

Virtuele praktijkconfrontaties voor werkplekleren

Hans Hummel

Centre for Learning Sciences and Technologies
celstec.org

NHL
HOGESCHOOL



Inhoud workshop

- Werkend / Spelend leren
- Kader: context en collaboratie met ICT
- Leisure games
- Serious games / virtuele praktijkconfrontaties
- Collaboratie in context: VB praktijkonderzoek
- CSI Heerlen: VB praktijkconfrontatie

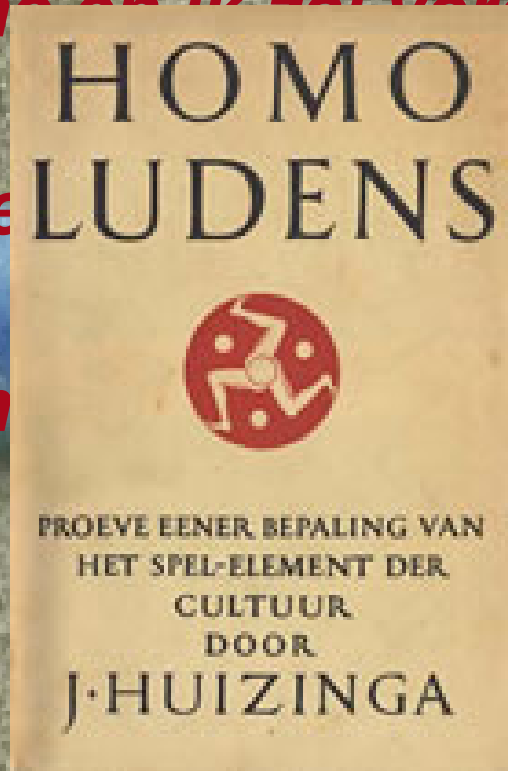


Confucius (500 v C.)

