

Themadag groen onderwijs 2006

Gamen tot je groen ziet

De in 2005 gestarte ‘Themadag groen onderwijs’ beleeft donderdag 9 november zijn tweede editie. Waar het in de eerste editie ging om de digitale revolutie en de wereldbeleving van de leerling, vormt dit keer ‘gaming’ het centrale thema.



Hamvraag van de dag: zijn ‘serious games’ een geschikt leerinstrument voor het groene onderwijs? Welke games zijn er en hoe zijn ze toe te passen? Plaats van handeling: het Nationale Luchtvaart Themapark Aviodrome in Lelystad. Want in weinig sectoren vinden meer ‘serious’ games plaats dan in de luchtvaart, bijvoorbeeld tijdens de opleiding van piloten.

Zelf een mening vormen

De opzet van de tweede themadag is goeddeels gelijk aan vorig jaar. Opnieuw vinden er presentaties plaats door sprekers die het lang niet altijd met elkaar eens zijn. Deze ‘tegenpolen’ geven het publiek de gelegenheid om zelf een mening te vormen en hierover te discussiëren. Ook dit jaar staat actief meedoen en

meedenken centraal in het programma. Tijdens ‘Gamen tot je groen ziet’ worden docenten meegenomen naar nieuwe concepten en technologieën rondom leren en opleiden. Wat is de didactische rol van games? Hoe komen belangrijke (sociale) aspecten aan bod in het virtuele leerproces? Wat is ervoor nodig om gaming in een leerprogramma te integreren? Waar loop

je tegenaan? Hoe zijn leerlingen en studenten het beste te begeleiden en welke mogelijkheden heb je tot je beschikking?

Spelenderwijs kennis overbrengen

De eerste vraag die wordt geadresseerd is wat *gaming* eigenlijk met onderwijs te maken heeft. Dat is volgens deskundigen meer dan vaak wordt verondersteld. Volgens hen zijn *'serious' games* bij uitstek geschikt om *real-life* situaties na te bootsen. Dit soort *games* zijn veilig, on-demand verkrijgbaar en relatief goedkoop: een effectief middel om spelenderwijs kennis en vaardigheden over te brengen.

Homo Zappiens

Veranderingen in de maatschappij en technologie hebben invloed op de manier van onderwijzen. Het kind van vandaag wordt geboren met een muis in zijn hand en een computerscherm als raam naar de buitenwereld. Deze jongeren zijn in staat meerdere taken tegelijk te verwerken, gewend aan non-lineaire leermethoden en iconisch ingesteld. Zelfredzaamheid, uitdagingen aangaan en inleving zijn positieve vaardigheden die ze danken aan hedendaagse videospellen. Wim Veen, hoogleraar Educatie en Technologie aan de TU te Delft en één van de sprekers van de themadag, noemt deze generatie de 'Homo Zappiens.' Veen: "De klas telt in 2020 meer dan honderd leerlingen, een les duurt vier uur en de lokalen

worden bevolkt door Homo Zappiens. Een veelzijdig, zappend, goed samenwerkend, fantasierijk en actief wezentje dat nieuwe technologieën omarmt".

Materie uitdiepen

Jongeren zijn gewend aan een wereld vol informatiestromen. Nieuwe media zijn een integraal onderdeel van hun leven die zij als een belangrijk element van hun persoonlijke ontwikkeling beschouwen. Volgens Jeroen van Mastrigt, lector Arts & Technology aan de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht, vraagt dit om andere lesmethoden. Van Mastrigt: "Ons onderwijssysteem is teveel gericht op de inhoud. In het verleden kon dat niet anders. Maar met de huidige technologie en kennis kunnen we computerspellen ontwikkelen die uitermate geschikt zijn om de diepte in te gaan. *Gamen* leert je omgaan met systemen die zich onder de oppervlakte bevinden, zoals economische hypothese".

Verskillende invalshoeken

Dat jongeren vaardigheden opdoen tijdens het *gamen* is duidelijk. Maar is *gamen* een geschikte onderwijsvorm? Egbert Harskamp, coördinator elektronische leerweg aan de Rijksuniversiteit Groningen, is sceptisch tegenover *'serious' games*. Aan de hand van praktijkvoorbeelden en onderzoeksresultaten presenteert hij verschillende invalshoeken. Hij opent de

Informatie themadag

Donderdag 9 november 2006

Themapark Aviodrome
Pelikaanweg 50
8218 PG Luchthaven Lelystad

Inschrijven via

www.themadaggroenonderwijs.nl
(beperkt aantal plaatsen, inschrijving op volgorde van binnenkomst)

Meer informatie 06-13 56 58 48 of mail:
info@themadaggroenonderwijs.nl.
(het programma is nog niet definitief, kijk voor een actueel overzicht op:
www.themadaggroenonderwijs.nl)

Sponsor PTC+

discussie en geeft docenten de ruimte zelf na te denken, alle argumenten af te wegen en zelf een mening te vormen.

Cabaret

Natuurlijk bestaat deze dag niet alleen uit *'serious'* presentaties. Tussen de sprekers door brengen cabaretiers hilariteit en ontspanning. Praktijkvoorbeelden zorgen voor de nodige afwisseling tussen luisteren en zelfdoen. Kruip tijdens middagsessies in de huid van een *gamer* en ervaar wat het doel is en hoe het leerproces plaatsvindt. □

Sprekers Themadag groen onderwijs 2006 (onder voorbehoud)

Wim Veen - hoogleraar Educatie en

Technologie TU Delft In 1986 specialiseert Veen zich in educatieve toepassingen van ICT. Sindsdien werkt hij in een groot aantal (inter)nationale projecten die zich richten op e-learning en de implementatie van nieuwe vormen van leren en training. Hij heeft een bijzondere belangstelling voor jongeren die opgroeien met informatie- en communicatietechnologie.

Filip Dochy - hoogleraar IT en Onderwijskunde & Onderwijsinnovatie Universiteit Leuven Naast zijn werk als

hoogleraar IT en Onderwijskunde & Onderwijsinnovatie heeft Dochy vele onderzoek- en adviesprojecten op zijn naam staan. De toekomst van het onderwijs, opleidingsdidactiek, nieuwe onderwijsvormen en nieuwe toetsvormen, zijn Dochy's specialismen.

Egbert Harskamp - coördinator elektronische leeromgeving Rijksuniversiteit Groningen Als coördinator van de elektronische leeromgeving binnen de faculteit Gedrags- en Maatschappijwetenschappen doet Harskamp onderzoek naar de toepassing van computerpro-

gramma's en internet binnen het onderwijs.

Jeroen van Mastrigt - Lector Art & Technology Hogeschool voor de Kunsten Utrecht Van Mastrigt ontwikkelde de afgelopen jaren een unieke bacheloropleiding op het gebied van computergames. Hij stelt dat computerspellen uitermate geschikt zijn om spelenderwijs de materie eigen te maken en verborgen vaardigheden zoals flexibiliteit aan te leren.