

Symposium Gaming in het Onderwijs, Leren in een Virtuele Wereld; Den Haag, 17 september 2009

Centrale website: www.cyberdam.nl

Contactadres: info@cyberdam.nl

Site: [Moodle 3.4 lokaal](#)

Course: test1

Book: Symposium Gaming in het Onderwijs, Leren in een Virtuele Wereld; Den Haag, 17 september 2009

Printed by: Admin User

Date: Sunday, 31 December 2017, 2:57 PM

Table of contents

Symposium Gaming in het Onderwijs, Leren in een Virtuele Wereld; Den Haag, 17 september 2009

Programma

Verslag

Presentaties

- [GEANNULEERD] Leren in virtuele werelden: inspiratie in verbinding (Bert Mulder)
- [HANDOUT] Effectief leren binnen virtuele werelden (Wilfred Rubens)
- [HANDOUT] Het ontwerpen van games in het onderwijs (Renée Filius)
- [HANDOUT] Onderwijservaringen met Cyberdam (Harald Warmelink)

Posters

Workshops

- [HANDOUT] Ontwikkel een Cyberdam-game in één middag (Pieter van der Hijden, Diny Peters)
- [HANDOUT] Game Gezondheidsplein en didactiek (Loe Jaklofsky en Herman de Bruine)
- SIMPLE: transactional learning and simulation design (Paul Maharg)
- [HANDOUT] Spelen van de Cyberdam game VISIE (Kees van Haaster en Marten Lemstra)
- [GEANNULEERD] Kritische succesfactoren bij de implementatie van Cyberdam-games (Martin Gerrebrands)
- Workshop RechtenOnline: Recht-in-Beeld en CALI (Douwe Jan Koning, Janet Bijleveld, Peter de Graaf)
- Workshop RechtenOnline: LawTube en JurInfo (Klaas Dijkhoff en Leo van der Wees)

Afronding

- [HANDOUT] Het is niet vanzelfsprekend (Freddy Veltman-van Vugt)

Locatie en routebeschrijving

Contact

Symposium Gaming in het Onderwijs, Leren in een Virtuele Wereld; Den Haag, 17 september 2009



Alle handouts en andere digitale materialen zijn toegevoegd aan de beschrijvingen van presentaties en workshops. Zie [HANDOUT] voorafgaand aan de titels.

Het project Leren in een Virtuele Wereld / Cyberdam, de vereniging SAGANET, de Stichting RechtenOnline en het Lectoraat Informatie, Techniek en Samenleving van de Haagse Hogeschool organiseerden op 17 september 2009 in Den Haag het symposium Gaming in het onderwijs: leren in een virtuele wereld.

Tijdens deze dag werd aandacht besteed aan de ontwikkeling van simulaties en spellen voor onderwijsdoeleinden en aan de ervaringen van ontwikkelaars en gebruikers. In een aantal presentaties en workshops kwamen onder meer aan de orde: gamedesign, juridische games, gaming en de beroepspraktijk, systematische game-evaluatie en de ervaringen van een docent met het ontwikkelen en spelen van een game in de virtuele omgeving Cyberdam. Ook bestond er gelegenheid tot het spelen van een onderwijsgame.

Project Leren in een Virtuele Wereld / Cyberdam

Vereniging SAGANET

Stichting RechtenOnline

Haagse Hogeschool, Lectoraat Informatie, Techniek en Samenleving

Programma

Zaal open: 9:30 u.

10:00 - 12:20 u. - Presentaties

De ochtend staat in het teken van de achtergrond van het gebruik van Virtuele Werelden in het onderwijs. Op welke wijze worden Virtuele Werelden ingezet en hoe verhoudt zich dat tot andere onderwijsmethoden? Maar ook wat zijn de verwachtingen en wat kunnen we op dit moment waarmaken? Tevens zal er ook aandacht besteedt worden aan de resultaten van het Leren in een Virtuele Wereld project.

12:20 - 13:00 u. - Lunch en posterpresentaties

Tijdens de gehele dag zijn er posterpresentaties van het project Leren in een Virtuele Wereld, waar de resultaten van de verschillende games gepresenteerd worden.

13:00 - 16:00 u. - Workshops

Na de lunch wordt het tijd om zelf aan de slag te gaan. In verschillende workshops kunnen de aanwezigen zelf een game of een game opzet bouwen of een game spelen. Worden er games voor verschillende doelgroepen, bijvoorbeeld recht of beroepsonderwijs gepresenteerd.

