

ONDERWIJS LONKT NAAR VIRTUEELE WERELD

Gamen, chatten, twitteren. Voor jongeren net zoiets als ademen. Logisch dus, om te onderzoeken wat een virtuele omgeving het onderwijs te bieden heeft. In Virtueel Universum, een project van het SURFnet/Kennisnet Innovatieprogramma, experimenteren instellingen onder de naam EDUsim-NL met een eigen educatieve virtuele wereld.

Toen Fontys Pedagogisch Technische Hogeschool (PTH) drie jaar geleden een eiland in Second Life kocht, stond de telefoon roodgloeiend. Media wilden weten wat een serieus onderwijsinstituut in deze virtuele wereld te zoeken had. 'Heel veel, weten we inmiddels', vertelt Frank Niesten. Hij is communitymanager van EDUsim-NL en vanuit Fontys PTH projectleider voor het aandeel van deze hogeschool. 'Het geeft je immers oneindig veel didactische mogelijkheden. Je kunt allerhande situaties nabootsen, leeromgevingen nabouwen, steeds weer hergebruiken en aanpassen aan je specifieke wensen. Je bent niet afhankelijk van tijd, ruimte en plaats. Bovendien kun je wereldwijd samenwerken, lesmateriaal van elkaar gebruiken en experts van buiten virtueel invliegen.'

Fontys stuitte bij Second Life echter al snel op een aantal onoverkomelijke zaken. Niesten: 'Alles wat je ontwikkelt staat op een externe server. Daar heb je geen controle over. Bovendien moet je 18 jaar of ouder zijn om toegang te krijgen.'

OPENSIM

In het najaar van 2009 startten tien instellingen uit het hoger en voortgezet onderwijs, binnen het SURFnet/Kennisnet Innovatieprogramma, met het ontwikkelen van een gedeeld Virtueel Universum op basis van OpenSim software. Niesten: 'De eerste drie maanden hebben we puur gekeken of OpenSim, de open source software van Second Life, wat zou kunnen zijn voor het onderwijs. We hebben een testwereld gebouwd. Conclusie was dat een virtuele wereld zeker potentie zou hebben voor ons Nederlandse onderwijs.'

Wel maakt Niesten enkele kanttekeningen. 'De ontwikkeling van initiatieven kost veel tijd. Professionele onderwijstools in de virtuele wereld stellen hoge eisen aan de hard- en software. Maar scholieren en studenten vinden het een uitdagend en motiverend medium. Het is veel praktischer en levensechter dan welk regulier onderwijsmiddel dan ook.'

LEVENSECHT LEREN

Een van de voortgezet onderwijs-partners van EDUsim-NL is de Digitale School. Deze docenten en oud-docenten ontwikkelen digitaal lesmateriaal en beheren vakcommunities voor docenten. Ook de Digitale School pionierde in Second Life.

Meer belevingswerelden tijdens Dé Onderwijsdagen 2010

Tijdens Dé Onderwijsdagen op 9 en 10 november krijgen trends, good practises en praktische informatie over het toepassen van ICT-innovaties in het onderwijs de aandacht. Dé Onderwijsdagen richten zich op de gehele onderwijskolom: van primair onderwijs tot hoger onderwijs. Het congres is interessant voor bestuurders en medewerkers van onderwijsinstellingen die werkzaam zijn op het snijvlak van ICT en onderwijs. De sessies variëren van visionair tot zeer praktijkgericht. Nieuw in het programma zijn de belevingswerelden waar de bezoeker zelf kan ervaren wat er mogelijk is op het terrein van video en 'leren van de toekomst'.



MEER INFORMATIE

www.deonderwijsdagen.nl





FOTO: IVAR PEL

Frank Niesten, communitymanager EDUsim-NL,
Fontys Hogescholen

‘Het zou geweldig zijn als alle lagen van het onderwijs de virtuele wereld gebruiken. Deze omgeving sluit enorm goed aan bij de belevingswereld van hedendaagse leerlingen.’

Docent Nick Zwart nam als uitgangspunt de taaldorpen die scholen inzetten om levensecht te leren. ‘Een soort markt in de aula. Het ene standje is het politiebureau, het andere het gemeentehuis. Een volgende een winkel en weer een andere een hotel. Leerlingen voeren in het dorp allerlei opdrachten uit. Docenten fungeren als *shop owners*.’ Zwart vertaalde dit onderwijsconcept naar de virtuele wereld. Het resultaat is Chatterdale, een Engels taaldorp. Maar ook Zwart ontdekte al snel de beperkingen van Second Life voor onderwijsdoeleinden. Toen hij hoorde van het project Virtueel Universum is de Digitale School meteen ingestapt. Zowel Niesten als Zwart juicht de samenwerking toe. Niesten: ‘We ontwikkelen gezamenlijk tools, bijvoorbeeld voor de installatie van de OpenSim software. Onderwijsinstellingen kunnen vervolgens vrij gemakkelijk aan de slag met het inrichten van hun ‘eiland’.’

AANSLUITING BELEVINGSWERELD

Binnenkort draaien alle partners online en worden de ‘eilanden’ tegen elkaar geschoven. Na de zomer starten pilots met studenten en scholieren. Niesten: ‘We hebben ook het voornemen om met alle partners een gezamenlijke pilot te draaien. Op die manier worden zowel medewerkers als studenten en scholieren gedwongen om bij de burens te gaan kijken.’

Docent Zwart wil in september de bèta-versie van Chatterdale klaar hebben, zodat groepen scholieren ermee kunnen werken. Studenten van een lerarenopleiding fungeren als *shop owners*. Zwart: ‘Het zou geweldig zijn als de virtuele wereld in alle lagen van het onderwijs gebruikt gaat worden, omdat blijkt dat deze omgevingen enorm goed aansluiten bij de belevingswereld van de hedendaagse generatie leerlingen.’ Zwart is ambi-

tieus. ‘Op ons programma staan vervolgens taaldorpen Frans, Duits en Spaans. Maar ook voor vakken als geschiedenis en aardrijkskunde zie ik grote mogelijkheden in de virtuele wereld.’

Brigitte Bloem



MEER INFORMATIE

PROJECT VIRTUEEL UNIVERSUM:

www.surfnetkennisnetproject.nl/innovatie/virtueeluniversum

OPEN SIM-PROJECT:

www.pth-educatief.nl

TAALDORP PROJECT:

www.digischool.nl/3d

ACTUELE ONTWIKKELINGEN GAMES EN VIRTUELE WERELDEN IN ONDERWIJS:

www.surfspace.nl/games-virtuelewerelden

VIRTUELE OMGEVINGEN:

virtueleomgevingen.nl

SURFnet/Kennisnet Innovatieprogramma:

www.surfnetkennisnetproject.nl

Nick Zwart, docent
en specialist 3D
virtueel onderwijs,
Digischool



FOTO: IVAR PEL