

Werkverslag en groeidocument Charlotte Conference on information Technologie
 door Henk Burg MEd, versie 27 november 2006
<http://www.league.org/index.cfm>

Overzicht naar aanleiding van relaties:

Naar aanleiding van:	Soort:	Acties:	Resultaat:
Cito nl	Competentie meter personeel	Bezoek aan Cito met belangstelling voor de hun aangeboden diensten en/of tools.	gepland
SLO nl	Opleidingenplanner	Bezoek van SLO 23/11/2006	Achter de rug
Examn nl	Studieplanner	Nader bezien met Frank vd. Dungen	
Eduactief nl	Aantrekkelijke leeromgeving	Afspraak met TK en Eduactief	Achter de rug
Piedmont College Charlotte	Gaming curriculum	Curriculum is in bezit,scannen en opnemen Uitwerken mogelijkheden om in te brengen bij opl. Helicon recreatie(Helmond) & outdoor(Velp)	Contact mail onderweg

Overzicht acties naar aanleiding van conferentie.

Naar aanleiding van:	Soort:	Acties:	Resultaat:
Workshop zo 09.00	games	1)Moviemaker uitproberen 2)Google: free games, clips bloopers, blonde star 3)Boek: You be the jury Amazon, nazoeken wat voor boek dit is en waarvoor 4) Kees en Sjoerd van O&I team uitproberen	1) uitgevoerd nog te veel vastlopers, waarom? 2) 3) mail gestuurd naar Shelby
Hands-on zo 10.15	Windows Vista	1) Boek doornemen op veranderingen t.o.v. win XP	1) gedaan
Demo zo 11.30	3D	geen	
Lezing zo 13.00	Curriculum	geen	
Lezing ma 09.15	New Generation	1) Lessons learned uitwerken vanaf gemaakte foto's 2) 8 regels voor engaging learners vertalen 3) Cito benaderen met vraag over op bewijs gebaseerd leren 4) Boeken die besteld zijn: Crazy Busy, Stumbling Happiness, The flight of the creative Class, No place to hide. The World is flat is al in bezit. 5) Second life ondergaan 6) kijk naar: Catalyticconversation.blogspot.com 7) kijk naar: www.youtube.com 8) kijk naar: digg.com	1) powerpoint nu in bezit zie livelink 3) gedaan 4) in bezit 5) Eerste uren er al opzitten. 7) gedaan 8) gedaan
Generale sessie	e-learning	<uitwerken sheets>	Gedaan zie onder

ma 11.00			
Lezing Ma 13.45	GIS/GPRS	1) google maps, google earth attentie voor ict platform 2) MBCS Velp navragen op Trimble, evt folder doorgeven	1) inbrengen op 29/11 in Platform
Hands-on Di 08.00	Gaming	1) Camtasia onderzoeken en vermoedelijk aanschaffen.	
Hands-on Di 09.15	Mobile learning	1) Terugkoppelen met project Landmiles. Wat zijn daar de resultaten?	
Generale Sessie Di 11.15	Globalisering	1) The World is flat lezen	1) Nu op blz. 200
Hands-on Di 13.15	Windows OneNote	1) Tablet onderzoek, eind dit jaar als vista uitkomt.	

Zondag 9.00 Workshop

Games, Games, Games! Use PowerPoint and Internet Games to Engage Students and Enhance Learning

Shelby past gaming toe met behulp van powerpoint in haar lessen.

Ze begint met een wel heel aardig voorbeeld om achter ervaringen van studenten te komen en dat is dat ze zichzelf opsluit op een toilet tijdens de pauze. Dit heeft haar al meer info opgeleverd dan welke enquête dan ook.

Onderzoek heeft aangetoond dat leerlingen tot 40% betere resultaten halen als games worden toegepast in het onderwijs.

Voorbeelden die ze liet zien:

- 1) boter, kaas en eieren spel in relatie met het voorstellen van collega docenten.
- 2) Idem, maar dan voor studenten om elkaar voor te stellen nadat foto's gemaakt zijn i.c. met muziek en clips.
- 3) Who want to be a nurse (afgekeken van miljonairs) inclusief het in kunnen schakelen van een vriend (gsm/msm).
- 4) Simulaties met spel
- 5) Combinatie van internetclips en moviemaker. Ze geeft een voorbeeld van Blonde star clip om aan te geven aan studenten dat eerst altijd eenvoudige dingen gecontroleerd moeten worden alvorens het hele ziekenhuis in te schakelen. Zoek op internet naar free games.
- 6) Bedenk ook dat je games kunt toepassen in lessituaties zonder computers

Conclusie:

Een enthousiaste docent kan mits de beschikking over een laptop met beamer (hier zit denk ik juist wel een probleem) spelvormen met groepen toepassen. Succes is dan verzekerd.

