

## Referenties

- Meijerink, H. e.a. (2009). *Referentiekader Taal en Rekenen. De referentieniveaus*. Enschede.
- Schwarz, F. (2007). “Kranten lezen moet je leren”. In: *De Nieuwe Reporter*. (online raadpleegbaar op [www.denieuwereporter.nl/2007/11/kranten-lezen-moet-je-leren/](http://www.denieuwereporter.nl/2007/11/kranten-lezen-moet-je-leren/)).
- Schwarz, F. (2009). “Oude media + Nieuwe media = Nieuwsmedia”. Nieuwsbrief Kennisnet docent VO. (online raadpleegbaar op [http://ezine.kennisnet.nl/index.php?section=titels&action=view&archive\\_id=857](http://ezine.kennisnet.nl/index.php?section=titels&action=view&archive_id=857)).

---

## Ronde 3

Jaap van der Molen  
 Hogeschool Windesheim  
 Contact: [j.van.der.molen@windesheim.nl](mailto:j.van.der.molen@windesheim.nl)

## Leren in het Tweede Leven: een verkenning

### 1. Inleiding

De gezamenlijke lerarenopleidingen hebben in 2009 geformuleerd aan welke eisen docenten moeten voldoen op het gebied van ICT. Ze moeten onder meer de samenwerking tussen leerlingen kunnen faciliteren met behulp van ICT. Ook het organiseren van *peer feedback* in een digitale omgeving valt hieronder. Om dat doel te bereiken zou een docent in *Second Life* een rijke leeromgeving kunnen creëren.

### 2. Het internet, virtuele werelden en *Second Life*

Het internet is in toenemende mate een platform dat mensen verbindt en is niet langer alleen een leverancier van informatie. Gebruikers delen via sociale media (zoals *Facebook*, *Youtube*, *MySpace*) *user-generated content* met elkaar, zodat een verschuiving optreedt van consumeren naar produceren. In die ontwikkeling past de opkomst van virtuele werelden. Dat zijn computer-gesimuleerde omgevingen, waarin gebruikers actief handelen en communiceren via *avatars*, grafische representaties van zichzelf.

*Second Life* is zo'n virtuele wereld. In 2003 werd het geïntroduceerd en inmiddels zijn er miljoenen gebruikers. Zij ontmoeten elkaar in een driedimensionale omgeving, communiceren, spelen games, bouwen, werken samen in een team en lossen problemen op. Andere sociale media zijn voornamelijk gebaseerd op tekst, beeld en geluid, maar in *Second Life* is ook interactie mogelijk, omdat men situaties kan creëren waarin menselijke perceptie en non-verbaal gedrag een rol spelen. Er zijn diverse vormen van synchrone en asynchrone interactie mogelijk: 'tekstchatten', 'stemchatten' en 'berichten'.

Virtuele werelden worden in het bedrijfsleven gebruikt om producten aan te prijzen (Toyota), te communiceren met klanten (Dell) of om werknemers te trainen (Crédit Agricole). Niet alleen in het bedrijfsleven, maar ook in het onderwijs is belangstelling voor *Second Life* als leeromgeving. Jongeren zijn immers gewend aan digitale omgevingen die gekenmerkt worden door multimedia en interactie. Vooral in het hoger onderwijs bouwen instellingen virtuele locaties waarin college wordt gegeven of projecten worden uitgevoerd, al dan niet in de context van afstandsleren. Maar ook in het voortgezet onderwijs neemt de belangstelling hiervoor toe.

### 3. Onderzoek

Een interessant voorbeeld is het 'Schome-project' in Engeland dat in 2006 werd uitgevoerd voor hoogbegaafde leerlingen van 13 tot 17 jaar. Docenten, ouders en onderzoekers wilden nagaan in hoeverre hoogbegaafde jongeren zelf konden ontdekken hoe ze gedifferentieerd en zelfgestuurd konden werken aan diverse leerdoelen. Op een virtueel eiland discussieerden ze in leergemeenschappen over filosofische en ethische vraagstukken en deden ze natuurkundig of archeologisch onderzoek. Ook wiki's, weblogs en forums speelden een rol bij de samenwerking. Sommige activiteiten waren geïnitieerd door de docenten (een film maken, onderzoek, kunstmatige intelligentie...) en andere door de leerlingen zelf (een regatta, een *mystery* rond een moord, een schaakwedstrijd en een bouwklas). Opmerkelijk was dat leerlingen die op het virtuele eiland actief waren, beter functioneerden dan anderen op het gebied van communicatie, leiderschap, samenwerking en creativiteit.

