

Het dorp van Asterix in Active Worlds

Crossmediaal lesgeven: wisselwerking tussen fysieke en virtuele leeromgeving

Het dorp van Asterix in Active Worlds is ‘gebouwd’ door achttien studenten van de opleiding Digitale Communicatie van de Hogeschool Utrecht. Dit gebeurde in het kader van de colleges Virtuele Werelden in het tweede studiejaar. Gezien de invalshoek van de opleiding lag de focus van de colleges bij het communicatieve gebruik van virtuele werelden.

Bij deze colleges was sprake van een combinatie van een fysieke en een virtuele leeromgeving, in aanvulling op en in wisselwerking met elkaar. De fysieke ruimte bestond uit een klaslokaal met computers waar de studenten met hun docenten twee keer per week gedurende twee lesuren bij elkaar kwamen. De virtuele wereld was Active Worlds.

De theoretische achtergrond m.b.t. virtuele werelden

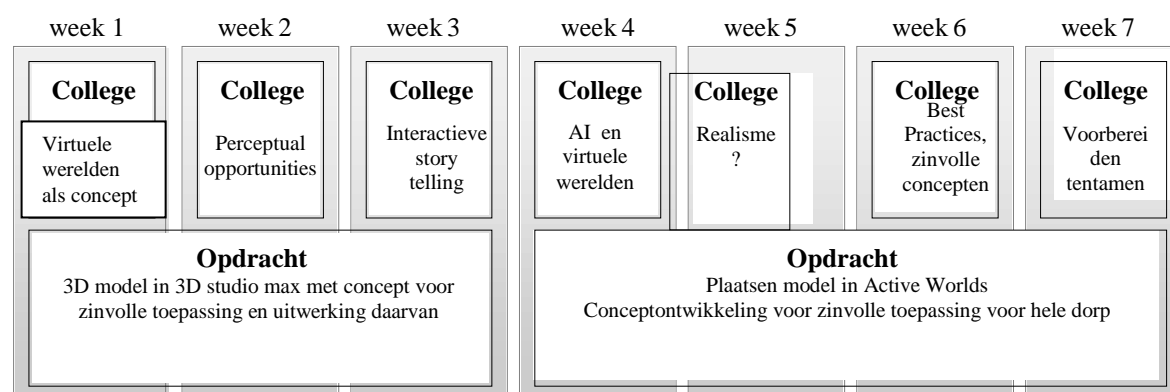
De theorie werd via het intranet van de opleiding aangeboden en diende als uitgangspunt voor discussie over het ontwerpen van en in virtuele werelden in de fysieke leeromgeving. In een eerdere versie van de colleges Virtuele Werelden was de discussie echter niet van de grond gekomen en haalden te weinig studenten het theoretische tentamen. Bij de herziene versie - die hier aan de orde is - werd daarom besloten in de fysieke klas expliciet op de aangeboden theoretische achtergronden in te gaan alvorens over te gaan tot discussie. De discussie bleek nu redelijk van de grond te komen en het tentamen werd door bijna alle studenten gehaald.

De opdracht

Als opdracht bouwden de studenten in 3-D studio Max in tweetallen één van de huizen na uit de strip Asterix en Obelix. De huizen werden vervolgens in Active Worlds ‘gezet’. De studenten bouwden dus samen aan het dorp. Ze deden dit twee keer per week tijdens de colleges in een fysiek klaslokaal met computers en werkten thuis verder.

Ze bedachten daarnaast een zinvolle communicatieve toepassing voor hun ‘eigen’ huis, het huis van de visboer, de zanger, de druïde etc. Dit concept moest worden uitgevoerd.

Daarnaast ontwikkelden ze een concept voor een zinvolle toepassing voor het dorp als geheel. Dit laatste bleef bij een concept.



Positieve aspecten van dit crossmediale onderwijsproject

De wisselwerking tussen de fysieke en de virtuele leeromgeving bleek bepaalde onderwijskundige voordelen op te leveren.

In de eerste plaats leerden de studenten veel van elkaar. Zo bleek het implementeren van de modellen in Active Worlds niet eenvoudig, vooral doordat een overzichtelijke tutorial bij de start van de colleges nog niet beschikbaar was. Uiteindelijk slaagden de studenten er toch allemaal in 'hun' huis in Active Worlds te krijgen. Het overleg over de wijze van implementeren bleek vooral in de fysieke klas plaats te vinden, tijdens de uren dat de studenten in de klas aan hun opdracht werkten. Ze gingen dan thuis verder in de virtuele leeromgeving.

Bovendien zouden de studenten zonder de virtuele leeromgeving nooit hetzelfde niveau in hun 3-D modellen hebben bereikt. Ze gingen namelijk succesvolle onderdelen van anderen gebruiken. Toen een student erin slaagde rook uit een schoorsteen omhoog te laten kringelen, rookten al snel alle schoorstenen.

Dit kopiëren werd door de studenten als 'stelen' ervaren. Door de voortgang van het werk wekelijks in de fysieke klas te bespreken, bleek echter al snel wie wat had gekopieerd. Deze wisselwerking tussen de fysieke leeromgeving en de virtuele leeromgeving, waar alle producten duidelijk zichtbaar voor alle medestudenten in stonden, bleek zelfs uiteindelijk voor de docenten een oplossing voor het hinderlijke aspect van het 'meeliften' in het constructivistische onderwijs.

Tenslotte bleek het samen werken aan één virtuele wereld zeer motiverend. Alle studenten wilden toch wel het mooiste huis van het dorp met de beste zinvolle toepassing!

Negatieve aspecten van dit crossmediale onderwijsproject

Negatief waren de studenten over de weerbarstige techniek en het vooralsnog ontbreken van adequate tutorials. En - zoals al is opgemerkt - ze waren negatief over het kopieergedrag van medestudenten.

Het vervolg

De docenten die de module ontwikkelden zijn van plan in volgende colleges Virtuele Werelden het Asterix dorp verder uit te laten bouwen. Ze gaan ervan uit dat ze samen met hun studenten het dorp kunnen ontwikkelen tot een platform voor het onderwijs in conceptontwikkeling en implementatie daarvan. Een onderwijskundig groeimodel dus!!!

Onderzoekers van de Open Universiteit hebben de colleges Virtuele Werelden gevolgd en geëvalueerd en publiceren in het najaar hun bevindingen in de vorm van een congrespaper. Te zijner tijd zullen we hier nader over berichten.

Geeske Bakker

Docent Virtuele Werelden - in samenwerking met Bob Cruysberg - en lid van de kenniskring crossmedia content van de Faculteit Communicatie en Journalistiek van de Hogeschool Utrecht.