



Juryrapport
Nederlandse e-Learning awards 2014
16 april 2014

Categorie Smarter Learning

Slimme persoonlijke taaltraining **aNewspring & Human Talent Group**

Als je de taalvaardigheid van leerlingen wilt vergroten, dan moet je bij docenten zijn. Een mooie stelling. Maar hoe staat het met hun taalvaardigheid? En hoe krijg je docenten aan het leren op een gebied, waar ze denken goed in te zijn? Dit is de uitdaging die tot de Slimme persoonlijke taaltraining heeft geleid.

Docenten starten deze training met een nulmeting om hun taalniveau (Pabo instaptoets als norm) te meten. Vervolgens kunnen ze via een adaptieve leeromgeving aan de slag met die onderwerpen waarop ze nog niet goed genoeg scoorden: alleen dat wat nog niet voldoende scoorde hoeft bestudeerd en geoefend te worden. Via de MemoTrainer wordt alles regelmatig herhaald zodat de stof beter beklijft.

Volgens de jury pakt dit project een maatschappelijk relevant thema beet, hoe krijgen we het onderwijs beter, door bij de bron, de docenten, te beginnen. Dat is tegelijkertijd de uitdaging, omdat docenten een kritisch publiek zijn. Voor het succes is een goede implementatieaanpak dan ook wezenlijk, maar hiervan was de jury niet helemaal overtuigd. Wel zijn er duidelijk 'lessons learned'. De implementatie moet aansluiten bij de behoeften en doelen van de docenten. De oplossing moet hen het gevoel geven aan hun permanente professionalisering te werken. De leeromgeving biedt hiervoor zeker een mooie basis, die ook uitgebouwd kan worden tot een bredere professionaliseringstool. De jury ziet enkele verbetermogelijkheden in de leeromgeving. Breng bijvoorbeeld gamification elementen in om de docenten te motiveren. De starttoets is erg lang en zou beter opgeknipt kunnen worden in deeltaetsen, zodat het minder tijd kost en docenten meer controle hebben over hun eigen leerproces.

MT challenge **BrandNewGame**

De MT Challenge is een marketing game die tot doel heeft studenten te motiveren om eerder in de boeken te duiken dan ze veelal gewend zijn. In een blok van zes weken werken de studenten in teams om vragen te bedenken die vanuit de leerstof gegenereerd kunnen worden. De teams halen punten door goede vragen in te dienen en snel te reageren. Daarmee verdienen ze marktaandeel, maar er zijn ook andere rewards, bijvoorbeeld voor snelheid van reageren en voor de mate van activiteit. De teamleider dient

de antwoorden steeds in, maar heeft wel goedkeuring nodig van het team om dat te kunnen doen. Teams kunnen elkaar ook uitdagen met multiple choice vragen die vanuit de onderliggende database gegenereerd worden.

Op basis van een evaluatie van de MT Challenge is gebleken dat de studieresultaten gemiddeld een punt hoger lagen. Daarnaast lag het aantal geslaagden voor het vak 20% hoger dan in het voorgaande studiejaar. Een volgend onderzoek zal nog uit moeten wijzen of de game daar een significant effect op heeft gehad.

De resultaten van de MT Challenge lijken veelbelovend. De jury adviseert wel om meer variatie in de game te brengen, zodat het niet uitsluitend draait om het bedenken van vragen en het maken van multiple choice vragen. Daarnaast is de jury van mening dat de game verrijkt zou kunnen worden door gebruik te maken van social media. De game zelf biedt geen mogelijkheid om te overleggen zodat de docent ook niet kan zien hoe de input tot stand is gekomen. Een andere verrijking zou zijn om binnen de game vragen te kunnen stellen aan de docent of een andere expert, waarbij de antwoorden doorzoekbaar blijven.

The Map makers society

ATHAND

De Map Makers Society is een omgeving waarin geografische analisten van Nokia uitgedaagd worden om hun werkwijze fundamenteel te veranderen. Geografische analisten zijn individualistische en specialistische verzamelaars van cartografische gegevens, uitgerust met veel technologie waarmee zij in hun auto's hele continenten in kaart brengen. Nokia heeft 800 van deze specialisten tussen 25 en 35 jaar oud die rondrijden over alle continenten. Hun werkwijze voldoet echter niet meer in een tijd waar gebruikers 'real time access' willen hebben tot informatie. AtHand heeft de uitdaging opgepakt om te bewerkstelligen dat deze geografische analisten een wereldwijde samenwerkende community worden die bovendien met externen contacten aanknopen om nieuwe netwerken te ontwikkelen. AtHand heeft een online training game ontwikkeld gebaseerd op een heldere en praktische onderwijsvisie. Leren doe je vooral door herhaaldelijk te doen en omdat motivatie een belangrijk facet is in leerprocessen is gebruik gemaakt van game elementen die gebruikers in een 'flow' brengt die gecombineerd met een zeer professioneel vormgegeven storytelling het leren tot een lifelong learning belevenis maakt. De videoboodschappen van de 'Master of the Map Makers', soms wat lang, creëren een sense of urgency die gebruikers bewust maakt van de noodzaak tot verandering zonder dat dit bedreigend overkomt. De gebruiker wordt als het ware in de game gezogen. Het leerproces wordt stevig verankerd in het dagelijks werk, de opdrachten betreffen het eigen en dagelijks werk, een vorm van 'gaming on the job'. Gebruikers weten dat ze in een multiplayer game participeren, maar tegelijkertijd gaat het om hun eigen realiteit, en het resultaat van hun werk doet er dus 100% toe. Deze zwaluwstaart verbinding tussen gaming en werken vindt de jury unaniem zeer goed uitgevoerd. De jury vindt dat het product ook op alle beoordelingscriteria hoog heeft gescoord. Map Makers Society is een voorbeeld waarin het gebruik van technologie leren 'smarter' maakt. Daarbij matcht het gebruik van technologie met de oplossing die is gekozen. Het trainen van een over continenten verspreide groep die bovendien zeer technologisch is geschoold vraagt om een oplossing waarbij technologie onontbeerlijk is. AtHand heeft tenslotte ook een product gemaakt dat nauw aansluit bij de probleemstelling van de opdrachtgever. De jury is niet duidelijk geworden om welke redenen gekozen is voor een eigen ontwikkelde omgeving in plaats van gebruik te maken van een standaard samenwerkingsomgeving.

