



## Stichting NIOC en de NIOC kennisbank

Stichting NIOC ([www.nioc.nl](http://www.nioc.nl)) stelt zich conform zijn statuten tot doel: het realiseren van congressen over informatica onderwijs en voorts al hetgeen met een en ander rechtstreeks of zijdelings verband houdt of daartoe bevorderlijk kan zijn, alles in de ruimste zin des woords.

De stichting NIOC neemt de archivering van de resultaten van de congressen voor zijn rekening. De website [www.nioc.nl](http://www.nioc.nl) ontsluit onder "Eerdere congressen" de gearchiveerde websites van eerdere congressen. De vele afzonderlijke congresbijdragen zijn opgenomen in een kennisbank die via dezelfde website onder "NIOC kennisbank" ontsloten wordt.

Op dit moment bevat de NIOC kennisbank alle bijdragen, incl. die van het laatste congres (NIOC2023, gehouden op donderdag 30 maart 2023 jl. en georganiseerd door NHL Stenden Hogeschool). Bij elkaar bijna 1500 bijdragen!

We roepen je op, na het lezen van het document dat door jou is gedownload, de auteur(s) feedback te geven. Dit kan door je te registreren als gebruiker van de NIOC kennisbank. Na registratie krijg je bericht hoe in te loggen op de NIOC kennisbank.

Het eerstvolgende NIOC vindt plaats op donderdag 27 maart 2025 in Zwolle en wordt dan georganiseerd door Hogeschool Windesheim. Kijk op [www.nioc2025.nl](http://www.nioc2025.nl) voor meer informatie.

Wil je op de hoogte blijven van de ontwikkeling rond Stichting NIOC en de NIOC kennisbank, schrijf je dan in op de nieuwsbrief via

[www.nioc.nl/nioc-kennisbank/aanmelden-nieuwsbrief](http://www.nioc.nl/nioc-kennisbank/aanmelden-nieuwsbrief)

Reacties over de NIOC kennisbank en de inhoud daarvan kun je richten aan de beheerder:

R. Smedinga [kennisbank@nioc.nl](mailto:kennisbank@nioc.nl).

Vermeld bij reacties jouw naam en telefoonnummer voor nader contact.