Vertel me en ik zal vergeten

Toon me

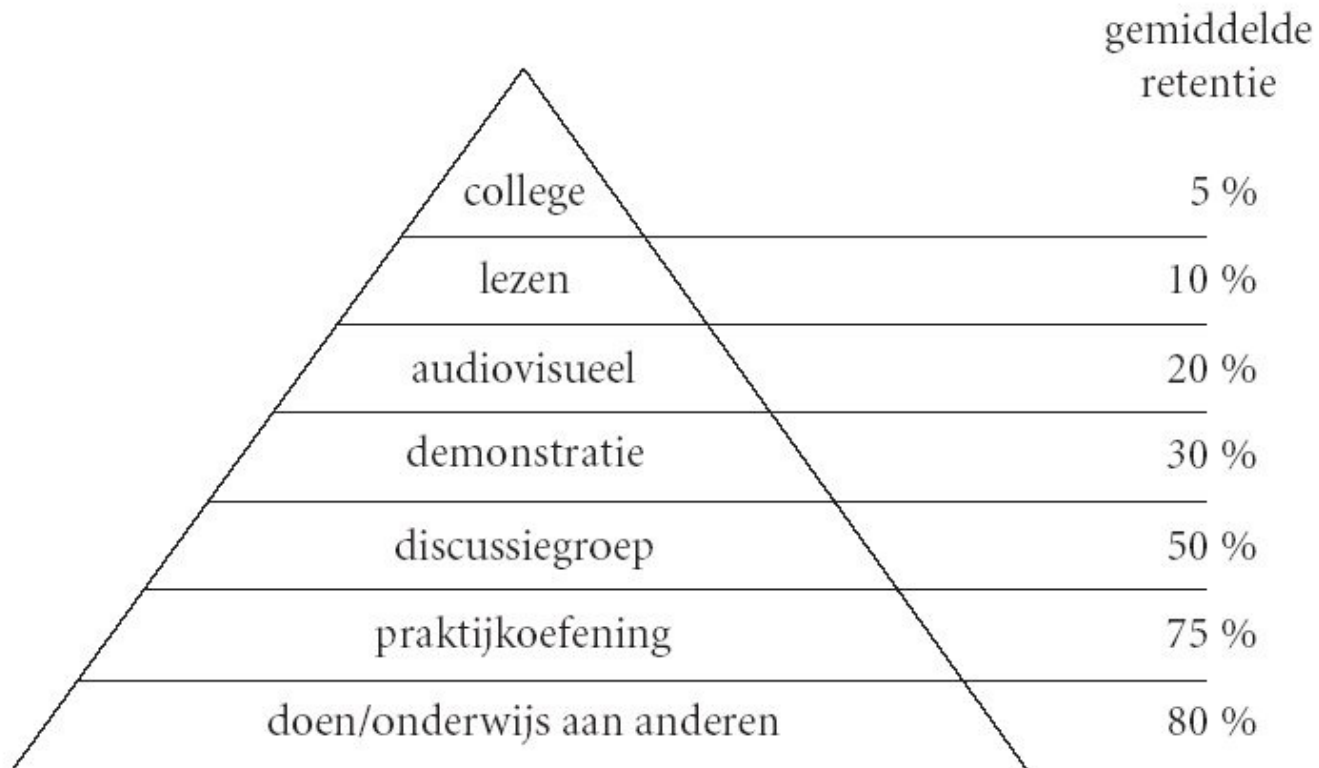
Betrek me



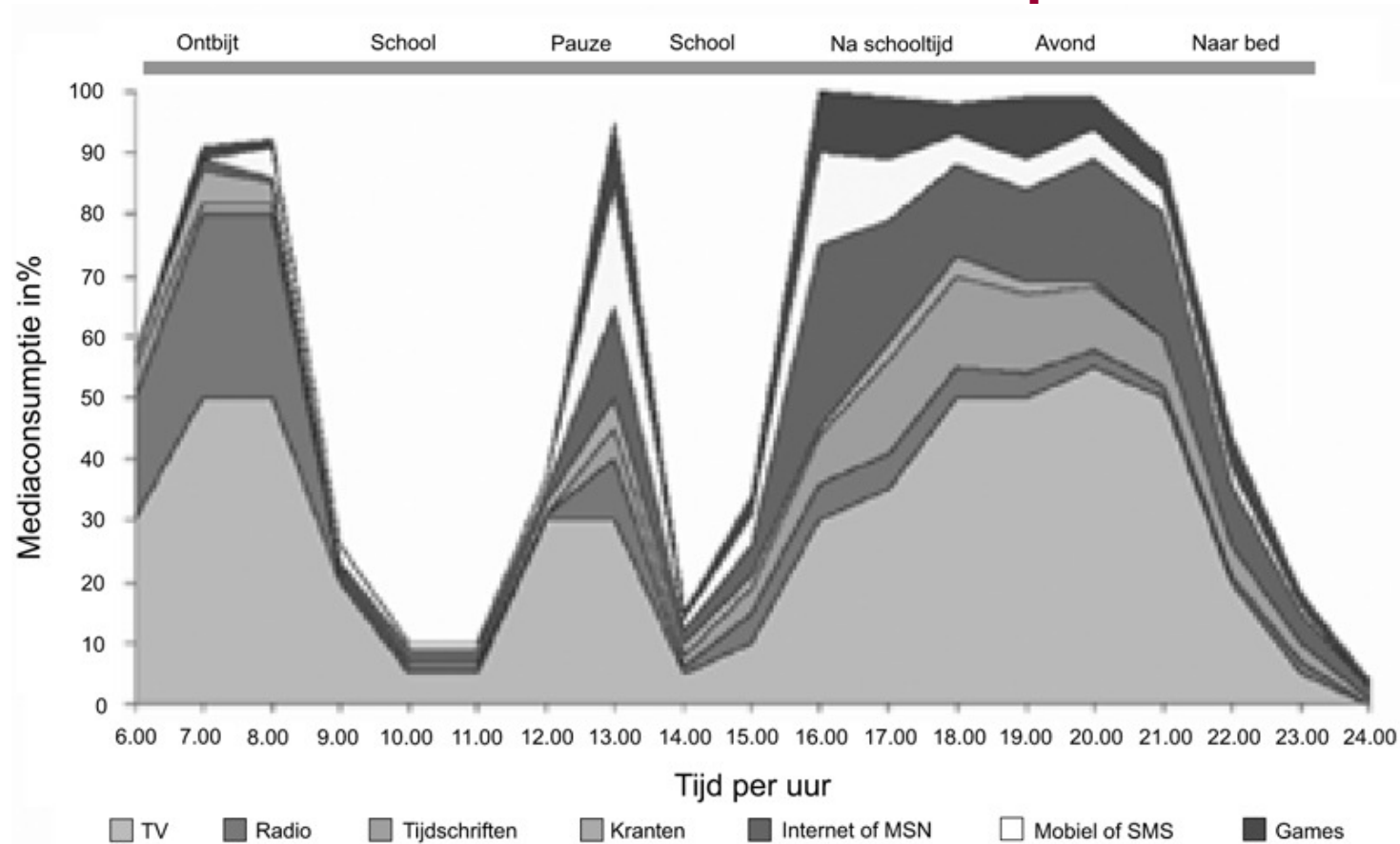
1938



De leerpiramide (naar Bales, 1996)