16:00 - 16.30 u. - Afronding

We sluiten af met een laatste presentatie gevolgd door een borrel.

Verslag

Symposium Gaming in het Onderwijs: Leren in een Virtuele Wereld.

Door: Goof van Westing.

Dit artikel is verschenen in Saganews 21 (november 2009)

Presentaties

- 10:00 u. - Opening (Huub Spoormans)
- 10.05 u. - Leren in virtuele werelden: inspiratie in verbinding Inleiding (Bert Mulder) (geannuleerd wegens ziekte)
- 10:25 u. - Effectief leren binnen virtuele werelden (Wilfred Rubens)
- 11:10 u. - Korte pauze
- 11:25 u. - Het ontwerpen van games in het onderwijs (Renée Filius)
- 12:00 u. - Onderwijservaringen met Cyberdam (Harald Warmelink)
- 12:20 u. - Lunch

[GEANNULEERD] Leren in virtuele werelden: inspiratie in verbinding (Bert Mulder)



Op dit moment bevinden we in de eerste ontwikkeling van virtuele werelden. Maar de mogelijkheden van virtuele werelden voor onderwijs zijn aanzienlijk. Ze creëren nieuwe didactische mogelijkheden, maar ook nieuw inspiratie. Deze presentatie heeft een overzicht van de mogelijkheden en schetst een beeld van de komende ontwikkelingen.

Bert Mulder is directeur van het eSociety Instituut van de Haagse Hogeschool en lector Informatie, Technologie en Samenleving. Hij richt zich op de brede sociale en maatschappelijke toepassing van ICT in de samenleving en werkt in projecten rond zorg en overheid. Het eSociety Instituut ontwikkelde verschillende wiki's voor het onderwijs en is geïnteresseerd in educational gaming. Naast zijn positie bij de Hogeschool is hij ook strategisch adviseur voor bedrijven in instellingen.

GEANNULEERD WEGENS ZIEKTE

[HANDOUT] Effectief leren binnen virtuele werelden (Wilfred Rubens)



Nieuwe technologieën zoals virtuele werelden bieden nieuwe kansen voor onderwijzen en leren. Toch worden zij lang niet altijd op een 'leerzame' manier ingezet. Wat weten wij van krachtige elektronische leeromgevingen? En wat kan de meerwaarde van virtuele werelden zijn voor effectief leren, in vergelijking met 'gewone' elektronische leeromgevingen.

Wilfred Rubens houdt zich sinds eind 1995 bezig met e-learning. Eerst bij BVEnet, daarna als e-learning consultant bij Siennax en het toenmalige KPMG Consulting. Vervolgens heeft Wilfred Rubens bijna vijf jaar gewerkt als adviseur ICT in het onderwijs bij het IVLOS, Universiteit Utrecht. Sinds 1 oktober 2006 werkt Wilfred als beleidsmedewerker van het College van Bestuur van Gilde Opleidingen, het regionaal opleidingencentrum in Noord- en Midden-Limburg. Bij dit ROC houdt hij zich voornamelijk bezig met onderwijsontwikkeling en ICT in het onderwijs. Daarnaast is Wilfred redactielid van [e-learning.nl](http://www.e-learning.nl) en onderhoudt hij dagelijks een weblog over technology enhanced learning (<http://www.wilfredrubens.com>).

Wilfred Rubens verzorgt regelmatig keynotes, presentaties, workshops en gastcolleges over e-learning. Hij heeft een groot aantal publicaties over e-learning op zijn naam staan. Wilfred is ook een enthousiast gebruiker van diverse social software toepassingen waarmee hij kennis deelt (zoals twitter, Flickr, Skype, Delicious, Slideshare, LinkedIn, Facebook en Bloglines).

wilfred@wilfredrubens.com

<http://www.wilfredrubens.com>

[Effectief Leren Binnen Virtuele Werelden](#)

View more [presentations](#) from [wrubens](#).

[HANDOUT]

Het ontwerpen van games in het onderwijs (Renée Filius)



Hoe ontwerp je zelf een serious game? Wat is daarover bekend vanuit de onderwijskunde? Welke didactisch model kan worden gebruikt? Wat is bekend vanuit onderzoek? Welke praktische aandachtspunten zijn er?

