

Virtuele K(l)as

Geldstroom	KIGO
Programma	Virtuele K(l)as
Titel	Virtuele K(l)as
Code	KIGO/2009/07-042
Looptijd	Van 1 september 2009 tot 31 december 2010
Contactpersoon	Marcel Creemers
Penvoerder	Citaverde College
Subsidiebedrag	€58.000,00
Budget totaal	€86.200,00
Activiteit	Kennis & Innovatie
Domein	Productie en Handel - Plant
Status	Gehonoreerd
Online status	Online



Projectinfo

Taal	Nederlands
Titel	Virtuele K(l)as
Doelstelling	<p>De tuinbouwsector heeft behoefte aan medewerkers met actuele kennis van tuinbouwtechniek. Daarom wil het CITAVERDE college in haar tuinbouwopleidingen graag de nieuwste technische inzichten aan studenten en bedrijven kunnen aanbieden. In de nabijgelegen Greenportkas Venlo worden de nieuwste snufjes op het gebied van duurzaam produceren ontwikkeld en in praktijk gebracht, in samenwerking met Wageningen UR Glastuinbouw. Door van deze nieuwe regelsystemen een simulatiemodel te maken, kunnen studenten en bedrijven op een aantrekkelijke manier ervaring opdoen met state-of-the-art tuinbouwtechniek. Zo'n virtuele leeromgeving helpt kennis die in de praktijk wordt opgedaan snel te ontsluiten voor het onderwijs.</p> <p>Het doel van Virtuele k(l)as is om een virtuele leeromgeving te ontwerpen waarbij deelnemers op een toegankelijke manier en op verschillende niveaus ervaringen opdoen met de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van (tuinbouw)techniek.</p> <p>De simulatie kan het tuinbouwonderwijs aantrekkelijk maken voor nieuwe doelgroepen, zoals technische studenten en de kennisoverdracht naar bedrijven stimuleren.</p>

Werkwijze Penvoerder is CITAVERDE College, die in dit project samenwerkt met Hogeschool Van Hall Larenstein en Wageningen UR Glastuinbouw. Als externe partijen zijn Opikanoba, PTC+ en DLO betrokken. Docenten en deskundigen op het gebied van tuinbouw, simulatietechniek en E-learning vormen samen een expertisenetwerk dat de mogelijkheden voor een simulatieprogramma onderzocht. Daarbij zijn ook bestaande leermiddelen betrokken. Vervolgens is een concept onderwijsarrangement gemaakt op basis van simulatie/ gaming, de basis. Er is een virtuele leeromgeving (simulatieomgeving) ontworpen met praktijkopdrachten voor de leerlingen via E-learning.

Resultaat Binnen het project is een virtuele leeromgeving gerealiseerd waarin gebruikers op basis van reële bedrijfsgegevens kunnen simuleren hoe de teelt reageert op verschillende instellingen van het kasklimaat en klimaatbeheersingsysteem. Het e-platform en de nieuwe virtuele leeromgeving (die nog verder ontwikkeld worden) geven toegang tot de volgende onderdelen:

- Simulatieomgeving
- Actuele data uit de praktijk
- Praktijkopdrachten
- Discussieruimte
- Achtergrondinformatie

Het lesmateriaal zal onder meer via Ontwikkelcentrum beschikbaar komen voor het groene onderwijs. Er zijn concrete afspraken gemaakt om het product in te passen in het curriculum van de tuinbouwopleidingen bij Citaverde College en bij Van Hall Larenstein.

Toelichting GKC

Toelichting organisatie

Status	Gepubliceerd
Aangemaakt	29-5-2013 14:56:24
Laatst gewijzigd	29-5-2013 14:56:24
Laatst gewijzigd door	Maaike Breedveld