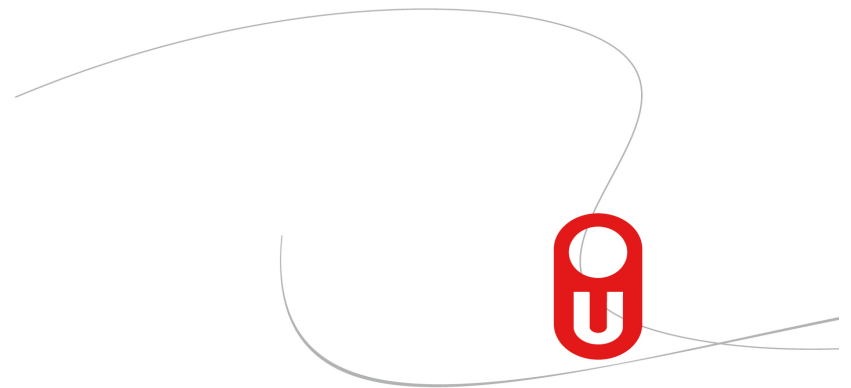
Media consumptie



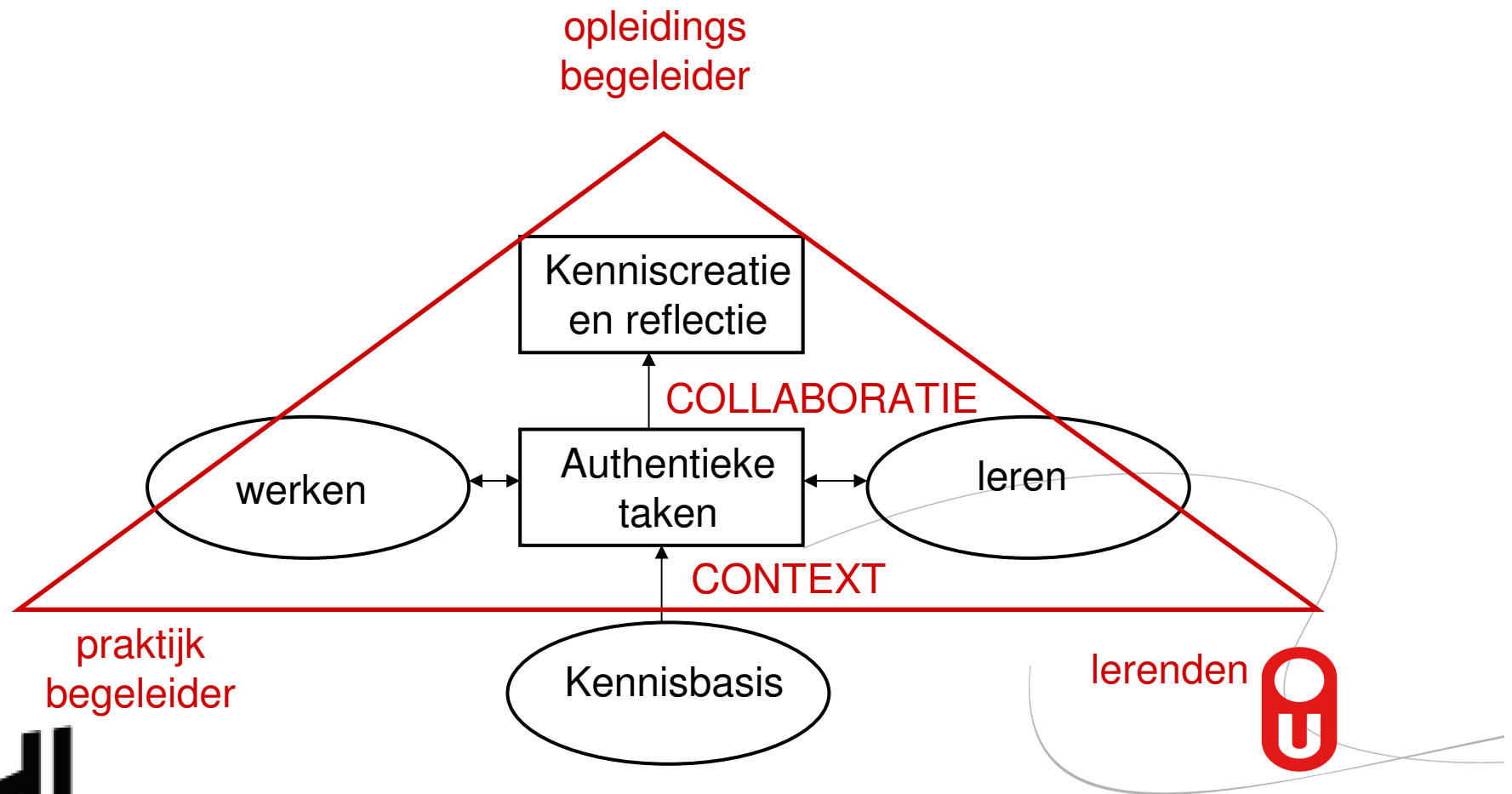
Homo Sapiens (leraar)	Homo Zappiens (student)
Digital immigrant	Digital native
Normale snelheid	Hoge snelheid
Een taak tegelijk	Meerdere taken tegelijk
Leest tekst	Kijkt naar beelden
Competitief	Collaboratief
Passief	Actief
Spelen is voor kinderen	Spelenderwijs leren
Realiteit	Fantasie

Een definitie van werkplekleren

Werkplekleren is op werkervaring gebaseerd leren of praktijkleren dat individueel of collectief plaatsvindt ‘... *in reële arbeidssituaties als leeromgeving, en met werkelijke problemen uit de arbeidspraktijk als leerobject*’ (Onstenk, 1994, p.21; 2001, p.135).



