

**Juryrapport
Nederlandse e-Learning awards 2011
5 april 2011**

Categorie Innovatief

**Case Based Social Learning
ISM Inbrain**

Case based social learning is een mooi voorbeeld van blended leren met aandacht voor de sociale aspecten van "samen" leren.

Realistische videocases met goede casuïstiek laten je ervaren hoe een arts een gesprek met een patiënt voert en tot een diagnose komt. Via SMS wordt je op de hoogte gesteld van uitkomsten en wordt je bij de les gehouden. De e-learning wordt vervolgens gebruikt in een klassikale setting waar juist de sociale component een belangrijke rol heeft. Het bijzondere van deze inzending is dat artsenbezoekers worden getraind door de rol van een arts aan te nemen: niet om arts te worden, maar op die manier een betere gesprekspartner van de arts te worden.

Energities

ROC Nijmegen / Paladin Studios / Qeam

Energities is een SimCity-achtige serious game waarin je een stad bouwt en met tal van aspecten van energieverbruik te maken krijgt. Op die manier wordt de discussie over energiegebruik op gang gebracht bij jongeren. De 3D game die ook via Facebook gespeeld kan worden, wordt in meer dan 10 Europese landen gespeeld.

De game bevat geen instructie elementen of feedback. Er wordt verwacht dat docenten deze elementen in hun lessen opnemen. Als e-learning jury misten we 'leercomponenten' in deze inzending: feedback in de game, de implementatie op scholen. Echter, eerste onderzoeksresultaten lijken er op te wijzen dat de game daadwerkelijk tot gedragsverandering leidt bij de jongeren. Na het bouwen van een stad waar je op macroniveau over energie nadenkt, zet je op microniveau thuis de tv uit i.p.v. op stand-by: een mooi resultaat.

**Just Warehousetrainer
Jutten Simulation**

Jutten laat ook met deze e-learning zien waar hun kracht zit als het gaat om inzetten van simulatiesoftware in relatie tot vaardigheidsontwikkeling. Deze simulatiesoftware brengt je als leerling in een op detailniveau realistisch 3D vormgegeven distributiecentrum en geeft je veel vrijheidsgraden in het acteren en experimenteren in deze omgeving. We zien coaching en feedback hier uitgewerkt zoals we dit nog niet zijn tegengekomen: leren door te kijken, leren door te experimenteren, leren door te presenteren.

Een ROC docent brengt via deze e-learning het distributiecentrum als virtueel opleidingslokaal de school in en heeft hiermee een instrument in handen om leerlingen op te leiden zodat ze op dag één productief kunnen zijn in een distributiecentrum.

Categorie Best Practice

Can you fix it

Ijsfontein / SOA aids Nederland / Rutgers Nisso groep

De game 'Can You Fix It' is onderdeel van de cross-mediale campagne 'Maak seks lekker duidelijk' en heeft als doel om lager opgeleide jongeren bewust te laten nadenken over hun wensen en grenzen op seksueel gebied. De laagdrempelige en mooi vormgegeven game met herkenbare leeftijdgenoten en verhalen sluit qua aanpak goed aan bij de lastig te bereiken doelgroep: Vertel ze niet hoe het moet, maar laat ze experimenteren. De analyse van de doelgroep en vertaling naar leerconcept vindt de jury bij deze inzending zeer goed uitgewerkt.

De game is boven verwachting gespeeld, maar een onderzoek naar effecten loopt nog.

EduFrysk AFUK

EduFrysk laat zien hoe je met een klein enthousiast team een verfrissende en rijke leeromgeving voor het leren van Fries kan opzetten: een site van en voor Friese taalliefhebbers. Hierbij wordt rekening gehouden met leerstijlen, niveau en interesse van de cursisten.

De opzet van de gehele site is aansprekend, duidelijk en nodigt uit om te gebruiken en ook vaker terug te komen, zeker door het opnemen van actuele nieuwsfeiten. Het leerconcept lijkt goed herbruikbaar voor andere 'kleine' talen en maakt het mogelijk dat ook dit soort talen over de gehele wereld geleerd kunnen worden.

Just Kassatrainer Jutten Simulation

De Just Kassatrainer heeft zich de afgelopen jaren ontwikkeld tot een bewezen virtuele praktijkopleiding met duidelijk resultaat en impact: Na het volgen van de e-learning gaan kassamedewerkers direct aan de slag in de winkel. De didactiek sluit nauw aan bij de leerdoelstellingen: de leeromgeving is realistisch en interactief en feedback en coaching zijn goed uitgewerkt. Jutten heeft het product verder ontwikkeld en gestandaardiseerd zodat het voor steeds meer, ook kleinere, retailers gebruikt kan worden. Nieuwe uitbreidingen, zoals de verkooptrainer, sluiten aan bij de rol van de kassa in de winkel als centraal klantcontactpunt. Ook didactisch wordt er doorontwikkeld richting meer adaptiviteit. Kortom: Een zeer uitgerijpt concept dat een voorbeeld is in de e-learning markt.

Rekentuin Oefenweb.nl

Rekentuin is een adaptief hoogfrequent oefen-volgsysteem voor rekenen: in een zeer gebruiksvriendelijke en laagdrempelige omgeving kan spelend geoefend worden met rekensommen. Het bijzondere is dat door de adaptiviteit elke leerling op zijn/haar eigen niveau en tempo wordt uitgedaagd. De oefenomgeving stimuleert door de spelachtige componenten en cijfers laten zien dat de omgeving veel wordt gebruikt op school maar ook thuis. Leerkrachten hebben via de beheermodule inzicht in resultaten en kunnen deze gebruiken om hun lesstof specifiek op scores aan te passen. De Rekentuin zou volgens de jury nog krachtiger worden als ook instructie en feedback componenten zouden worden ingebouwd en een betere inbedding in het onderwijs gerealiseerd wordt.