Games, Games, Games! Use PowerPoint and Internet Games to Engage Students and Enhance Learning

The use of games in the classroom enhances student learning while using a nontraditional teaching technique. Gaming provides an interactive learning experience. It creates a fun learning environment and, best of all, your students will think you are cool! Participants learn how to set up and use PowerPoint games and adapt them to their discipline. This session is geared toward faculty who have classroom or web-based teaching responsibilities.

Participants learn how to create games.

Shelby Garner, ADN Professor
Health Science - Nursing
Grayson County College

Forum
9:00 AM
Sunday, October 22, 2006
202 A, West Meeting Rooms

[Zondag 10.15](#) [Hands-on](#)

Experience the New Microsoft Windows Vista!

Allereerst is Vista veel veiliger dan de vorige versies van Windows. Dit alleen al zal er voor zorgen dat gebruiker sneller over willen stappen naar deze versie van Windows.

Aan de interface is veel veranderd. Mijn eerste indruk is zelfs dat het de grootste verandering is sinds de overgang van Windows 3.1 naar Windows 95. De interface werkt intuïtiever.

Het leidt tot sneller gebruik met name door de zoekmachine die er nu achter zit. Opstarten Word? Intypen van wor en enter volstaat. Het meegeven van "tags" aan opgeslagen documenten leidt tot snellere vindbaarheid en sorteringen. De preview van documenten maakt het werken ook sneller. Ik wist ook nog een boek: *Introducing Microsoft Windows Vista* gratis op de kop te tikken.

Experience the New Microsoft Windows Vista!

See why computing will be more beautiful and more intuitive with Microsoft Windows Vista. The elegant user interface combined with streamlined tasks and search-based navigation will make using your computer more rewarding than ever before. Lab participants experience a preview of Windows Vista and see how it will help them stay connected and confident with their course-related work, learn where to find their information, and much, much more!

Kristen Bowles,
Marketing
Microsoft Corporation

Hands-On Lab
10:15 AM
Sunday, October 22, 2006
217 A, East Meeting Rooms

[Zondag 11.30](#) [Demo 3D](#)

Allereerst wordt resultaten van onderzoeken getoond van leren ondersteund met 3D. De positieve resultaten valideren aanschaf en verder onderzoek van dit onderwerp zo wordt aangetoond. De getoonde voorbeelden zijn indrukwekkend. Weliswaar hier in de demo nog met speciale bril ondersteund maar in de 3D-stand is er een speciale monitor (Philips) waarbij ik zonder bril 3D heb waargenomen. Het getoonde voorbeeld waarbij een MRI-scan omgezet wordt naar 3D is fabelachtig.

Je kunt in het binnenste van een ader bewegen op het scherm en zo de eventuele opstoppingen waarnemen. Je gaat bij een persoon naar binnen zonder echt naar binnen te gaan. De letterlijke innerlijke schoonheid (of juist niet) van een persoon kan zo perfect getoond worden.



Later zijn we niet meer lief of knap maar mooi van binnen dat ons aan de juiste partner bindt.

3D HoloProjection Demonstrations

Back by popular demand, demonstrations of 3D HoloProjection (3DH) technology will be available during the conference on Sunday, Monday, and Tuesday! 3DH is a futuristic technology that is being introduced into learning environments to create more immersive and realistic learning experiences. Studies show significant increases in learning capability using the 3DH system. 3DH provides the capability to visually remove a physical room and replace it with a created or real multidimensional visual environment. A viewer in a holosuite will really believe he or she is in the Grand Canyon, on the surface of Mars, in a hospital operating room, at the World Series, or any other place anyone can imagine. The possibilities 3DH holds for education will immediately become clear once you see and experience a live demonstration of an image created and displayed using this technology. If a picture is worth a thousand words, then the 3DH live demonstrations are worth millions! Attend the HoloProjection Demonstrations and learn about the incredible results 3DH is achieving. 3D HoloProjection demonstrations will be available at the Charlotte Convention Center in 211A, Meeting Room Level, East Wing at the times indicated below. An admission ticket is required and is available at no charge during exhibit hours at the League Booth (#416) located in Exhibition Hall C. See

Zondag 13.00 Lezing

Information Technology Immersion Outreach

Deze lezing is met name bedoeld voor IT-academies zoals we die kennen bij onze ROC's.