Op deze vragen wordt ingegaan tijdens de presentatie van Renée Filius. Specifieke aandacht wordt besteed aan de rol van feedback. Renée zal tevens verschillende voorbeelden van serious games laten zien.

Renée Filius is adviseur Hoger Onderwijs bij het Expertisecentrum ICT in het onderwijs van de Universiteit Utrecht. Daarvoor werkte zij onder andere bij de Digitale Universiteit als programmamanager van onder meer 'Sieberdam ROCS', de voorloper van Cyberdam. Ze werkt momenteel onder andere aan educatieve games, weblectures en mobiel leren.

HANDOUT

[HANDOUT]

Onderwijservaringen met Cyberdam (Harald Warmelink)



Binnen
het
'Leren
in een
Virtuele
Wereld'
project
coördineerde
Warmelink
samen
met
Satiesh
Bajnath
en
Geertje
Bekebrede
de
evaluatie
van de
verschillende
Cyberdam
toepassingen.
In zijn
presentatie
blijkt
hij
terug
op de

verschillende
typen
Cyberdam
toepassingen
gedurende
het
project.
Wat
vonden
de
studenten
en
de
docenten
er
van?
Wat
heeft
goed
gewerkt,
en
wat
niet?

Harald
Warmelink
is
promovendus
aan
de
TU
Delft,
faculteit
Techniek,
Bestuur
en
Management.
Hij
onderzoekt
hoe
spelers
van
massively
multiplayer
online
games
zich
organiseren,
en

wat
voor
gevolgen
dit
kan
hebben
voor
bedrijven.

[HANDOUT](#)

Posters

Tijdens
de
presentaties
en
de
workshops
is
het
niet
mogelijk
om
alle
spellen
uitgebreid
aandacht
te
geven.
Omdat
het
project
vele
games
en
ervaring
heeft
opgeleverd,
die
interessant
voor
alle
toekomstige
gebruikers
van
Cyberdam,
willen
we
deze
games
en
ervaringen
delen
door
middel
van
posters.
Deze
posters

zullen
de
hele
dag
te
bekijken
zijn
en
een
goede
indruk
geven
van
de
reikwijdte
van
het
project.

De
volgende
games
zullen
zich
presenteren:

- Border
Crossings
-
Hogeschool
Rotterdam
- Community
Art
-
Hogeschool
Rotterdam
- Cyborg
Services
Incorporated
-
Hogeschool
van
Amsterdam
- Dharadam
-
The
Flourishing
Slum
-

ISAGA
Summerschool,
New
Delhi,
2008

- Digital
Rights,
Legitimate
Peer
to
Peer
-
Universiteit
Leiden
- Dilemma's
Outreaching
Hulpverlening
-
Hogeschool
Utrecht
- Expertisemarkt
Jeugdbeleid
-
Hogeschool
Utrecht
- Gezondheidsplein
-
Haagse
Hogeschool
- Hex
Online
-
Stichting
RechtenOnline
- Legitimate
retention-
data
service
-
Universiteit
Leiden
- Maternity
Leave
-
Universiteit
of
Strathclyde,
Hogeschool

Utrecht

- Non

Profit

-

INHOLLAND

- Participatietoets

-

Hogeschool

Utrecht

- Privaatrecht:

Broodje

gezond

-

Hogeschool

Utrecht

- Rechte

Spoor

-

TU

Delft

- Safe

Areas

-

Hogeschool

Utrecht

- Saving

Asia

Information

Literacy

-

Vrije

Universiteit

&

Institute

of

Social

Studies

- Solliciteer

ze!

-

Hogeschool

Rotterdam

- Vergunningen

bij

de

bouw

-

Hogeschool

Leiden

- Visie

-

Hogeschool

Utrecht

- VMBO-

docent

gevraagd

-

Hogeschool

Rotterdam

- Wetgevingsproces

-

Open

Universiteit

Nederland

Verder

zijn

er

posters

van:

- Project

Leren

in

een

Virtuele

Wereld

/

Cyberdam

- Cyberdam

Software

- Evaluatie

Cyberdam

Games

- Cyberdam

-

Hoe

verder?

