

Congresverslag NT Proeverij NetOO

NetOO is het Netwerk van Ondernemende Onderwijskundigen uit Twente. Het Netwerk is 8 jaar terug opgericht door Iris van de Kamp en David Berg en heeft inmiddels ruim 50 leden. Leden zijn afgestudeerden van de richting Toegepaste Onderwijskunde in Twente, die zelfstandig ondernemer zijn geworden.

Een van de activiteiten van NetOO is het organiseren van bijeenkomsten voor leden en gasten. Deze keer staat er een proeverij van nieuwe technologie op het programma.

Marcel Kampman houdt ter opening van de bijeenkomst een inspirerend verhaal over wat er allemaal speelt in de wereld van nieuwe technologie. Zijn verhaal draagt de titel: "Nieuwe technologie: wat moeten we er mee? Moeten we er wat mee?" Iedereen kent inmiddels de I-phone wel maar alleen al deze week zijn nieuw op de markt de I-pad en google buzz. En zo, laat Marcel ons zien, verschijnt er bijna wekelijks weer iets nieuws. Wie bij wil blijven moet de ontwikkelingen dus op de voet volgen. Technologie maakt veel mogelijk. Maar het wordt pas echt interessant als we met gebruikmaking van nieuwe technologie tot toepassingen komen die er voorheen niet waren. Dus een e-book is leuk, maar het blijft een boek dat je kunt lezen. Veel interessanter wordt het als je met behulp van technologie, bijvoorbeeld popband Bløf in Zeeland kunt laten spelen met muzikanten die op dat moment in New York en Australië zitten. Marcel richt zich vooral op de nieuwe mogelijkheden. En die tip geeft hij ook aan ons onderwijskundigen. Richt je vooral op de nieuwe toepassingen en kijk waar die van invloed kunnen zijn op leren. Dat we ons in die zoektocht soms verliezen in oordelen over wat goed is en niet goed, illustreert het filmpje op Youtube 'if books came after games'. Wat zouden opvoeders kunnen zeggen over boeken als boeken de nieuwste uitvinding waren. "Boeken isoleren kinderen, want lezen doe je alleen, boeken bezitten geen interactiviteit, in boeken volg je slechts het plot in plaats van zelf te sturen, boeken stimuleren de zintuigen op geen enkele manier, lezen is een passieve bezigheid' etc. Tsjja, veranderen blijft lastig.

Na het verhaal van Marcel 'proeven' de aanwezigen de nieuwe toepassingen. Te zien is de Swinx; een spelcomputer zonder scherm. Siftables; 6 blokje met een

ieder een computer in zich, die elkaar herkennen en op elkaar reageren. Een smartpen waarmee je schrift en stem direct digitaliseert. Een tablettable met een grote mate van interactiviteit die zichtbaar wordt door een spel waarmee supermarktmedewerkers de namen van diverse kaassoorten kunnen leren. De tiktegel die een combinatie biedt van de interactiviteit van een computer en de tastbaarheid van traditioneel lesmateriaal. En de poken waarmee persoonsgegevens digitaal uitgewisseld kunnen worden.

Het is leuk om te zien wat er allemaal op de markt is waar menig professional geen benul van heeft. Je moet à la Marcel wel echt heel veel van nieuwe technologie houden en er veel tijd in stoppen om bij te blijven. Ontwikkelingen volgen elkaar snel op. De toepassingen die NetOO laat zien, zijn vooral interessant voor het (lager) onderwijs. Ik zie maar beperkt toepassingen die we voor bedrijfsopleidingen kunnen inzetten. En dat is meteen wellicht de belangrijkste opbrengst van deze bijeenkomst. Er is op het gebied van nieuwe technologie veel te beleven, mogelijkheden lijken onbeperkt. Maar als we ons de vraag stellen wat er daardoor nu verandert in het vakgebied van (bedrijfs)opleidingen, dan blijft het toch angstvallig stil. De vraag is of we niet teveel vanuit oude concepten over leren, kijken waar we de nieuwe technologie kunnen toepassen. Of ons denken niet té veel wordt bepaald door 'wat er al is'.

Als we medewerkers willen voorbereiden op snel veranderende omstandigheden in maatschappij, economie en business dan zullen we in staat moeten zijn om 'out of the box' te denken. Misschien wordt dat zelfs wel de meest cruciale skill voor de onderwijskundigen van de toekomst. Mensen als Marcel, kunnen het vak daarbij een dienst bewijzen.

Agnes van der Linden

Links:

www.netoo.nl

www.yeswepoken.com

www.swinxs.com

www.learningguidesolutions.com

www.sifteo.com

www.serioustoys.com

http://wave.google.com

<http://www.youtube.com/watch?v=lpet4TJi41A> (if books came after games)