Information Technology Immersion Outreach

Central Piedmont Community College, in collaboration with Culminis, Inc., and the Microsoft IT Academy Program, will introduce the Information Technology Outreach Immersion Program. This program is designed to provide Information Technology students and faculty, as well as professionals currently working in the field, with access to workforce development tools and resources, including job opportunities, internship resources, mentoring opportunities and career networking resources. This initiative is intended to enhance communication and networking opportunities globally among students, faculty, and IT professionals.

Farhad Javidi, Program Chair
Information Technology
Central Piedmont Community College

Forum

1:00 PM
Sunday, October 22, 2006
201 A, West Meeting Rooms

Maandag 9.15 Lezing

A New Generation of Learning

Deze spreker is een van de beste in zijn soort. In de zaal zitten dan ook veel collega's uit Nederland. Hij maakt onderscheid in de generatie: NetG(<14j), GenX(<45j) en Baby Boomers. Uitzonderingen daargelaten. Met getallen uit onderzoeken wordt aangetoond dat de verschillende generaties echt anders zitten als het gaat om gebruik van internet in zijn variaties.

Uit het scala van opmerkingen en voorbeelden degene die ik opvallend vind:

Toepassingen en informatie op internet niet anders dan overal het kan goed zijn en het kan puinhoop zijn.

Gaming in opkomst, huiswerk is in het ergste geval te moeilijk, gaming is in het ergste geval te gemakkelijk. Voorbeelden van World of Warcraft en Second Life worden genoemd waaraan miljoenen mensen deelnemen over de gehele wereld. Mensen die al veel geld verdienen in een virtuele wereld. Kritiek van onjuistheid op wikipedia is twijfelachtig. Correcties op fouten worden snel doorgevoerd. Probeer eens onjuiste info te vinden of toe te voegen en zie het resultaat. 3D toepassingen met hoge resultaten. Analytisch, diagnostisch en op bewijs gebaseerd onderwijs komt nabij. (Hierover ook kennis bij Cito)

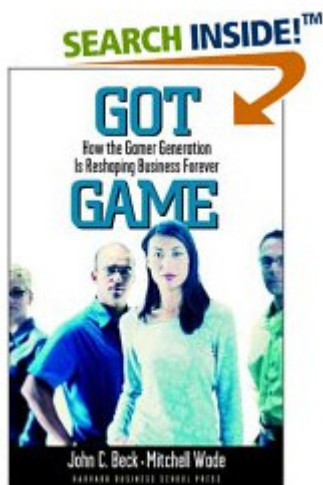
Drop-outs voorkomen door te werken met het geven van credits. Voorbeeld van hoe gewerkt wordt in casino's.

User generated content met als voorbeelden wikipedia, digg.com, youtube.com en alweer secondlife.com

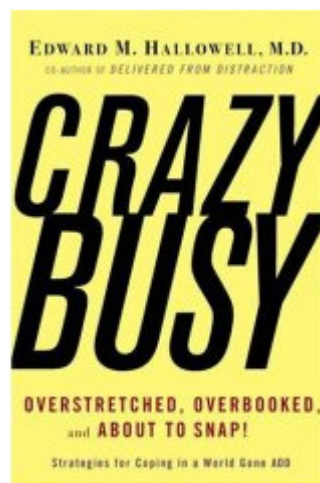
Secondlife

"Nederlandse Kamerleden gaan nu ook op campagne in [Second Life](#). Om verkiezingsfolders uit te delen gaan Zsolt Szabó (VVD), Arda Gerkens (SP) en Ad Koppejan (CDA) in de online, virtuele wereld op bezoek op plaatsen waar veel Nederlanders komen. In een gezamenlijke verklaring noemen de politici virtuele werelden zoals Second Life van werkelijk belang. "Die worden steeds realistischer en de invloed op de mensen en de samenleving daardoor groter. Een zorg voor de politiek." Op 15 november zullen de deelnemende Kamerleden op de Haagse Hogeschool deelnemen aan een gesprek over ICT en politiek." (bron: [ZDNet.nl](#))