Workshops

13:00

-

14.30

u. Workshops

-

eerste ronde

- A

-

Deel

1

van Ontwikkel

een

Cyberdam-

game

in

één

middag

(Pieter

van

der

Hijden,

Diny

Peters)

- B

-

Deel

1

van

Game

gezondheidsplein

en

didactiek

(Haagse

Hogeschool)

- C

-

Deel

1

van

Spelen

van

de Cybergame

VISIE
(Kees
van
Haaster
en
Marten
Lemstra)

- D
-
Deel
1
van
SIMPLE:
Transactional
learning
and
simulation
design
(Paul
Maharg)
(Engelstalig)

- ~~E1~~
-
Kritische
succesfactoren
bij
de
implementatie
van
Cyberdam-
games
(Martin
Gerrebrands)
(ziek)

- F1
-
Workshop
RechtenOnline:
Recht-
in-
Beeld
en
CALI
(Douwe
Jan
Koning,
Janet
Bijleveld,

Peter
de
Graaf)

14.30

-

14.45

u. Korte
Pauze

14.45

-

16.00

u. Workshops

-

tweede ronde

- A

-

Deel

2

van

Ontwikkel

een

Cyberdam-

game

in

één

middag

(Pieter

van

der

Hijden,

Diny

Peters)

- B

-

Deel

2

van

Game

gezondheidsplein

en

didactiek

(Haagse

Hogeschool)

- C

-

Deel

2

van

Spelen

van

de

Cyberdam-

game

VISIE

(Kees van

Haaster

en

Marten

Lemstra)

- D

-

Deel

2

van

SIMPLE:

Transactional

learning

and

simulation

design

(Paul

Maharg)

(Engelstalig)

- E2

-

Serious

Games

voor

openbare

orde

en

veiligheid

(Steven

Lohman

en

Steven

van

den

Heuvel)

- F2

-

Workshop

RechtenOnline:

LawTube

en

JurInfo

(Klaas

Dijkhof,

Leo

van

der

Wees)

Vergeet

niet

de

afsluiting

en

de

borrel!

[HANDOUT]
Ontwikkel
een
Cyberdam-
game
in
één
middag
(Pieter
van
der
Hijden,
Diny
Peters)



In
deze
workshop
laten
wij
u
in
vogelvlucht
ervaren
wat
er
komt
kijken
bij
het
ontwikkelen
van
een
nieuwe
Cyberdam-

game.

In

een

middag

doorlopen

we

de

vijf

stappen

die

tot

een

cyberdam

–game

kunnen

leiden.

Deze

stappen

zijn

initiatief,

definitie,

ontwerp,

realisatie

en

invoering.

Het

doel

is

om

aan

het

eind

van

de

middag

een

prototype

van

een

game

te

hebben

ontwikkeld.

Pieter

van

der

Hijden

(Sofos

Consultancy,
Amsterdam)
is
technisch
projectleider
van
Leren
in
een
Virtuele
Wereld
(Cyberdam),
een
M&ICT-
project
van
de
Stichting
RechtenOnline.
Hij
is
een
consultant
op
het
gebied
van
organisatie,
leren
en
ICT.
Zijn
specialismen
zijn
e-
government,
e-learning
en
gaming/simulation.
Hij
werkt
zowel
in
Nederland
als
in
Suriname.
Pieter

is
mede-
oprichter
van
SAGANET
en
bestuurslid
van
ISAGA.
Contactgegevens:
pvdh@sofos.nl,
www.sofos.nl.

Diny
Peters
(Ninox
Consultancy
BV,
's-
Hertogenbosch)
is
projectleider
van
Leren
in
een
Virtuele
Wereld
(Cyberdam),
een
M&ICT-
project
van
de
Stichting
RechtenOnline.
Zij
is
een
consultant
op
het
gebied
van
organisatie,
kwaliteitszorg
en
onderwijs.
Haar

specialisatie

ligt

in

het

juridisch

domein

en

in

het

Hoger

onderwijs.

Contactgegevens:

dinypeters@ninox.nl.

[Programma Workshop Voor Deelnemers](#)

View more [documents](#) from [Pieter van der Hijden](#).