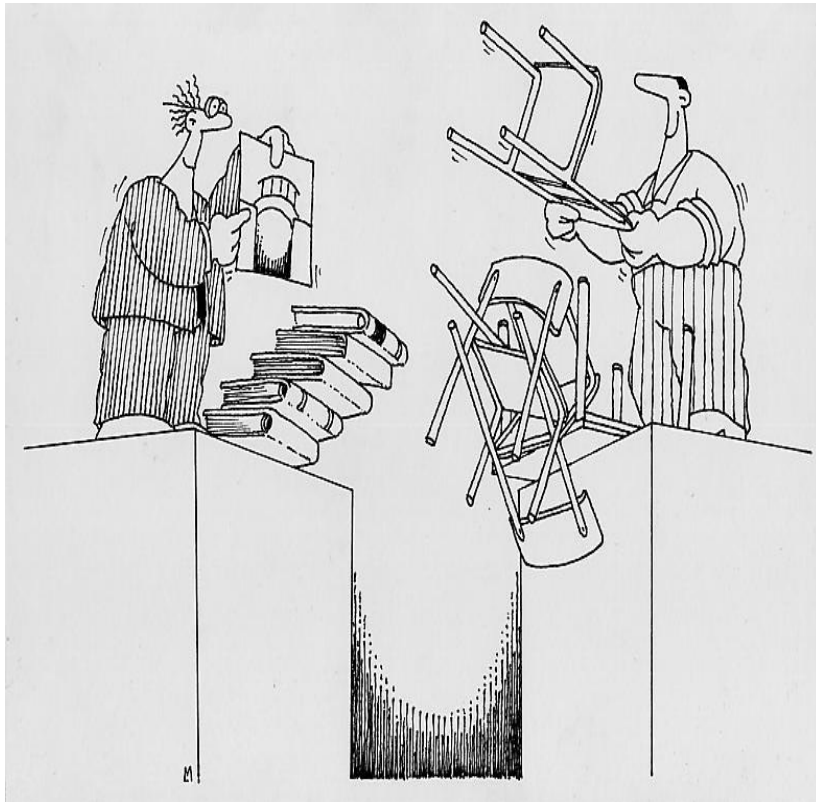
Elementen werkplekleeromgeving



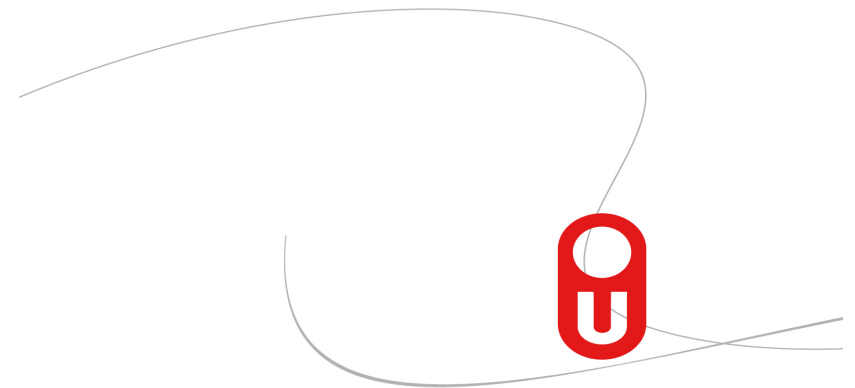
Gilde model metafoor



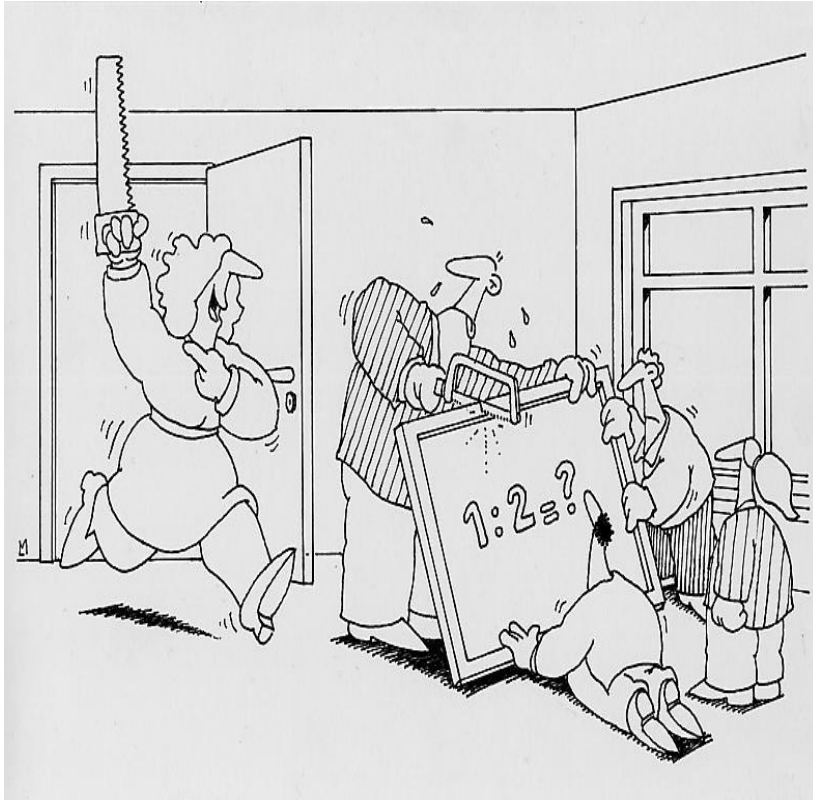
Verbindend leren door authentieke taken



- Transfer
- Context
- Competentie

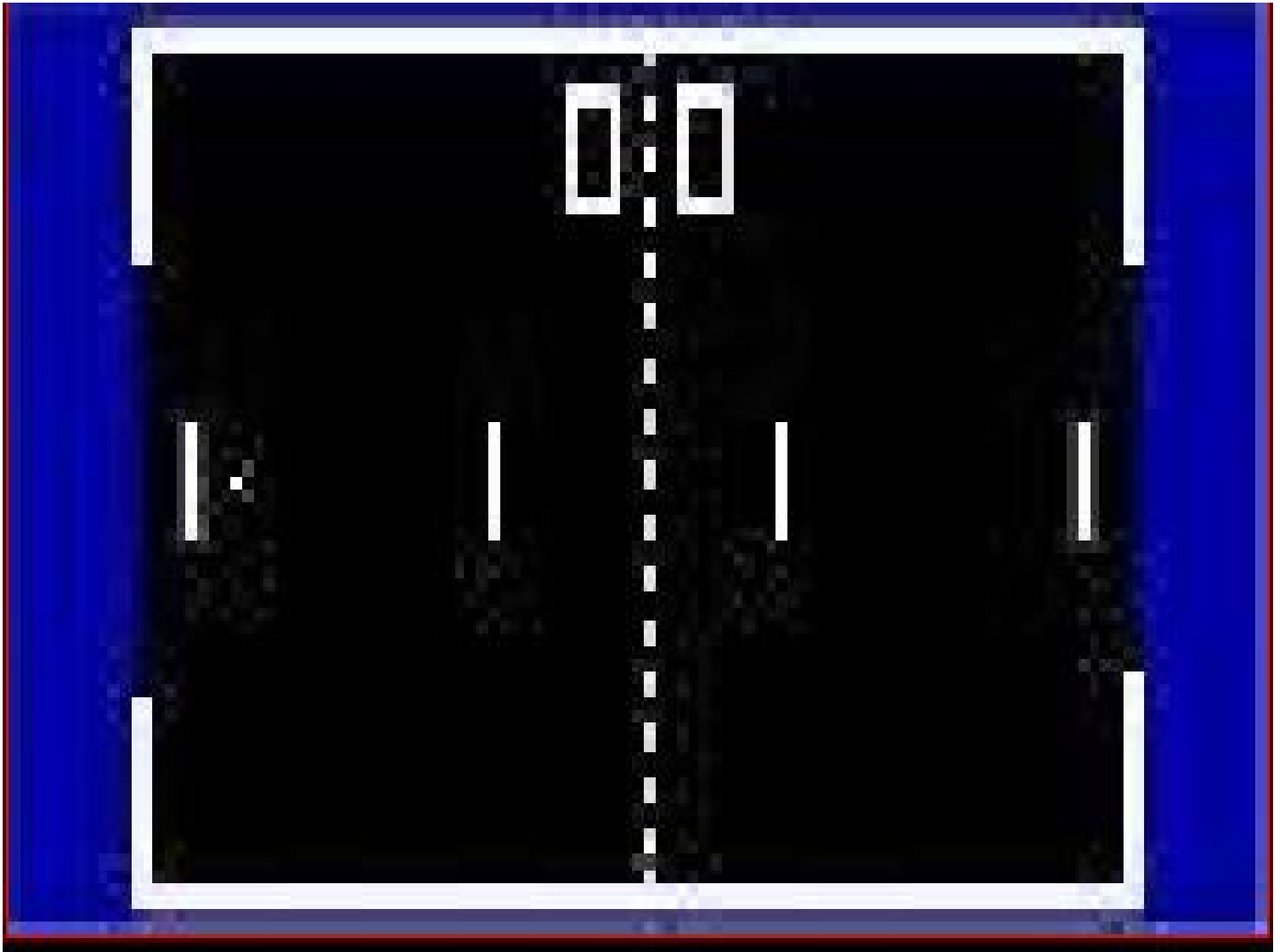


Kenniscreatie door collaboratie



- Socialisatie
- Ervaringsgericht leren
- Kenniscreatie en reflectie

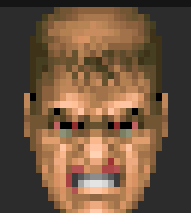




310 HIGH SCORE 310





7	58%	2 3 4 5 5 7		0%	<input type="checkbox"/>	BULL	63	/	200
AMMO	HEALTH	ARMS		ARMOR	<input type="checkbox"/>	SHEL	7	/	50
					<input type="checkbox"/>	ROKT	0	/	50
					<input type="checkbox"/>	CELL	0	/	300

430 1050 700 200

IRON AGE

Menu

Chat

Diplomacy

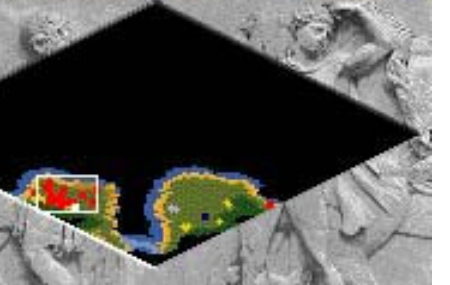


Phalanx



120/120

Attack 19
Armor 5
Range 0







	<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>7</td><td>1</td></tr></table>	1	1	2	7	1	21 Sep					
1	1	2	7	1								



Wat cijfers over (leisure) games

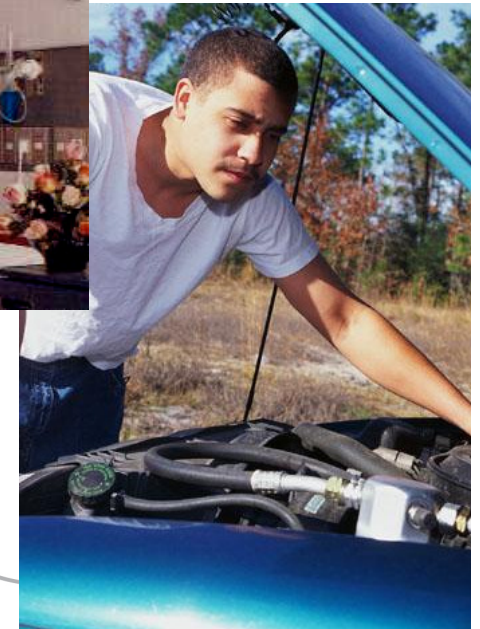
- NL industrie 2009: Mrd€2 inkomsten