# Informatie als “Intellectueel Dynamiet”

## Leren is Leuk!

Hans Appel,  
Chief Technology Officer  
Sun Vision Council Member





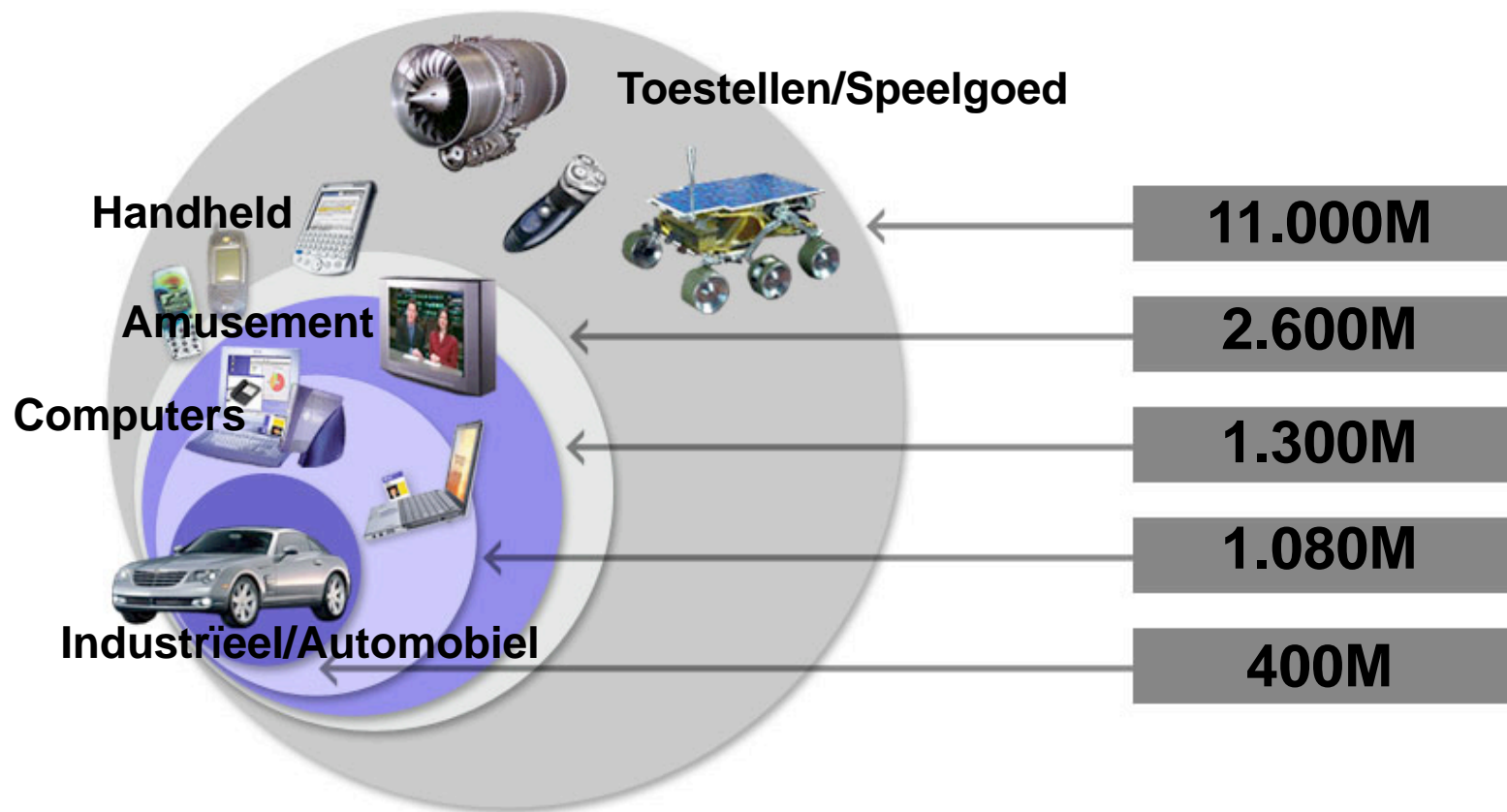
# Context van het Speelveld

Alles en Iedereen  
Verbonden met het Netwerk



# ICT in de wereld om ons heen

## WW Geïnstalleerd



# Slechts het Begin ?

WW Geïnstalleerd, 2010



Traditional  
Network  
Devices



17 Miljard



# 1 Biljard!





# De Wereld van de Scholier van Vandaag



## Een Wereld van Verschil !

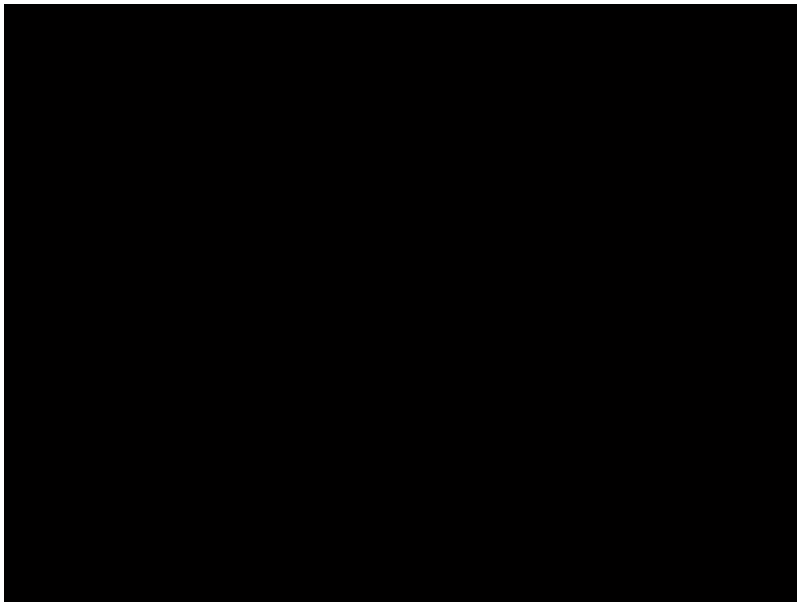
# Onze Maatschappij in de War ?

- scholier kiest voor leuk i.p.v. veilig
- moderne scholier niet calculerend
- belevingswereld
- “de game-ervaring”
- alles zingt, spreekt, verzend  
plaatjes & berichten



# Onze Maatschappij in de War ?

- alles zingt, spreekt, verzend plaatjes & berichten





# Interessant zeg, dat Vak !

- saai
- moeilijk
- niet motiverend
- niet intrigerend
- niet “cool”
- niet “vet”



# “VetStom” Wet

$$\text{VetStom} = (\text{B} \times \text{S} \times \text{L}^2) / \text{M}$$

**B = Bezieling**

**S = Saaiheid**

**L = Lesgevende**

**M = Technologische middelen**



# Leren is Leuk !

- diensten aantrekkelijk, uitnodigend
- competentie gericht onderwijs
- “blended-learning”
- belevingswereld
- **LEUK !!!**



# Lifestyle en Studenten

- sleutels, pen, portemonnee, telefoon
- gadgets
- beeld, gedrag, s/w, vaardigheden
- producten en diensten
- “gaming” ?





# Wat is een Game?

- vrijwillige beproeving
- vastgestelde regels
- **leuk** en uitnodigend
- context
- een of meerdere deelnemers
- winnen of verliezen



# Gaming en Talenten

- rekruteren personeel
- natuurgetrouw
- grafisch-, geluids-, ervaringseigenschappen
- schuilnaam
- “nuttige simulaties”



# De Uitdaging

- effectief leren: It's all in the game!
- creatie-wedstrijd
- concreet aandurven uitdaging
- jury
- Sun kennis & infrastructuur
- beschrijving





# Technologische Vuilnisbelt







**Hans Appel**  
**[hans.appel@sun.com](mailto:hans.appel@sun.com)**  
**[www.sun.com](http://www.sun.com)**



**“EEN WERELD VAN VERSCHIL”**

**[www.gopherpublishers.com](http://www.gopherpublishers.com)**