Na afloop van het project formuleerden de onderzoekers drie conclusies. In de eerste plaats stelden ze vast dat een docent niet zozeer optreedt als instructeur, maar vooral als degene die het leerproces faciliteert. Bovendien viel hen op dat de leerlingen meest vorderingen maakten bij de activiteiten die ze zelf in gang hadden gezet. Ten slotte concludeerden ze dat de combinatie met andere communicatiekanalen (blog en wiki) het leereffect van *Second Life* versterkte.

Uit ander onderzoek naar de didactische meerwaarde van *Second Life* (Trooster 2010) kon nog niet voldoende worden aangetoond dat het gebruik ervan in het onderwijs

direct tot betere leerresultaten leidt. Wel blijkt dat leerlingen de sociale interactie met docenten en medestudenten als zeer stimulerend ervaren. Ook de keuzevrijheid die zelfsturing oplevert, draagt bij aan de intrinsieke motivatie. *Second Life* zou daarom in elk geval indirect kunnen bijdragen aan betere leerresultaten.

Leren in *Second Life* verloopt via sociale interactie. Leerders vertrouwen op elkaars kennis, leiden en onderwijzen elkaar en het leren wordt gestuurd door eigen behoeften. Je zou het een vorm van informeel leren kunnen noemen. Daarom is het een uitdaging om een virtuele wereld in te passen in een formele leeromgeving. Aan de hand van drie voorbeelden willen we dat illustreren.

#### 4. Voorbeelden uit de praktijk van een lerarenopleiding

Als docenten van de lerarenopleiding Nederlands van de Hogeschool Windesheim hebben we inmiddels met onze studenten de eerste stappen in *Second Life* gezet. De activiteiten vinden voornamelijk plaats op het virtuele ‘Windesheimeland’. Het lectoraat ‘ICT en onderwijsinnovatie’ ondersteunt ons hierbij. In drie onderwijssituaties hebben we *Second Life* ingezet:

##### 4.1. Voorbeeld 1: Kennismaken met het Nederlands als tweede taal

Een groep studenten heeft twee ontmoetingen gearrangeerd met Amerikaanse studenten van de Cornell University in New York die het Nederlands als bijvak hebben. Studenten communiceerden met elkaar via *tekstchat*. De eerste keer hebben studenten elkaar geïnterviewd over hun persoonlijke achtergrond en hun dagelijkse leven. Tijdens de tweede ontmoeting hebben de Nederlandse studenten een excursie verzorgd in virtueel Amsterdam.

De Nederlandse studenten kwamen zo in aanraking met de didactiek van het Nederlands als vreemde taal en de Amerikaanse studenten konden hun taalvaardigheid verbeteren. Een fragment:

- [13:05] jennine Resident: Waar ik op sta is een perron.  
 [13:05] jennine Resident: De trein komt aan op een spoor.  
 [13:05] IzzyMFHJ Resident: wat is het verschil?  
 [13:05] IzzyMFHJ Resident: \*verschil  
 [13:06] jennine Resident: Op het perron wacht je op de trein.  
 [13:06] jennine Resident: En de trein rijdt over het spoor  
 [13:06] IzzyMFHJ Resident: oh, oke

In de periode rond die activiteiten overlegden de studenten wekelijks met elkaar in *Second Life* en heel af en toe ook in *real life*. Op die momenten wisselden ze ervaringen

gen uit en maakten ze werkafspraken. Ook was er enkele malen contact met de Amerikaanse docent via *Skype* en e-mail.