- Intl #spelers WoW: 20 miljoen
- >8 jaar: 72% gamend (TNS Nipo, 2009)
- <12-20 jaar: 95% gamend (gem. 5u/w)
- >50 jaar: 57% gamend
- # gamers M/V gelijk, maar verschillen naar land en type (bijv. casual vs trad. MMOs)

Serious games: kenmerken

- Functie gaat voor vorm (Pong, Pacman)
- Individueel spel kan ook (Solitaire)
- Taken mét gevolgen (Action games)
- Leerscenarios (Age of empires)
- Regels vakdomein (Chess)
- Modellering complexiteit (Simulaties)
- Sociale interactie / collaboratie (SL, WoW)

Serious games: authentieke taakscenarios

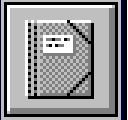
Realistische en levensechte probleem situaties, waarin lerenden als actor op de werkplek participeren en worden geconfronteerd met de gevolgen van hun handelen



Serious games: motieven

- Competentie in arbeidsCONTEXT
- Leefwereld 'digital natives'
- Experimenteren: 'involve me ...'
- Motivatie en creativiteit: spelenderwijs leren
- Levenslang leren: informeel, praktijkgericht
- COLLABORATIE: multi-disciplinair
- Leertheorie: actief, ervaringsgericht, ...

