

Samenwerken in Active Worlds

Active Worlds is een elektronische omgeving waarin leerlingen in een virtuele wereld kunnen samenwerken. In Active Worlds kun je 'rondlopen', communiceren (chatten) met andere gebruikers van het programma en je kunt samen objecten en gebouwen maken. Docenten en leerlingen (3 mavo en 3 havo/vwo) van het Haags Montessori Lyceum werkten met Active Worlds. De leerlingen bouwden musea en richtten daar een tentoonstelling van politieke prenten in. De projecten werden gevolgd door onderzoekers van de Katholieke Universiteit Nijmegen.

Active Worlds heeft een speciaal universum gemaakt voor educatieve projecten: Eduverse. In Eduverse wordt Active Worlds ingezet als een elektronische leeromgeving. Active Worlds wordt hierbij gebruikt om leerlingen te laten samenwerken aan diverse projecten, ook als deze leerlingen niet op dezelfde plaats aanwezig zijn. Door de visuele aard van Active Worlds, heb je het gevoel dat je daadwerkelijk in de virtuele wereld aanwezig bent. Je ziet als gebruiker immers de andere gebruikers waarmee je communiceert en je kunt door de hele wereld bewegen. Dit werkt zeer motiverend en het onderscheidt Active Worlds van een groot aantal andere elektronische leeromgevingen waarin leerlingen kunnen samenwerken.

Jeroen Janssen en Henny van der Meijden zijn verbonden aan de sectie Onderwijs en Educatie van de Katholieke Universiteit Nijmegen.
j.janssen@ped.kun.nl en h.vandermeijden@ped.kun.nl

Leven in een virtuele wereld

Wanneer je je in Active Worlds begeeft, neem je de vorm aan van een Avatar. Een Avatar is een poppetje dat door de virtuele wereld heen kan bewegen: je kunt naar links, rechts, vooruit, achteruit, naar boven en beneden. Het chatten met andere gebruikers is simpel: je typt een bericht in een chat-



venster, dat vervolgens verschijnt in een chatvenster daarboven, zodat iedere aanwezige gebruiker het kan lezen.

In Nederland worden programma's als Active Worlds overigens nog vrij weinig gebruikt als hulpmiddel om leerlingen te laten samenwerken. Een uitzondering hierop vormt het Haags Montessori Lyceum (HML). Binnen het HML is de afgelopen jaren ervaring opgedaan met het inzetten van Active Worlds binnen diverse vakken, zoals bijvoorbeeld CKV en geschiedenis.

Het HML werkt hierbij samen met de Sectie Onderwijs en Educatie van de Katholieke Universiteit Nijmegen (KUN). Aan de KUN wordt onderzoek gedaan naar de manier waarop leerlingen samenwerken in een driedimensionale leeromgeving. Daarnaast ondersteunt de KUN docenten bij het gebruik van Active Worlds in hun lessen.

Wat zijn nu de voordelen van het werken in groepjes? Mits goed georganiseerd, is samenwerking een zeer actieve manier om met de lesstof bezig te zijn. Door samen te werken aan een groepsproduct worden leerlingen min of meer gedwongen om actief na te denken over het onderwerp, elkaar uitleg te geven, vragen te stellen en elkaar uit te dagen.

Dat samenwerking tussen leerlingen echter niet vanzelf gaat, maar dat het enkele organisatorische ingrepen van de docent vraagt, zal in het vervolg nog blijken.

Het politieke-prenten-project

Een van de projecten waarmee het afgelopen jaar op het HML ervaring is opgedaan, is het politieke prenten-project. Dit project kende twee varianten. In de eerste variant werkten twee groepen leerlingen uit 3 mavo aan het onderwerp Tweede Kamerverkiezingen. In de tweede variant werkten twee groepen leerlingen uit 3 havo/ vwo aan de politieke geschiedenis van Nederland van de afgelopen veertig jaar. In beide varianten kregen de groepen de opdracht om in Active Worlds een tentoonstelling in te richten aan de hand van een aantal politieke prenten over hetzij de verkiezingen, hetzij de politieke geschiedenis van Nederland.

De projecten bestonden uit drie fases. In de eerste fase van de beide projecten konden leerlingen bekend raken met Active Worlds zelf. De deelnemende leerlingen hadden er nog geen ervaring mee en moesten derhalve leren te werken met het programma. Bovendien hadden de leerlingen nog geen ervaring met samenwerken in een

leeromgeving als Active Worlds.