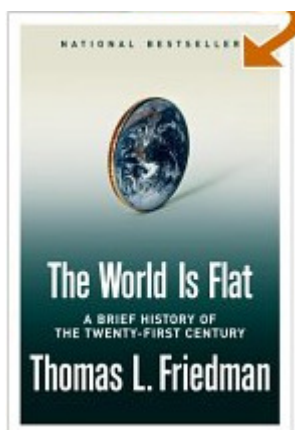
Boeken die worden genoemd: (zie Amazon op internet)



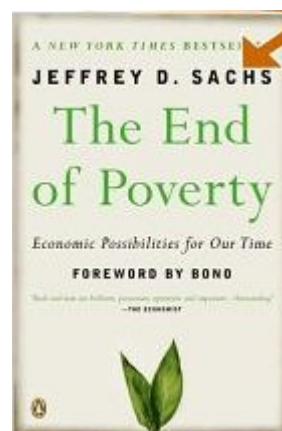
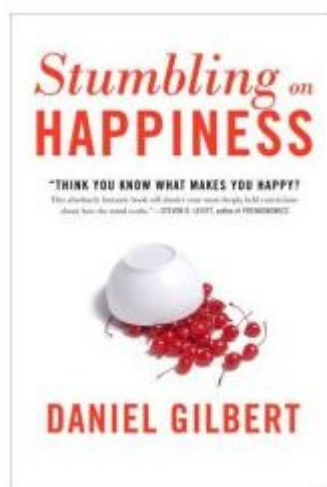
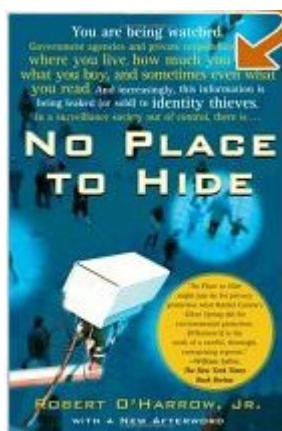
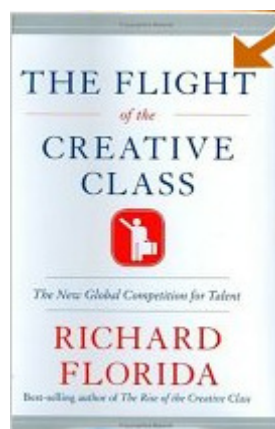
Got Game, John C. Beck Mitchell Wade



Crazy Busy, Edward M. Hallowell



Hoog Aanbevolen
(Ook in Nederlands verkrijgbaar)



A New Generation of Learning

The mix of millennials, gen-x'ers, baby boomers, and more make the provision of modern education a complex process. Not surprisingly, technology is being asked to support a wide variety of strategies, from broad-based social networking to small-scale tutoring. What's ahead? What's in store? How much more can we take? Come join the conversation about how a new generation of learning is taking shape.

Mark Milliron, Senior Lecturer, Endowed Fellow, NISOD Director
College of Education, mark.milliron@austin.utexas.edu

Catalyticconversation.blogspot.com
NISOD (National Institute for Staff and Organizational
Development)



Special Session

9:15 AM

Monday, October 23, 2006

208 B, West Meeting Rooms

Maandag 11.00 Generale sessie

Door: Ellen D. Wagner, Senior Director, Adobe Systems

Onderstaande tekst is overgenomen van haar sheets door foto's te nemen tijdens de sessie.

Evolution of the World Wide Web

Web 1.0

Web 2.0

Ofoto



Flickr

Britannica Online



Wikipedia

Personal websites



Blogging, Vlogging

Domain speculation



Search engine optimization

Screen scraping

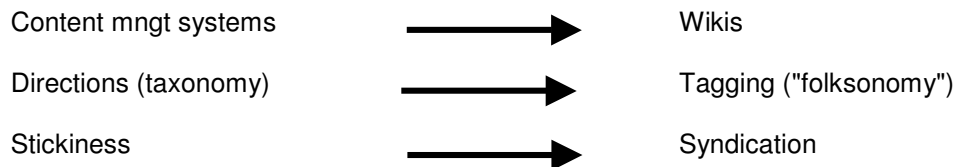


Web Services

Publishing



Participation



Trends to Watch Out For: "Everyware"

"Maybe it's easier to describe it as information detached from the Web's creaky armature of pages, sites, feeds and browsers, and set free instead in the wider world to be accessed when, how and where you want it".