Paradise Parks: Park



clock 1991 [Progress Bar]
time past 36% wk 23 [Pause] [Play] [Next] [Next] [Next]



Fransien Vermeer

actieplan opstellen

details

situatieanalyse:

De **situatie-analyse** is de tweede fase van het onderzoeksproces bij een **casus**. U verzamelt in deze fase informatie over de cliënt. Selecteer een onderwerp in de



grote vergaderzaal



empack

secretariaat

**grote
vergaderzaal**

kamer
stagiaire

kleine
vergaderruimte

Lisette
Meijrink

Ron
Cörvers

Wendelijn
Oolders

Carel
Dieperink

Hens
Runhaar

expertkamer



locaties



taakoverzicht



bronnen

- Kennismaken met ViBOA
- Windenergie
 - Handel in wind
 - Samenvatting proefschrift Susanne Agterbosch
 - Hoe effectief sturen provincies op de realisering van windenergie?
- Waddenzee
 - Complot rond de Waddenzee
 - Over gaswinning in de Waddenzee
 - Google earth
 - Hoe gaswinning de oester moest t...
 - De waddenmantra toegelicht
 - Waddenvereniging: waddeng...
 - MER: Tóch verlies aan wadpl...
 - Commissie MER: winning ma...
 - Kabinetsreactie op advies W...
 - Schmierer zet geen zoden a...
- Fijn stof
- Tunneltracé Naardermeer


Melding

De presentatie van Marieke van Duijn is in de grote vergaderzaal en begint over een paar minuten.

ok sluit

Windows Media Player

Now Playing Library Rip Burn

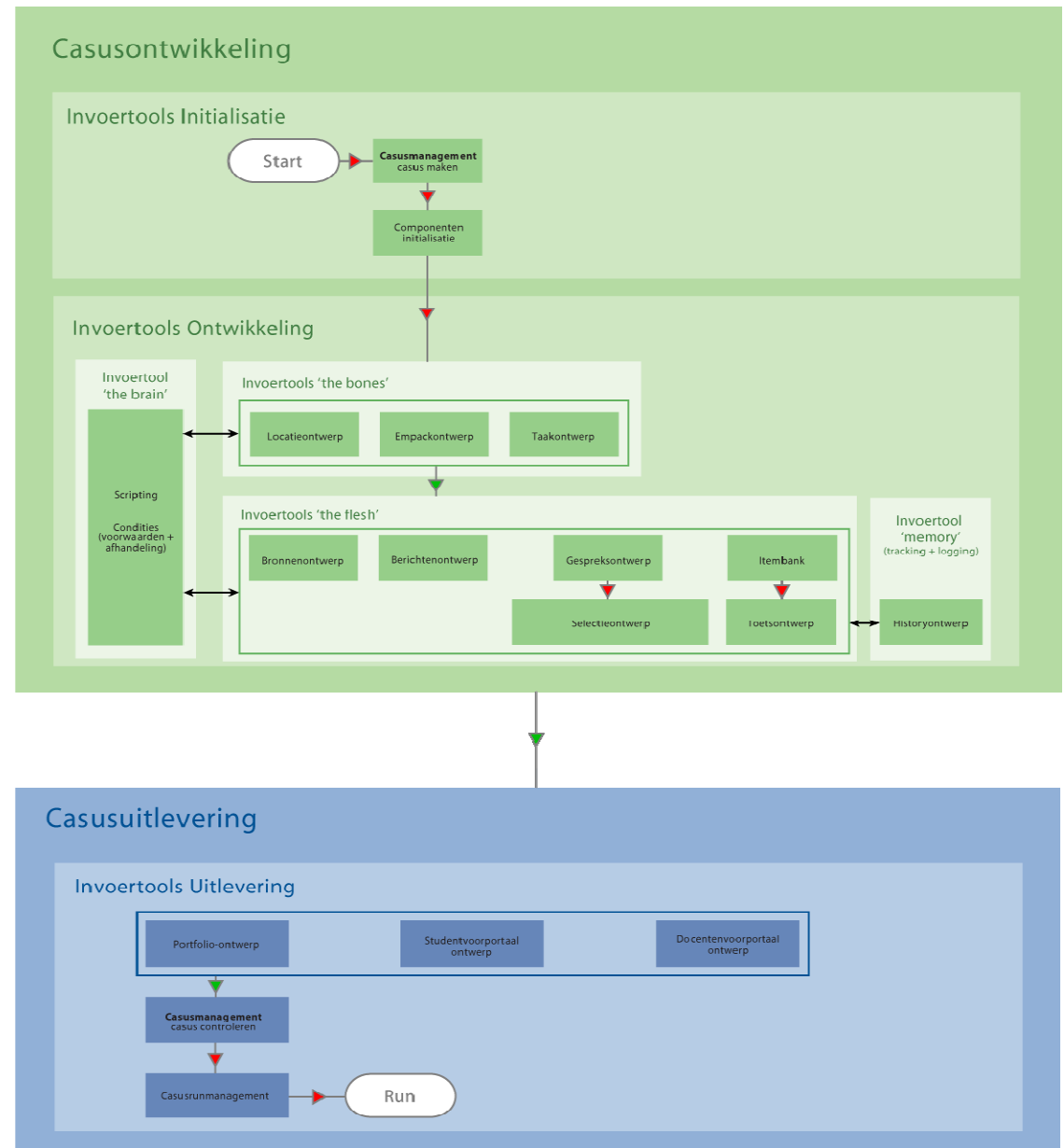
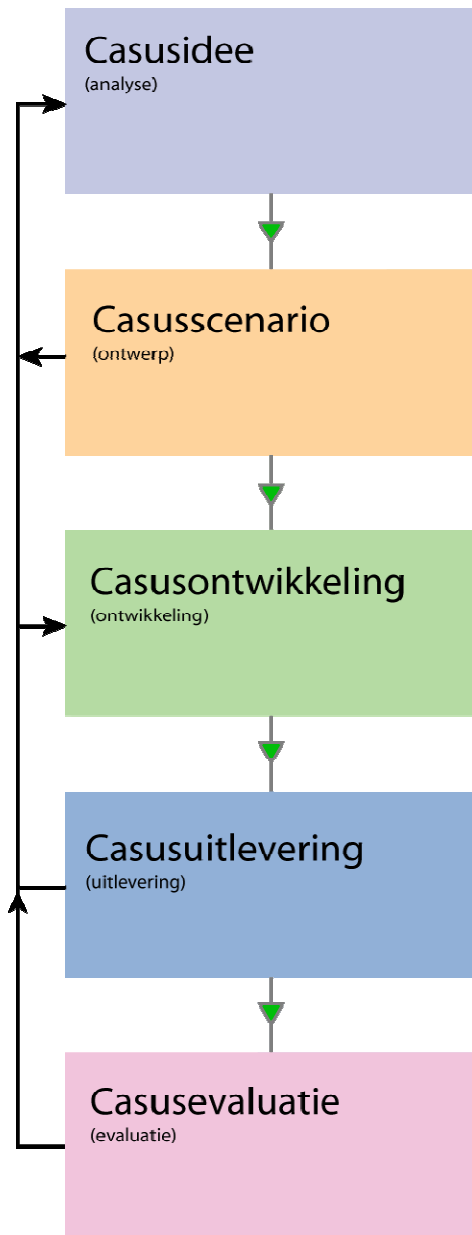


