

Hanzehogeschool Groningen, project o.l.v. J. Sennekool

De Hanzehogeschool had voor de periode feb. – juli 2008 een innovatieproject gepland. In dit project zou (praktisch en literatuur-)onderzoek gedaan worden naar de educatieve mogelijkheden van Second Life, o.a. de mogelijkheden tot samenwerking. Deelname aan de pilot van SURFnet was daarop een welkome aanvulling: op deze manier kon het onderzoek uitgebreid worden naar meer virtuele werelden: hoe kunnen virtuele omgevingen ingezet worden als projectomgeving voor samenwerking.

Studenten zijn 2 tot 3 maanden aan de slag geweest binnen AW. Er is heel veel geplaatst, maar niet veel door hen zelf 'ontworpen en gebouwd'. Er zijn een aantal overlegruimtes gerealiseerd, er is een koppeling gelegd tussen AW en de Blackboardomgeving van de Hanzehogeschool en er is gebruik gemaakt van teksten en filmschermen e.d. Daarnaast is er door de studenten energie gestoken in het verfraaien van de omgeving. Er zijn bewust geen gebouwen neergezet: dat kost veel tijd en energie en levert voor overleg geen meerwaarde op. Voor overleg was een platform in de lucht voldoende. Onderstaande screendump geeft een goede indruk van wat er is gedaan.

Het project is inmiddels afgerond; de ervaringen die opgedaan zijn binnen AW worden nu meegenomen in het onderzoekstraject binnen SL.

Ervaringen:

- de bibliotheek met objecten is slecht ontsloten. De handigste manier om te achterhalen welke objecten te vinden waren via megapath was om de objecten in de eigen wereld te zetten, ze daar te bekijken en dan alles wat niet bruikbaar was weer weg te gooien;
- Om samen te werken bleek met name de voicechat in AW erg handig. Er werd veel minder gebruik gemaakt van de gewone chat. Nadeel van de voicechat was dat die niet zo ingesteld kon worden dat het gesprek beperkt werd tot een geselecteerde groep, i.t.t. de gewone chat. Zaken als projectiescherm en teksten, links, databanken mediatheek zijn wel gemaakt maar de grote meerwaarde zat in de voicechat.

Wensen:

- Er is behoefte aan duidelijkheid over een eventuele toekomstige service van SURFnet m.b.t. AW. Welke dienst gaan SURFnet aanbieden? Blijven diensten van SURFnet beperkt tot AW of wordt ook gekeken naar SL of OpenSim (http://openmv.org/wiki/Main_Page en http://opensimulator.org/wiki/Main_Page)? OpenSim kan in principe dezelfde mogelijkheden bieden als SL maar kan op eigen servers gehost worden waardoor het beter gecontroleerd kan worden dan SL.
- De Hanzehogeschool zou er de voorkeur aan geven als SURFnet één of meer virtuele omgevingen via een eigen server aanbiedt zodat onderwijsinstellingen niet zelf een server hoeven in te richten met een virtuele wereld.
- Alhoewel de Hanzehogeschool de meeste (bouw)problemen zelf heeft opgelost is er wel behoefte aan technische knowhow op de achtergrond zodat ze op iemand terug kunnen vallen als de problemen zelf niet opgelost kunnen worden. Ook is er behoefte aan

expertise bij SURFnet op het gebied van didactische toepassingen van virtuele omgevingen in het onderwijs.

- Er is behoefte aan goede documentatie bij AW, zowel wat betreft het zelf bouwen als het gebruik van objecten uit de bibliotheek (ontsluiting collectie).
- Er is behoefte aan duidelijkheid over de ontwikkelingen m.b.t. AW: welke functies worden op korte en lange termijn toegevoegd?
- De waarde van virtuele omgevingen voor het onderwijs zou toenemen als deze gekoppeld kunnen worden aan andere (communicatie-)omgevingen zoals Blackboard (of andere ELO's) en SURFgroepen.

Binnen de Hanzehogeschool is er zeker interesse voor verder gebruik van virtuele werelden. Of in de toekomst nieuwe projecten worden ingericht rond virtuele omgevingen is op dit moment echter nog niet met zekerheid te zeggen en is mede afhankelijk van de ervaringen die nu worden opgedaan in het innovatieproject SL (ervaringen met SL, OpenSIM en evt. AW).