Uit de evaluatie blijkt dat beide groepen studenten het spannend en leerzaam vonden. De Nederlandse studenten hadden af en toe wel enige moeite om hun taalniveau aan te passen. Verder was er een verschil in context: de Amerikaanse studenten werden strak begeleid door hun docent; de Nederlandse studenten deden de opdracht niet in het kader van een schoolvak, maar in de vorm van een (zelfverantwoordelijke) leergermeenschap, waarbij de docent meer op de achtergrond bleef. Achteraf bleek dat, gezien de complexiteit van het proces, meer docentsturing wenselijk was geweest.

#### *4.2 Literatuurkring*

Met studenten ‘afstandsleren’ hebben we een bijeenkomst georganiseerd waarin twee gedichten werden besproken: “De Dapperstraat” van J.C. Bloem en “De moeder de vrouw” van Martinus Nijhoff. Een fragment:

[12:08] Marjoleintje: maar hij zegt geef mij de grauwe stedelijke wegen

[12:08] Marjoleintje: is dat serieus of cynisch bedoeld?

[12:09] SteffieZeetsen: cynisch toch?

[12:09] jaap58 Caiben: Wat versta je onder cynisch?

[12:09] Martin53 Fierenza: geen eindeloze zee maar de waterkant in kaden vastgeklonken

[12:10] ChanRian: Vanuit zijn ogen is het kleine beetje natuur dat voor hem zichtbaar wordt in zijn “grauwe” omgeving al mooi.

Wanneer verhalen of romans onderwerp van gesprek zijn, behoort een combinatie van werkvormen, zoals de literatuurcirkel of *mystery*, ook tot de mogelijkheden. Studenten zouden in zo'n geval vooraf, via zogenaamde *notecards*, informatie of instructie kunnen krijgen.

#### 4.3 Bevorderen van discussie en peer feedback met behulp van Triviant

Op het 'Windesheimeland' is een levensgroot Triviantspel gebouwd. Docenten kunnen hier vragen en antwoorden in plaatsen en studenten kunnen vervolgens het spel spelen, wanneer het hen uitkomt. Ze krijgen telkens een vraag te zien en overleggen over wat het goede antwoord op de vraag is. Zo kunnen ze bijvoorbeeld samen een tentamen voorbereiden. Op dit moment hebben we vragensets voor taalkunde en mediawijsheid ingevoerd.

## 5. Slot

*Lost in space* is een gevoel dat veel bezoekers van virtuele werelden waarschijnlijk zullen herkennen. Het is daarom niet verstandig om leerlingen of studenten snel los te laten in een virtuele wereld. Eerst moeten ze bijvoorbeeld het bewegen en communiceren in een virtuele wereld onder de knie krijgen. Een tweede voorwaarde is dat lerenden effectief reflecteren op hun activiteiten. Alleen dan is sprake van een omgeving waarin ze werkelijk kunnen leren. En tot slot is een expliciet ontwerp van het curriculum noodzakelijk, inclusief de formulering van leerresultaten. Wanneer aan die drie voorwaarden is voldaan, is *Second Life* een potentieel krachtige leeromgeving.

## Referenties

- ADEF (2009). *Kennisbasis ICT*. (online raadpleegbaar op [www.leraar24.nl/leraar24-portlets/servlet/dossier/attachment?documentId=f10d9f07-87f4-4dd3-b877-c1438037808d](http://www.leraar24.nl/leraar24-portlets/servlet/dossier/attachment?documentId=f10d9f07-87f4-4dd3-b877-c1438037808d)).
- Gillen, J., P. Twining, R. Ferguson, O. Butters, G. Clough, M. Gaved, A. Peachey, A. Seamans & K. Sheehy (2009). "A learning community for teens on a virtual island – The Schome Park Teen Second Life Pilot project". (online raadpleegbaar op [www.elearningeuropa.info/files/media/media19741.pdf](http://www.elearningeuropa.info/files/media/media19741.pdf)).
- Jin, L., Z. Wen & N. Gough (2010). "Social virtual worlds for technology-enhanced learning on an augmented learning platform". In: *Learning, media and technology*, jg. 35, nr. 2, p. 139-153.
- Trooster, W.J. (2010). "Het gebruik van Second Life in het onderwijs". (online raadpleegbaar op [www.licto.nl/download.php?fileID=128](http://www.licto.nl/download.php?fileID=128)).