test... 01:01

empack bronnen e-berichten

locaties

taakoverzicht



DEMO 1

Educator Studio

canon

root

- Stichting Wereldmuziek in Limburg (SWIL): Aad
- Galerie Deps: Aad
- De Schutterrij: Rob
- Beppie Kraft en de Carnaval: Rob
- Het landschap: Hans
- Het verenigingsleven: Hans
- Het Limburgs (de taal dus): Hub
- Bokkenrijders: Hub
- Vlaai: Aad
- Rowwen Heze: Aad

Het landschap

Het [Limburgs landschap](#) levert voor Nederland unieke karakteristieke horizonten (heuvels), bebouwing (vakwerkhuisen), en grondsoorten (mergel, löss, zilverzand).

De heuvels spelen een grote rol in sociaal en mobiel opzicht. Door het isolement tussen verschillende heuvels is vaak sprake van andere groepen en dialecten. Mobiele beperking leidt enerzijds tot voor deze regio kenmerkende grotere gezondheidsproblemen (weinig bewegen) en anderzijds tot juist meer recreatieve mogelijkheden als sportief fietsen (meer

empack



navigator



canon



canon
result

Heuvels in Limburg - Schooltv Beeldbank - Microsoft Internet Explorer

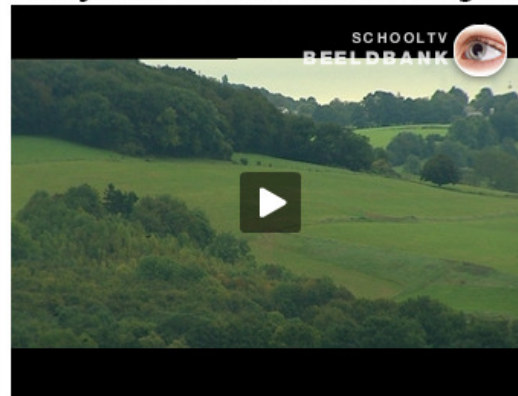
Bestand Bewerken Beeld Favorieten Extra Help

Vorige Zoeken Favorieten

Adres http://www.schooltv.nl/beeldbank/clip/20071031_heuvels02

Heuvels in Limburg

Beekjes en rivieren hebben de grond uitgeschuurd



De hoogste heuvels van Nederland vind je in het Zuiden van Limburg

Trefwoorden

[landschap](#) [Limburg](#) [heuvel](#)

Letterlijke tekst uit de clip

De hoogste heuvels van Nederland vind je in het Zuiden van Limburg. De heuvels zijn ontstaan omdat Zuid-Limburg hoger ligt dan de rest van Nederland. Beekjes en rivieren die daar al eeuwen stromen hebben de grond uitgeschuurd. Zo zijn brede geulen ontstaan. Die geulen dat zijn de Limburgse dalen en daarnaast liggen de heuvels natuurlijk.

Voor: PO, groep 6 - PO, groep 8

Internet

canon

- root
 - Stichting Wereldmuziek in Limburg (SWIL): Aad
 - Galerie Deps: Aad
 - De Schutterij: Rob
 - Beppie Kraft en de Carnaval: Rob
 - Het landsch
 - Het verenig
 - Het Limburg
 - Bokkenrijde
 - Vlaai: Aad
 - Rowwen Hez

Beppie Kraft en de carnaval horen bij elkaar als een vis en water.

Tja, een Limburger die geen carnaval viert is of dood, of geëmigreerd naar Verweghistan.

