

Kennis Second Life - expertgroep

Bericht naar expertgroep Second Life vanuit Kennisrotonde

Beste experts,

Basisscholen binnen de Stichting Flore (Alkmaar) wil Second Life gaan inzetten in het hun onderwijs, om op die manier meer tegemoet te komen aan de verschillende niveaus van de leerlingen. Zie het vraagstuk: <http://www.ictopschool.net/kennis/vraagstukken/0151>

De vragen:

- Kan Second Life een bijdrage leveren aan het leerproces van onze leerlingen?
- Op welke manier kun je dat leren het best vormgeven?
- Wat kunnen de leerlingen leren van Second Life?
- Welke doelen en eisen stel je?

Men wil in Second Life met verschillende (virtuele) ateliers gaan werken waar leerstof op verschillende manieren wordt aangeboden.

De school zou graag in contact willen komen met scholen of besturen die al ervaring hebben opgebouwd met de inzet van Second Life.

- Zijn er scholen die al werken met Second Life?
- Waar kan het bestuur zijn kennis vandaan halen?
- Is er al theorie over leren in een virtuele omgeving zoals Second Life?
- Hoe kun je leerstof zo ontwikkelen dat dit in 'ateliers' in Second Life is aan te bieden aan leerlingen met verschillende leerniveaus?

Hebben jullie informatie betreffende bovenstaande, ik verneem het graag.

Tom Thobe
Kennisrotonde

Henk sligte:

- Heeft zijn twijfels over SL wel een veilige omgeving voor leerlingen kan zijn.
- Hij wijst op ervaringen die met Active World zijn opgedaan.
<http://www.activeworlds.nl/> en <http://www.activeworlds.com/edu/index.asp>
<http://www.socsci.kun.nl/ped/owk/activeworlds/>
- Haags Montessori Lyceum heeft veel gedaan met AW: <http://project.hml.nl/active-worlds/pr/cyberartintrodu.html>

Menno van Hasselt:

Er wordt veel geschreven over omgevingen zoals Second Life, maar er wordt zeer weinig gebruik van gemaakt (zie bijgevoegde link). Onlangs sprak ik op een beurs met een IBM vertegenwoordiger. Hij was zeer trots dat IBM een omgeving in Second Life heeft ingericht. Natuurlijk ben ik direct gaan kijken en ben er na vijf bezoeken mee gestopt. Niemand ben ik daar nog tegen gekomen. Je bent er dan ook niet met het inrichten van een omgeving, je zult deze aantrekkelijk moeten maken en dat vraagt veel investering in tijd en geld, naast een behoorlijke dosis verbeeldingsvermogen.

Alleen goed georganiseerd kan een virtuele omgeving een meerwaarde hebben. Succesvolle activiteiten ben ik echter in het PO en VO nog niet tegengekomen. In Amerika zijn er Universiteiten die college's verzorgen in Second Life, maar vervolgens valt er weinig te lezen van het effect van deze manier van onderwijzen. Ik zie Second Life dan ook als een omgeving die kansen biedt, maar waarvan nog zeer veel factoren ervoor zorgen dat de onderwijskundige toepassing ervan beperkt is. Dit nog los van het gegeven dat op veel basisscholen Second Life niet eens goed draait op de aanwezige apparatuur.

Om terug te komen op de vragen:

1. Kan Second Life een bijdrage leveren aan het leerproces? In potentie wel, maar nu nog niet, tenzij je bereid bent om zelf opdrachten te ontwikkelen.
2. Op welke manier kun je dat leren dan vormgeven? Zoals bij 1 staat vermeld vraagt het veel ontwikkelwerk op didactisch verantwoorde opdrachten te ontwerpen in Second Life. Ben je daartoe bereid, dan zijn er aansluitingen te vinden bij tal van vakgebieden.
3. Wat kunnen kinderen leren van Second Life? Op dit moment nog te weinig.
4. Welke doelen en eisen stel je? Ik zou er niet te veel energie in steken. Er zijn veel meer alternatieve mogelijkheden om een rijke leeromgeving in te richten die minder inspanning vragen van de leerkracht.

http://www.emerce.nl/nieuws.jsp?id=2011309&WT.mc_id=rss

Erik Verhulp:

-Secondlife.com is toegankelijk vanaf 18 jaar; teen.secondlife.com is toegankelijk voor 13 - 18 jaar.

