.553 actions in april (+450%) en tot 26.028 actions in juni (+700%)
- (participants) toename van 125 naar 495 geregistreeerde gebruikers; in juni 2006 bijna 3000



Preference for communication



Preference for events



Conclusies

- (pilot 1) bruikbaarheid, simpele structuur, heldere policies (ook voor uitwisseling)
- (pilot 2) beloning in relatie tot doel leernetwerk verhoogt participatie (zowel actief als passief) significant.
- (pilot 3) combinatie virtuele activiteit en bijhorende face-to-face bijeenkomsten over zelfde onderwerp verhogen activiteit en aantal gebruikers.

Suggesties

- Pre- / post- conferentie activiteiten (blogs en wikis)
- Controle op common ground (human semantic web, information pull)
- Vergroten vertrouwen via profielen (identity 2.0)
- Informatie visualiseren via tagging (web 2.0)
- Controle, studentgestuurd (ultraversity)
- Kwaliteitssturing, rechtentoedeling (moderatie)

Meer informatie

LN4LD site <http://imsld.learningnetworks.org>
mini-conferentie <http://www.extranet.ou.nl/inter-studie-alg-o31411/Symposium7/index.htm>
artikelen <http://dspace.ou.nl/handle/1820/296>
<http://dspace.ou.nl/handle/1820/339>
email hans.hummel@ou.nl

Vragen? Discussie!