De Schutterij

Terwijl velen denken dat de Carnaval het meest kenmerkende is van Limburg, is dat toch echt de Schutterij. Carnaval wordt buiten Limburg in andere delen van Nederland en o.a. in Duitsland gevierd. De Schutterij is typisch iets van groot Limburg (Belgisch - en Nederlands Limburg). De Schutterij is de ideale dekmantel en het Limburgse Gerstenat in grote hoeveelheden tot raard wel pas nádat de haan naar beneden geschoten

7

Motivatie:


B *I* [List Icon] [List Icon] [Globe Icon] [Group Icon] [Help Icon]

Verenigingsleven is belangrijk voor Limburg, maar dan vooral in Café Pelt voor Heëlesje Gemuutligheet


ok

sluit


empack




navigator



canon

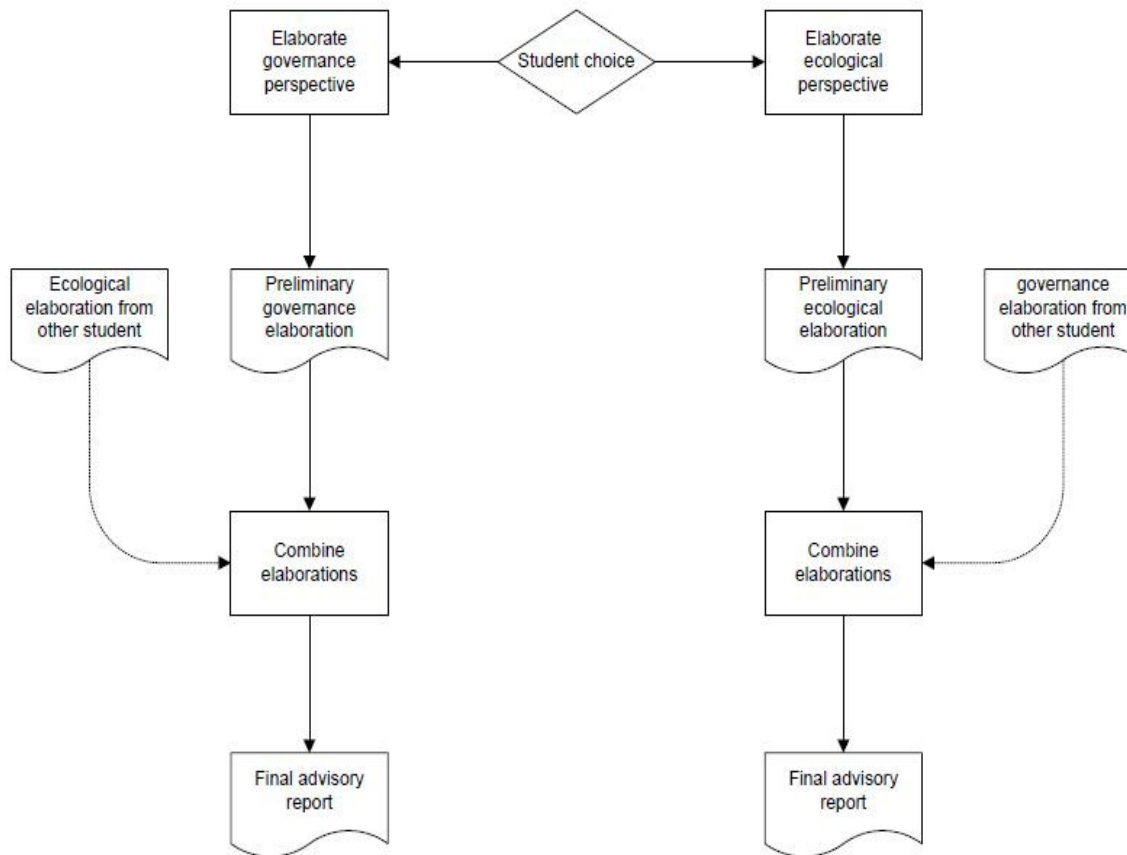
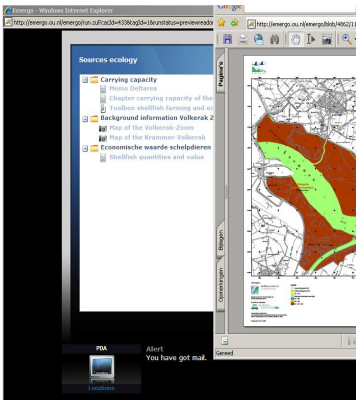


canon result



Praktijkonderzoek

- Ontwerpgericht en op bewijs gebaseerd
- Werkplaatsgebaseerde modellering
- Didactiek en lerende staan voorop
- Verbindend leren en transferfactoren
- Mogelijkheden ICT benutten



Hans Hummel
Actief Leren / 28 mei 2010

Effect en waardering virtuele samenwerking

1. A significant increase in learning effect could be observed between the quality of the advisory report before ($M = 19.92$; $SD = 8.47$) and after the scripted collaboration ($M = 54.00$, $SD = 6.28$). A paired t-test (two-tailed) confirms this (highly) significant observation ($t = -14,53$; $p < 0.001$).
2. Students did not prefer virtual collaboration over real collaboration.

Voorbeeld: CSI Heerlen

- Duos (teams) vormen

(Workshop 1: team1a, team2a, team3a,

Workshop 2: team1b, team2b, team3b,)

- Inloggen op <http://emergo.ou.nl>

(met ID+PW van team, bijv. 'team5b') en 'open casus'

- Max. 15 min. tijd om spel te spelen, inclusief toets
- Voor Top3 is er prijs(je)

DEMO 2

salon (Student 1 Demonstrator)

X



pda

sluit



locaties



Vragen / discussie?