Bert Zwaneveld:

[Bij ons op het Ruud de Moor Centrum is Robin Vanspauwen bezig met onderzoek naar het gebruik van games. In dat kader heeft hij o.a. naar Second Life gekeken. Hieronder zijn bevindingen tot nu toe.](#)

“We kunnen moeilijk antwoord geven op de vragen van Kennisrotonde omdat we nog bezig zijn met een vergelijkbaar onderzoek. We hebben echter niet voor Second Life als ‘spel’ of ‘simulatie’ gekozen omdat het niet altijd even geschikt is voor kinderen, m.a.w. veel 18+ materiaal, reclame, gokken, etc. De software is ook niet echt ‘mature’ of rijp voor onderzoek. In ons onderzoek willen we ons trouwens richten op ‘games’ en eigenlijk is Second Life geen spel maar een simulatie. De CDJA, de jongerenorganisatie van het CDA, is trouwens ook tegen het investeren van overheidsgeld in Second Life”

Margreet van den Berg:

Second Life lijkt me, zoals anderen ook al aangaven, niet een voor de hand liggende wereld voor het basisonderwijs. Met Active Worlds is in het verleden wel ervaring opgedaan, en binnenkort start daarmee een pilot binnen het onderwijs vanuit SURFnet. Maar je kunt ook denken aan 2-dimensionele werelden (dan gaat het wat meer richting ELO, bijv. <http://www.eloland.nl/>) of aan bijv. het programma Kahootz, dat is gemaakt door de Australische kindertelevisie en daar in gebruik is op (als ik me goed herinner) 30% van de basisscholen. **Maar ik denk dat de school eerst in kaart moet brengen wat ze willen bereiken met het inzetten van een virtuele wereld.** Gaat het erom de kinderen zelf de wereld te laten vullen en zo tot een dieper begrip te brengen van de leerdoelen, of is het de bedoeling dat de leerlingen een kant-en-klare wereld aangereikt krijgen waarin ze door spelvormen dingen leren? Of willen ze vooral de communicatieve mogelijkheden van digitale werelden benutten?

Op dit moment wordt er in het hoger onderwijs veel geëxperimenteerd met Second Life, en ook Active Worlds komt daar in de picture. Het bestuur van de school zou daar haar licht kunnen opsteken. Daarvoor kunnen ze terecht bij de community Games2Learn: daar zijn veel mensen die werken met dit soort zaken bij aangesloten. Overigens vind je in de wiki van de community ook een drietal SWOT-analyses van virtuele werelden voor het onderwijs: Second Life

[http://www.games2learn.nl/wiki/Warmelink%2C H. SWOT-analyse Second Life](http://www.games2learn.nl/wiki/Warmelink%2C%20H.%20SWOT-analyse%20Second%20Life)

Active Worlds

[http://www.games2learn.nl/wiki/Warmelink%2C H. SWOT-analyse Active Worlds](http://www.games2learn.nl/wiki/Warmelink%2C%20H.%20SWOT-analyse%20Active%20Worlds)

Neverwinter Nights

[http://www.games2learn.nl/wiki/Warmelink%2C H. SWOT-analyse Neverwinter Nights](http://www.games2learn.nl/wiki/Warmelink%2C%20H.%20SWOT-analyse%20Neverwinter%20Nights)

geschreven door Harald Warmelink.

Op dit moment is in Nederland Active Worlds Europe degene die aan de weg timmert. Die site is te vinden op <http://www.3d-4u2.com/>. Zij leveren, voor zover ik weet, ook de software voor de pilot bij SURFnet. De leerlingen die in Den Haag (HML) en Groningen (Praedinius) betrokken waren bij deze wereld hebben een eigen vereniging opgericht (L3D: <http://www.l3d.nl/>) van waaruit ze nog steeds (de eerste lichting zit inmiddels in het HO) projecten doen, en docenten en leerlingen trainen in het gebruik van Active Worlds.

Anja Veerman:

In bijgevoegd document is een uitgebreide beschrijving te vinden van het gebruik van SL door Nederlandse en Amerikaanse jongeren, in het kader van de zomercursus "Kids Connect". Daarbij wordt aangegeven in welke context deze cursus plaats vond, welke leerdoelen er werden nagestreefd, hoe leerprocessen worden uitgelokt en didactiek wordt toegepast en er worden opmerkingen gemaakt over de effectiviteit en innovatie. Er is gebruik gemaakt van een afgeschermd, eigen eiland in SL. Gevaar voor commercie of anderszins was daarbij niet aan de orde.

Het voorbeeld start vanaf p. 17. Ik voeg het hele document toe, want dan zie je ook de context waar vanuit deze praktijk met SL is beschreven.

Je vindt het gehele onderzoek ook via: <http://www.omtrendadvies.nl/portfolio.htm>

Tessa van Zadelhof:

Er stond een artikel in het schooljournaal over kinderen in virtuele werelden

http://www.rsonderwijs.nl/read.php?url=http%3A%2F%2Fmijnkindonline.weblog.nl%2Fmijnkindonline%2F2007%2F06%2Fkinderen_in_vir.html

Willem Karssenberg:

Beschrijft een bestaand Second Life-project op zijn weblog.

<http://www.karssenberg.nl/weblog/2007/06/de-klas-in-second-life.html#comments>

Verdere informatie:

Informatie over de rol van een docent in second life

http://wilfredrubens.typepad.com/wilfred_rubens_weblog/2007/06/wat_doet_een_do.html