[HANDOUT]
Game
Gezondheidsplein
en
didactiek
(Loe
Jaklofsky
en
Herman
de
Bruine)



De
workshop
begint
met
een
inleiding
door
Loe
Jaklofsky
over
games
en
simulaties
en
de
vraag
hoe
games
zijn
toe
te
passen
in
het

competentie
leren.
Als
voorbeeld
zullen
een
aantal
competenties
van
de
opleiding
Management
in
de
Zorg
in
de
game
Gezondheidsplein
geprojecteerd
worden.
In
het
tweede
deel
van
de
workshop
zal
Herman
de
Bruine
een
presentatie
houden
over
de
inhoud
en
de
ervaringen
van
studenten
met
het
spelen
van
de

game.
Daarna
worden
enkele
casussen
met
de
deelnemers
interactief
behandeld
door
middel
van
kleine
opdrachten.

Loe
Jaklofsky
is projectleider,
supervisor
en
trainer.
Hij werkt
als
projectleider
onderzoek
en
digitale
didactiek
bij
het
Lectoraat
Informatie,
Techniek
en
Samenleving
van
de
Haagse
Hogeschool
en
als
supervisor
en
coach
in
de
zorgsector.

Herman
de
Bruine
is
Hogeschooldocent.
Hij werkt
bij
de
Academie
voor
Bestuur,
Recht
en
Veiligheid
van
de
Haagse
Hogeschool.
Hij
heeft
het
Gezondheidsplein
in
de
opleiding
Management
in
de
Zorg
geïntroduceerd
en
uitgevoerd.

HANDOUT

SIMPLE: transactional learning and simulation design (Paul Maharg)

In
this
workshop
participants
will
learn
how
transactions
are
designed
and
how
simulations
can
be
built
in
SIMPLE.
Topics
to
be
covered
will
include
the
role
of
virtual
characters
and
resources,
the
monitoring
and
mentoring
functions
that
can

be
built
into
SIMPLE
and
the
ways
in
which
simulation
practices
from
other
simulations
can
be
imported
into
a
SIMPLE
design.

Paul
Maharg
is
a
Professor
of
Law
in
the
Glasgow
Graduate
School
(GGSL),
University
of
Strathclyde.
He
is
Co-
Director
of
Legal
Practice
Courses,
and
Director
of

the
innovative
Learning
Technologies
Development
Unit

at
the
GGSL,
and
was
Director
of
the
two-
year,
JISC/UKCLE-
funded
project,
SIMPLE
(SIMulated
Professional
Learning
Environment

—

<http://simplecommunity.org>

).
He
is
the
author
of
Transforming
Legal
Education:
Learning
and
Teaching
the
Law
in
the
Early
Twenty-
first
Century
(2007,
Ashgate

Publishing,
354pp,
www.transforming.org.uk),
and
has
published
widely
in
the
fields
of
legal
education
and
professional
learning
design
(
[http://ssrn.com
/author=272987](http://ssrn.com/author=272987)
).
His
specialisms
include
interdisciplinary
educational
design,
and
the
use
of
ICT
at
all
levels
of
legal
education.
He
was
recently
appointed
a
Senior
Fellow
of
the
Higher

Education

Academy.

He

consults

with

law

firms

and

other

legal

service

employers.

He

blogs

at

<http://zeugma.typepad.com>

.

[HANDOUT]

Spelen
van
de
Cyberdam
game
VISIE
(Kees
van
Haaster
en
Marten
Lemstra)



Deelnemers

aan
deze
workshop
leren
een
Cyberdam-
game
kennen
door
deze
zelf
te
spelen
en
zo
een
gevoel
te
krijgen
van

de
dynamiek
van
een
online
simulatiespel.
Het
gaat
om
een
verkorte
vorm
van
de
game
VISIE
die
normaal
over
meer
weken
wordt
uitgerold.
Het
spelconcept
is
gebaseerd
op
imitatie
door
het
spelen
van
beroepsrollen
en
op
zowel
samenwerking
als
concurrentie.
Spelers
werken
samen
(procesmanagement)
in
het
spel
aan

de
constructie
van
een
visie
(contentmanagement)
op
een
sociaal,
actueel
thema.
De
spelers
proberen
in
onderlinge
wedijver
zo
hoog
mogelijk
te
eindigen
in
het
eindklassement
van
het
spel.

Marten
Lemstra
is
helpdesk-
deskundige
van
Cyberdam
en
hogeschooldocent
aan
de
Hogeschool
Utrecht.

Kees
van
Haaster
is
onderzoeker

aan
het
Kenniscentrum
Sociale
Innovatie
en
hogeschooldocent
aan
de
Hogeschool
Utrecht.