- Smart buildings, smart furniture, smart clothing, even smart bathtubs. Networked street signs and self-describing soda cans.
- The RFID tags now embedded in everything from credit cards to the family pet.
- Ambient informatics and context/location-aware services where information is freely available at the point in space and time where someone requires it.

Adam Greenfield, *Everyware: The dawning age of ubiquitous computing*. 2006

Designing Experiences

- Starbucks is more than a cup of coffee
- Amazon is more than shopping
- iTunes is more than music
- Why *shouldn't* your elearning programs be more than pedagogy and good instructional design?

The Emerging World of Engagement

- In the world of advertising, engagement refers to the depth of brand experience.
- Engagement is momentary and driven by emotion
- Engagement happens inside the consumer, not inside the medium
- Engagement is about establishing a relationship, not a transaction

Lesson eLearned #1

Learning is a deeply personal act. It is facilitated when learning experiences are relevant, reliable, and engaging

Lesson eLearned #3

Technology may not guarantee better learning but it can.....

- Focus attention attracting and maintaining a learner's interest

- Engage, express, immerse, display, demonstrate, simulate
- Creates connections and encourage collaborations
- Allows us to have relationships with information in our own unique ways

Lesson eLearned #4

The better the experience the greater is the likelihood that learning will occur.

When technology can help strengthen learner motivation, focus attention, make a learning moment more memorable, or demonstrate the relevancy of learning to performance the greater is the likelihood that technology will have a direct positive effect on learning.

Eight Simple Rules for Engaging Learners

1. Capture their attention
2. Convince them to care
3. Motivate them to change
4. Give them choices
5. Connect them with community
6. Induce them to participate
7. Enable opportunities to contribute
8. Make it an experience to remember

Thanks for your interest and attention

For information about Adobe's Engegement Platform:
<http://www.adobe.com/devnet/platform/preso/gigaworld>

For information about Adobe's Solutions for eLearning:
<http://www.adobe.com/education/elarning>

If you are interested in seeing more from Jason Fox, his family and friend in "Foxtrot":
<http://www.foxtrot.com>

Maandag 13.45 Lezing

De uitleg die hier gegeven werd was niet veel anders dan we zelf binnen Helicon al toepassen bij projecten als Land juweel en IC-Twins. Wel werd Google-Earth genoemd, dat ik al wel gebruik maar waarvan ik niet weet of dit al in onderwijspraktijk toegepast wordt.

Voordat ik naar de Charlotte ging paste ik google-maps toe om de route te berekenen van hotel naar smokey Mountains. <http://maps.google.com/>

En wat te denken van google voor je mobieltje: Ga naar <http://www.google.nl/gmm>

Op de school in Piedmont hadden we reeds uitleg gekregen over de gps sytemen van Trimble.

GIS and GPS Get Students Involved in Learning

The presenters explain how Geographic Information Systems (GIS) and Global Positioning Systems (GPS) work and demonstrate how to incorporate these technologies into courses to draw students into active learning. Participants learn what hardware and software is needed to use GIS and GPS, where to acquire free software and data resources, and the process of building a sample map to enhance courses. Many examples are shown, some of which lend themselves to community service learning projects.

Frank Willingham, Dean
Behavioral, Health, Natural Sciences
Tomball College
Peter Price, Associate Professor
Geology
North Harris College

Forum
1:45 PM
Monday, October 23, 2006
205, West Meeting Rooms

Dinsdag 8.00 Hands-on

I'll Take Learning for 500: Game Shows and Instruction



Op dit vroege uur een volle zaal met 30 deelnemers achter een PC. Gelukkig was ik zelfs nog een kwartiertje eerder waardoor ik nog wat kon mailen en niet voor een gesloten deur kwam.

