



NIEUWS OVER DE BEMIDDELINGSOVEREENKOMSTEN DIE SURFDIENSTEN HEEFT AFGESLOTEN MET AANBIEDERS VAN SOFTWARE, CONTENT, ICT-DIENSTEN EN HARDWARE. AANGESLOTEN INSTELLINGEN BINNEN HET HOGER ONDERWIJS EN WETENSCHAPPELIJK ONDERZOEK KUNNEN VIA SURFDIENSTEN EEN KEUZE MAKEN UIT EEN UITGEBREID AANBOD TEGEN ZEER LAGE PRIJZEN.

WINDESHEIM ENTHOUSIAST OVER ONDERWIJS MET VIRTUELE WERELDEN

IN GESPREK MET:
WIM TROOSTER

Hogeschool Windesheim is een fervent gebruiker van Second Life. Adviseur ICT & Onderwijs Wim Trooster ziet de virtuele wereld, onder de juiste condities, als een prima onderwijstool voor flexibel onderwijs.

Hogeschool Windesheim is een van de grotere aanbieders van afstandsonderwijs in ons land. Bovendien heeft de school veel studenten in deeltijd- en duale trajecten, en studenten die tijdelijk in het buitenland verblijven. 'Ons onderwijs moet daarom flexibel zijn', vertelt Wim Trooster, senior adviseur/onderzoeker bij het Lectoraat ICT & Onderwijsinnovatie. 'Toen we tijdens de hype Second Life goed gingen bekijken, zagen we grote mogelijkheden voor learning communities, waarin we op elke plaats en op elk moment onderwijs en begeleiding zouden kunnen verzorgen. De virtuele wereld is immers permanent toegankelijk, meerdere gebruikers kunnen tegelijkertijd actief zijn. Bovendien kunnen gebruikers via hun avatars in een bepaalde mate de omgeving maken of invullen en ze kunnen samenwerken.'

Betere leerprestaties

Op Second Life spelen Windesheim-studenten onder meer 3D-Triviant met elkaar, waarbij allerlei toetsvragen aan bod komen. Er is onderwijs mogelijk via virtuele rollenspellen, er is een 3D virtueel taaldorp in ontwikkeling en docen-

ten begeleiden hun studenten op afstand. Het enthousiasme van studenten en docenten betaalt zich terug in de onderwijsprestaties, weet Trooster, 'Juist omdat Second Life zo dicht bij de belevingswereld van studenten ligt, leveren ze betere leerprestaties, leren ze diepgaander en is er minder uitval.'

'Een virtuele wereld moet je ondersteunen met goed ontwikkeld onderwijs'

Draagvlak

Niet dat virtueel werken meteen zaligmakend is. 'Als er andere onderwijsmiddelen zijn die gelijkwaardig of beter zijn, kies dan niet voor virtuele werelden alleen maar om ze te gebruiken', adviseert Trooster. 'Doe bijvoorbeeld geen studentbegeleiding via Second Life, als het ook gewoon op school kan. Stuur studenten niet zomaar de virtuele



Wim Trooster, adviseur ICT & Onderwijs, hogeschool Windesheim

wereld in, maar ontwikkel er goed onderwijs bij. Zorg voor draagvlak bij alle partijen in je organisatie.

Trooster vervult naast zijn werk voor Windesheim ook de rol van community manager van Virtuality, de Special Interest Group van SURF die zich bezighoudt met Serious Games, virtuele werelden en simulaties. Gezien de ervaringen van Windesheim en andere (onderwijs)instellingen meent hij dat het voor instellingen goed is ervaring op te doen met het aanbieden van onderwijs in virtuele werelden en een visie te ontwikkelen in deze. 'De voorstelling is dat 3D-leeromgevingen in de nabije toekomst steeds belangrijker worden. Er zijn nu al meer dan tweehonderd virtuele werelden.' Op termijn acht Trooster het zeker denkbaar dat ook Windesheim overgaat op de open source variant EduSIM, waarmee in SURF-verband ervaring wordt opgedaan.

Brigitte Bloem



MEER INFORMATIE:
Virtuality op SURFspace:
bit.ly/h9oKAT