HANDOUT

[GEANNULEERD]

Kritische
succesfactoren
bij
de
implementatie
van
Cyberdam-
games
(Martin
Gerrebrands)



De
workshop
evalueert
de
aansluitingskansen
en
aansluitingsproblemen
bij
de
implementatie
van
Cyberdamgames
binnen
het
onderwijs.
In
het
bijzonder
zal
worden
stilgestaan
bij
de
verschillen
tussen

docent-
en
studentculturen,
didactische
idealen
binnen
het
hogeschoolonderwijs
en
de
(in)compatibiliteit
van
virtuele
platforms
voor
onderwijsdoeleinden.
Dit
alles
aan
de
hand
van
ervaringen
binnen
Cyberdam
met
virtuele
juridische
spreekuren.
Deze
virtuele
ervaringen
zijn
gemodelleerd
naar
en
geïnspireerd
door
het
feitelijk
bestaande
juridische
spreekuur
van
de
Hogeschool
van
Amsterdam,

nauw
verbonden
met
het
lectoraat
Juridische
Informatiekunde
en
Juridisch
Kennismanagement
van
voornoemde
hogeschool.

Martin
Gerrebrands
is
ontwikkelaar
en
mede-
uitvoerder
van
het
project
Cyborg
Services
Incorporated
(juridische
games).

Hij
is
filosoof
en
socioloog
en
werkzaam
aan
de
Hogeschool
van
Amsterdam
(Sociaal
Juridische
Dienstverlening)
als
docent
en
wetenschappelijk
onderzoeker.

GEANNULEERD
WEGENS
ZIEKTE

Workshop RechtenOnline: Recht- in- Beeld en CALI (Douwe Jan Koning, Janet Bijleveld, Peter de Graaf)

Tijdens
de
workshop
RechtenOnline:
Recht-
in-
Beeld
en
CALI
wordt
aandacht
besteed
aan
twee
producten
die
ontwikkeld
zijn
onder
de
vlag
van
RechtenOnline
of
aangeboden
worden
met
behulp
van

de
stichting.

De
volgende
producten
komen

aan

bod:

- Recht
in
Beeld,
archief
juridisch
beeldmateriaal
([nieuws](#)
en
eigen
producties),
Douwe
Jan
Koning
en
Janet
Bijleveld,
Rijksuniversiteit
Groningen
- CALL,
interactieve
leermodules,
Peter
de
Graaf,
Rijksuniversiteit
Groningen

De
stichting
RechtenOnline
is
een
stichting
waarbij
juridische
HBO-
en
WO-
instellingen
zijn
aangesloten.

Deze
stichting
heeft
tot
doel
het
ondersteunen
van
innovatieve
ontwikkelingen
op
het
terrein
van
ICT
en
het
juridisch
onderwijs,
het
initiëren
en
ondersteunen
van
studies
en
projecten
op
dit
terrein
en
het
verzamelen
en
uitdragen
van
relevante
kennis
en
ervaring.
De
ROL-
producten
zullen
gepresenteerd
worden
door
de

product-
managers
afkomstig
van
verschillende
juridische
onderwijsinstellingen.
De
bijeenkomst
staat
onder
leiding
van
RechtenOnline-
coordinator
Leo
van
der
Wees.

Workshop
RechtenOnline:
LawTube
en
JurInfo
(Klaas
Dijkhoff
en
Leo
van
der
Wees)

Tijdens
de
workshop
RechtenOnline:
LawTube
en
JurInfo
wordt
aandacht
besteed
aan
twee
producten
die
ontwikkeld
zijn
onder
de
vlag
van
RechtenOnline
of
aangeboden
worden
met
behulp
van
de
stichting.
De
volgende
producten
komen

aan

bod:

- LawTube,
YouTube
voor
studenten
recht,
Klaas
Dijkhoff,
Universiteit
van
Tilburg
- JurInfo,
e-learningmodule
juridische
informatievaardigheden,
Leo
van
der
Wees,
Universiteit
van
Tilburg

Jurdische
Informatievaardigheden
(JurInfo)

Het
programma
bestaat
uit
drie
modules,
ingedeeld
per
rechtsgebied:
Privaatrecht,
Staats-
en
Bestuursrecht
en
Strafrecht.
Hierdoor
kan
een
docent
studenten
direct

verwijzen
naar
de
module
op
het
eigen
vakgebied
met
casussen
specifiek
gericht
op
dat
betreffende
gebied.
Ook
nieuw
in
JurInfo
is
de
uitleg
over
EU-
bronnen,
bronnen
die
een
steeds
grotere
rol
spelen
in
het
onderwijs
en
de
praktijk.

