



Juryrapport
Nederlandse e-Learning awards 2013
16 april 2013

Categorie Smarter Learning

ABCDE Game

Erasmus MC, SBHOH, IJfontein, Technische geneeskunde UT, ABCDEsim

Als jonge arts op de Spoedeisende Eerste Hulp (SEH) werk je tegenwoordig volgens de wereldwijd ingevoerde ABCDE methode. Maar hoe leer je een arts in opleiding die methode nu op een realistische, speelse én efficiënte manier? De abcdeSim game biedt hiervoor een oplossing.

De geaccrediteerde ABCDE game kent een eenvoudig maar sterk onderwijskundig concept. Ze biedt zeer realistische patiënt scenario's gebaseerd op een gedetailleerd fysiologisch model. De feedback is heel direct: patiënt en apparatuur reageren zichtbaar en hoorbaar op de al dan niet juiste behandeling en acties. Als jury hebben we enkele artsen laten spelen, ze ervoeren de cases als zeer realistisch en werden gegrepen door de game.

Het project is ontwikkeld en wordt ondersteund door een onderzoeksteam met duidelijke onderzoeksvragen en aandacht voor effectmeting. De data die verzameld worden in de game zijn bron voor verder onderzoek.

Er is verder goed nagedacht over een business model om de game te vermarkten en verder te ontwikkelen.

Kortom, nu al een succes met veel potentie voor verbreding en een wereldwijde uitrol.

Pitch to peer

Pascal Haazebroek – Psychologie Universiteit Leiden

Als universitair docent sta je voor de uitdaging om grote groepen studenten te activeren in de beperkte tijd die hiervoor beschikbaar is. Pascal Haazebroek is die uitdaging aangegaan en heeft Pitch to Peer ontwikkeld.

Het enthousiasme straalt van Pascal af als hij vertelt over Pitch to peer, en het inspireert om te zien hoe hij in zijn eentje de gehele manier van werken op een universiteit weet te verbeteren. De kracht van de oplossing zit in de eenvoud en de toepassing van gamification elementen. Studenten presenteren een onderzoeksvoorstel in een elevator pitch die op video wordt opgenomen. Medestudenten beoordelen en raten de pitches online en geven feedback.

Ze leren dus presenteren, en krijgen veel meer feedback dan in werkgroepen. Daarnaast leren ze elkaar online ook nog beter kennen dan in anonieme werkgroepen.

Het resultaat van deze oplossing: de werkdruk van de docent wordt verlaagd, er is een duidelijke didactische verbetering en de betrokkenheid van de studenten verhoogd. Het concept is in de ogen van de jury breder inzetbaar en is verheugd te zien dat Pascal met bredere inzet bezig is. Dat biedt een lonkend perspectief dat dit initiatief van een eenling zowel op universiteiten als daarbuiten verder opgepakt wordt.

UWV WERKbedrijf van de toekomst experience

UWV, Bright Alley

Bij UWV Werkbedrijf verandert de manier van dienstverlening de komende jaren ingrijpend van face-to-face naar meer e-dienstverlening. Dat is ook voor medewerkers een grote verandering: het werk verandert en er verdwijnen arbeidsplaatsen. UWV Werkbedrijf neemt zijn medewerkers via de Toekomst Experience mee in deze verandering, en laat hen op voorhand nadenken of de nieuwe manier van werken bij hen past.

De Toekomst Experience is een krachtig blended totaalconcept gericht op awareness en zelf-assessment. Medewerkers denken eerst in een online omgeving via vragen na over de toekomst. Vervolgens beleven en ervaren ze deze toekomst in een pilot vestiging, waar ze zichzelf met i-Pad rondleiden. Op de i-Pad wordt de toekomst via Augmented Reality tot leven geroepen. Die dag wordt ook in workshops verder ingegaan op de veranderingen. Na de dag op de pilot-vesting, nemen de medewerkers zich nogmaals de maat in de online omgeving om te kijken hoe ze nu over de toekomst denken.