Er werd een programma getoond met spelvormen die dan in klassikaal verband met computer en beamer gespeeld kunnen worden. Het is duidelijk dat het werkt in een klas, aan de andere kant lijkt het toch een beetje ouderwets. De spreker gaf aan dat hiermee betere resultaten te behalen zijn. Op een gegeven ogenblik deed ik mee in een quiz samen met Esther Kleuver van de Leijgraaf tegen een team uit de usa. Natuurlijk verloren we maar het viel best wel weer mee met een

vriendelijke tegenpartij. Met het antwoord "the voice" als bijnaam voor Frank Sinatra was ik de tegenpartij te vlug af.

Het genoemde programma camtasia kwam me bekend voor. In 1999 gebruikte ik het al. Nu zijn er echter zeer aantrekkelijke opties bijgekomen. Op de markt heb ik een 30 dagen versie op de kop getikt.

I'll Take Learning for 500: Game Shows and Instruction

Game shows create an engaging, lively classroom environment. Used properly, they dramatically increase participation, comprehension, and test scores. Participants learn how to use popular game show formats to powerfully present and reinforce any subject. Demonstrated are real-world case studies, so that session participants learn how to embed learning using a game show when student engagement is at its peak. Audience members participate in and create their own game shows.

Dan Yaman, Founder
Learningware, Inc.
Missy Covington, Communications Director
Learningware, Inc.

Hands-On Lab
8:00 AM
Tuesday, October 24, 2006
212 A, East Meeting Rooms

[Dinsdag 9.15](#) [Hands-on](#)

This Bud's for You: Truly Mobile Learning



Een indrukwekkende sessie van deze dame uit Texas. De techniek is al veel verder dan ik zou denken bij dit onderwerp. Plaatje QR-code → foto met mobieltje → software die het omzet → naar internet voor verdere info. Het is er allemaal al. Hiernaast de QR-code voor www.helicon.nl . Snel samen te stellen met software online!

Debi heeft een schat aan info op:
<http://deborah890.wikispaces.com/MobileHome>

[This Bud's for You: Truly Mobile Learning](#)

Wireless access is more commonplace and has already had a major impact on social structures, communication, and learning. Mobile learning takes advantage of wireless and other technology that students and instructors already possess and are comfortable using, including PDAs, cell phones, smart phones, MP3 players, and Gameboys. Participants experience the tools, software, and delivery formats necessary for mobile learning; learn about open-source alternatives; and find new ways to connect with the upcoming generation.

Debi McGuire, Director
Distance Learning
Wilkes Community College

Hands-On Lab

9:15 AM
Tuesday, October 24, 2006
218 A, East Meeting Rooms

Dinsdag 11.15 Generale sessie door Martin Bean (Australië)

Dit was weer eens een echte key-note speaker.
Verhaal over globalisering en over de noodzaak tot integrale verandering gevoed met grapjes.

Every time society changes drastically and profoundly, education needs to change as well, "the institutions of schools must be reconcepted, reinvented, and redefined tot represent a new beginning. Eduardo Chaves 2005.

Dinsdag 13.15 Hands-on

Discover the Next Version of Microsoft Office OneNote!

Dit kon ik uitproberen in combinatie met een Tablet. Een laptop waarbij je scherm kunt draaien en vervolgens plat kunt leggen. Je kunt dan gewoon schrijven. Deze apparaten zijn er veel langer(1998) maar worden nu echt aantrekkelijk door OneNote met een goede schrijfherkenning met een visuele herkenning alsof je daadwerkelijk op een notebook schrijft.
Het verdient onderzoek om te ontdekken of dit voor studenten ook goed bruikbaar wordt.
Probleem blijft wel om ze heel te houden met vervoer. Er zijn ook tablets met speciale harde kastjes er omheen, misschien is dat wat.
Al met al van icoontjes en mogelijkheden die je niet direct snapt niet bang zijn. Alleen iets voor de NetG?

Discover the Next Version of Microsoft Office OneNote!

Experience a preview of the next version of Microsoft Office OneNote. Learn how to manage unstructured data and use this amazing tool coupled with a projector to create a virtual whiteboard with audio and video integration capabilities. Capture information in many different formats and search and retrieve stored information, all while easily sharing that information with other instructors, staff, and students. Don't miss this amazing tool that can help you be well organized!

Kristen Bowles,
Marketing
Microsoft Corporation

Hands-On Lab
1:15 PM
Tuesday, October 24, 2006
217 A, East Meeting Rooms