Samenwerken in Active Worlds vraagt bepaalde vaardigheden, zoals goed lezen en snel en adequaat reageren op de ander. Samenwerken in Active Worlds verloopt ook anders dan samenwerken in een 'normale' situatie. De eerste fase was daarom ook bedoeld om leerlingen ervaring te laten opdoen met het samenwerken in deze elektronische omgeving.

Tegelijkertijd dachten de groepen na over de tentoonstelling die ze wilden gaan inrichten. Beide onderwerpen waren erg breed. De leerlingen moesten een of twee aspecten van ofwel de verkiezingen (bijvoorbeeld 'De LPF', of 'de verkiezingsuitslag'), ofwel de politieke geschiedenis (bijvoorbeeld 'allochtonen en migratie', of 'economie en welvaart') kiezen en uitwerken. Over de gekozen onderwerpen hebben de groepen prenten verzameld en deze zijn gebruikt om de tentoonstelling in te richten.

In de tweede fase werd begonnen met het bouwen van het museum van de groep en de inrichting ervan. Omdat dit technische aspect van het project moeilijkheden op kon leveren, konden de leerlingen een beroep doen op technische tutores. Deze tutores waren andere leerlingen van het HML die al bekend waren met de technische aspecten van Active Worlds.

Tenslotte moesten de groepen in de derde fase hun klasgenoten een rondleiding door hun museum geven. De klasgenoten mochten vragen stellen over de tentoonstelling en de groepsleden moesten uitleg geven over de gemaakte keuzes en de vragen beantwoorden.

Ervaringen

Tot nog toe zijn de ervaringen met het gebruik van Active Worlds positief geweest. De leerlingen die met Active Worlds hebben gewerkt, zijn over het algemeen tevreden over het programma en de manier waarop ze hebben samengewerkt. De tentoonstellingen die de diverse groepen hebben gemaakt, waren van een goede kwaliteit. Op het HML bestaat er onder de docenten die hebben gewerkt met Active Worlds genoeg animo om het programma ook dit nieuwe schooljaar in te zetten. Er zal bovendien samengewerkt worden met buitenlandse scholen. Hierto is al contact gelegd.

Tips en waarschuwingen

Toch dienen docenten die Active Worlds willen gebruiken in hun lessen, zich te realiseren dat het van hen de nodige voorbereidingen en inspanningen vergt.

Allereerst is het van belang om in de voorbereidingsfase een goede groepsopdracht te bedenken. Het moet een opdracht zijn die de leerlingen uitdaagt en die niet door één of twee leerlingen gedaan kan worden, maar waarvoor alle groepsleden nodig zijn.

Voor de *afhankelijkheid* tussen leerlingen is van belang. Afhankelijkheid kan met name gecreëerd worden door leerlingen verschillende rollen te geven (bijvoorbeeld: informatiezoeker, bouw- en tekstschrijver). Wanneer leerlingen afhankelijk van elkaar zijn, zullen ze elkaar stimuleren om hun best te doen, omdat anders het groepsproduct eronder lijdt. En door het toebedelen van rollen kunnen leerlingen aangesproken worden op hun individuele bijdrage. Ze worden dan *verantwoordelijk* gemaakt voor een deel van het groepsproduct.

Verder moet een docent die met Active Worlds wil gaan werken, niet als vanzelfsprekend aannemen dat zijn leerlingen over de vaardigheden beschikken die nodig zijn om effectief te kunnen samenwerken. Een groepsopdracht kan nog zo goed in elkaar steken, wanneer leerlingen niet over de benodigde samenwerkingsvaardigheden beschikken en deze vaardigheden ook gebruiken, dan zal hun samenwerking niet gladjes verlopen. Tijdens het samenwerkingsproces zal de docent op verschillende momenten feedback moeten geven op het samenwerken van zijn leerlingen. Wat ging er goed? Wat ging er minder goed? En wat zou er de volgende keer beter kunnen?

Meer informatie

Wanneer u geïnteresseerd bent in Active Worlds, dan kunt u het programma downloaden van de website van Active Worlds

http://www.activeworlds.com/edu/awedu_download.asp

Een docentenhandleiding bij Active Worlds is te vinden op de website van de KUN

<http://www.socsci.kun.nl/ped/owk/activeworlds/>

Deze site is ook nuttig wanneer u geïnteresseerd bent in het onderzoek van de Sectie Onderwijs & Educatie naar het gebruik van Active Worlds.