De inzenders maken aantoonbaar dat het programma effectief is, en de betrokkenheid van de medewerkers verhoogt. Er is goed nagedacht over de inzet en keuze van technologie.

Deze inzending laat zien dat technologie ook bij verandertrajecten een krachtig instrument kan zijn.

Waar is Vita? The quest for Europe

SENS

Het Nederlandse Informatiebureau van het Europees Parlement (EP) zocht een manier om bij jongeren het bewustzijn over Europa te verhogen. SENS bedacht een programma voor de hoogste klassen van het VMBO dat de leerlingen op een vernieuwende en leuke manier via een quest meer leert over Europa.

Leerlingen van een klas werken gedurende enkele weken – in competitie met klassen van andere scholen- samen aan opdrachten rond het spannende verhaal van Vita die in handen is gevallen van een loverboy.

Er wordt creatief gebruik gemaakt van Facebook en de quest sluit goed aan bij de belevingswereld van de doelgroep. Voor de betrokken docenten is het ook een interessante leerervaring geweest waarbij ze meer geleerd hebben van de inzet van social media in hun lessen. Ruim 85% van de deelnemende klassen heeft het project afgemaakt en de leerlingen hebben het positief geëvalueerd. Als er goed nagedacht wordt over hoe docenten zelf zo'n quest zouden kunnen opzetten en uitvoeren, wellicht met eenvoudigere middelen, dan is dit concept zeer goed herbruikbaar op andere plekken in het onderwijs.

Categorie Jong e-Learning Talent

BrainMatters

Job van den Hurk, Michelle Moerel, Tom de Graaf

(Faculteit Psychologie en Neurowetenschappen, Maastricht University)

BrainMatters heeft een app ontwikkeld waarmee je op je eigen gezicht je brein geprojecteerd krijgt en dan kunt zien welk hersendeel geactiveerd wordt. Daarachter zit een grote database met veel uitleg over de werking van de hersenen.

Brainmatters is prima te gebruiken als naslagwerk. Op een aantrekkelijke en originele manier wordt wetenschappelijke kennis voor een breder publiek beschikbaar gemaakt. Je wordt verleid door de funfactor van het brein dat op je hoofd wordt geprojecteerd.

Vanuit de optiek van leren ontbreken echter activiteiten waarmee gebruikers de informatie kunnen verwerken.

De app komt binnenkort gratis in de app store, waarmee deze door een breed publiek kan worden gebruikt.

De jury beveelt aan om de achterliggende teksten, bijvoorbeeld door het toevoegen van beeld en video aantrekkelijker te maken. De jury wacht in spanning op een volgende versie van de app waarin meer interactiviteit zit, bijvoorbeeld dat je je eigen hersenen kunt bouwen.

FeedbackFruits

Siem Kok, Felix Akkermans, Ewoud de Kok (FeedbackFruits)

FeedBackFruits wil de aantrekkelijkheid van het onderwijs vergroten door meer interactie gebruikmakend van principes en functionaliteiten zoals we ze kennen van sociale media.

Met "Share" kunnen studenten leerstofmaterialen delen en raten. Ook docenten kunnen raten.

Dit niet alleen binnen een universiteit, maar de ambitie is om dit wereldwijd te doen in communities van gelijkgestemden. Met "Review" kan de student eenvoudig via zijn smartphone na afloop van een college feedback sturen aan de docent. "Live" vergroot de interactie mogelijkheden tijdens colleges.

FeedbackFruits maakt slim gebruik van de principes van social media. Met name het Share deel waarin je als student een reputatie kan opbouwen met je bijdrages is interessant. In Share kan efficiënt bestaande content gedeeld worden. Review en Live bieden handzame functionaliteit die bij kunnen dragen aan het verbeteren van het hoger onderwijs.

Voor een succesvolle toepassing is het volgens de jury van belang dat er een levendige community ontstaat die content deelt en dat de gebruikersinterface aantrekkelijker wordt.