Categorie Creative Startups

SOWISO

Sowiso is een innovatief en volwassen leerplatform en auteursomgeving (docenten) dat zich richt op met name wiskunde-onderwijs. De eerste indruk van het platform is positief: alles werkt goed en snel, er zijn veel nuttige en slimme features, maar niet teveel, waardoor het geheel nog steeds een opgeruimde en rustige indruk geeft. Hier is over nagedacht. Eén van de belangrijkste features van het platform betreft het ontwerpen (docenten/auteursomgeving) en uitvoeren (studenten/leeromgeving) van open wiskundevragen, waarbij de student stap voor stap, en door trial en error, door een moeilijke formule of som kan worden geleid. Naast de open vragen, biedt het platform alles wat je kan verwachten van een leerplatform van deze tijd: inzicht in voortgang, aanbevelingen voor content, oefeningen, een 'slim' forum en meer. Ook zijn er manieren voor docenten om inhoud te delen en te samenwerken en kan inhoud zowel geïmporteerd worden als geëxporteerd. Er worden steeds meer API's ontwikkeld waardoor het mogelijk wordt informatie of functionaliteiten van Sowiso op een extern platform (bijvoorbeeld een LMS) te gebruiken, of informatie vanuit een extern platform aan te leveren. Ook de business van Sowiso ziet er positief uit: het model, waarbij content productie door de klant zelf wordt georganiseerd, is goed schaalbaar. Inmiddels werken er bijna 10 mensen en is er sterke groei, ook in het buitenland. Er zijn contracten met enkele grote uitgevers en onderwijsinstellingen, en concrete plannen voor de nabije toekomst.

Proctwise

Proctwise biedt een praktische oplossing voor het 'op afstand', online kunnen toetsen en/of examineren. Met het toenemend belang van online leervormen, denk b.v. aan de opkomst van MOOC's, is het aannemelijk dat er vraag zal zijn naar een dergelijke examenvorm. Proctwise onderscheidt zich op vijf gebieden: Het biedt 360 graden beveiliging door integratie met een smartphone/tablet, kandidaten gebruiken hun eigen devices, het levert een besparing in tijd/kosten, er is geen IT integratie nodig, en data staan op servers in Europa. De omgeving is laagdrempeling in gebruik doordat studenten hun eigen devices gebruiken (laptop/pc met webcam/microfoon en smartphone/tablet), die vaak moderner zijn dan hardware van scholen en universiteiten. Op deze manier is er ook geen investering in hardware nodig bij de instellingen. Uit eerste tests lijkt opgemaakt te kunnen worden dat het systeem voldoende 'secure' kan werken in examensituaties. De jury vindt Proctwise zeker een product/dienst met potentie waarvoor een markt is. De oplossing faciliteert op een goede en praktische manier een belangrijk aspect van het huidige onderwijs, het examineren. Maar de jury ziet Proctwise niet als een primaire leeroplossing, waar de awards op gericht zijn. Vraag is of de oplossing ook voldoende 'future proof' is. Is de techniek niet gemakkelijk te kopiëren? En blijven de examens zoals Proctwise ze faciliteert wel de manieren van beoordelen in het hoger onderwijs?

Mobile Music Trainer

Wie vroeger als kind begonnen is met muziekles weet misschien nog hoe het voelde. Na de les kreeg je een muziekstuk als huiswerk mee om thuis te oefenen. In de praktijk kwam daar meestal niet veel van terecht en een week later moest je met knikkende knieën het stuk dat je eigenlijk niet goed genoeg kende spelen op je les. Dat kon anders dacht muziekdocent Eric Provoost. Hij bouwde een app die beginnende muzikanten van solo instrumenten ondersteunt bij het oefenen van muziekstukken. Je kunt het stuk laten voorspelen. Er zijn verschillende oefenmodes waarbij je kunt meespelen met de bladmuziek en visuele feedback krijgt of je de juiste noten speelt. Je kunt ook een medaille behalen. Er kan een Facebook groep gemaakt worden waarop leerlingen hun medaille kunnen uploaden. De docent kan de voortgang van zijn leerlingen ook volgen. Leerlingen zijn meer gemotiveerd om te oefenen en voor ouders betekent het dat ze meer rendement van hun geld hebben zonder dat ze dagelijks hoeven te zeggen "Heb je al geïfend?" De jury is van mening dat Mobile Music Trainer een slimme technologische oplossing is met wereldwijde toepassingsmogelijkheden voor muziek oefeningen. De app gebruikt een goede combinatie van feedback instrumenten voor instructie en social media voor motivatie. Eric Provoost is een echte entrepreneur die in zijn product gelooft en heeft ook volop ideeën om het product verder uit te bouwen.