Elke
module
is
opgebouwd
uit
vier
niveau's,
waarin

studenten
steeds
complexere
casussen
leren
oplossen.
In
de
eerste
casus
staat
wetgeving
centraal.
Bij
elke
volgende
casus
komt
er
een
nieuwe
informatiebron
bij.
De
tweede
casus
wordt
aangevuld
met
jurisprudentie,
en
de
derde
met
literatuur.
In
de
vierde
en
laatste
casus
komen
wetgeving,
jurisprudentie,
literatuur
én
EU-
bronnen

aan
de
orde.
De
student
die
een
complete
JurInfo
zelfstandig
heeft
doorgewerkt,
is
goed
voorbereid
op
het
gebruik
van
de
belangrijkste
juridische
informatiebronnen
bij
de
studie
en
in
de
praktijk.

JurInfo
wordt
minimaal
twee
maal
per
jaar
geactualiseerd,
zowel
inhoudelijk
als
visueel.

Wilt
u
een
demo-

versie
inzien,
wilt
u
meer
weten?
Kijk
dan
op
[http://rechten.uvt.nl](http://rechten.uvt.nl/jurinfo/)
[/jurinfo/](http://rechten.uvt.nl/jurinfo/)
of
mail
naar
jurinfo@uvt.nl.

Afronding

- 16:00
-
16:30
u.
-
Het
is
niet
vanzelfsprekend
(Freddy
Veltman-
van
Vught)
- 16.30
-
17:30
u.
-
Borrel

[HANDOUT]
Het
is
niet
vanzelfsprekend
(Freddy
Veltman-
van
Vugt)



Een
jaar
lang
hebben
11
docenten
van
de
Hogeschool
Rotterdam
zich
bezig
gehouden
met
de
vraag
hoe
zij
hun
onderwijs
zouden
kunnen
verbeteren
om

zo
beter
aan
te
sluiten
bij
de
wensen
van
studenten.
Een
experimenteel
professionaliseringstraject
("Homo
Zappiens"
)
werd
gestart.
De
docenten
die
deelnamen
waren
allen
zeer
gemotiveerd
om
te
ontdekken
welke
mogelijkheden
en
middelen
er
zijn
om
studenten
met
behulp
van
e-learning
en
netwerklernen
te
boeien,
te
motiveren
om

zo
voor
hen
aansprekend
onderwijs
te
realiseren
en
om
zo
ook,
binnen
de
context
van
de
dagelijkse
onderwijspraktijk,
veranderingen
door
te
voeren,
hiermee
ervaringen
op
te
doen
en
zo
collegae
te
enthousiasmeren.
De
zoektocht
van
de
deelnemers
heeft
veel
onderzoeksgegevens
opgeleverd
die
de
kern
vormen
van
de
presentatie.

Freddy
Veltman-
van
Vugt
is
lange
tijd
werkzaam
geweest
in
het
beroepsonderwijs
als
docent,
adviseur,
consultant,
directeur.
Vanaf
1991
werkt
zij
bij
de
Hogeschool
Rotterdam
(HR)en
m.i.v.
juni
2008
combineert
zij
haar
functie
als
lector
binnen
de
Kenniskring
Versterking
Beroepsonderwijs
aan
het
Instituut
voor
Lerarenopleidingen
van
de
HR

met
advieswerkzaamheden
en
de
afronding
van
haar
promotie
(eind
2009).

HANDOUT

Locatie en routebeschrijving

Het
symposium
wordt
gehouden
bij
de
Haagse
Hogeschool:

Haagse
Hogeschool
Johanna
Westerdijkplein
75
2521
EN
Den
Haag

De
Haagse
Hogeschool
ligt
pal
achter
station
Den
Haag
HS.
Zie
ook:
[Routebeschrijving](#).

Contact

Heeft

u

vragen

en

het

antwoord

niet

kunnen

vinden

op

de

site

neem

dan

contact

op

via

info@cyberdam.nl.