



# Oefentamen Education & ICT

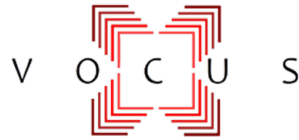
---

VOCUS heeft dit oefentamen te danken aan Kenneth Man.

Het gebruik van dit oefentamen is bedoeld als studeerhulp na het lezen van de verplichte literatuur. Gebruik van dit oefentamen is geheel voor eigen risico.



- 
1. Waarvoor staat de afkorting ICT?
    - A. Information & Communication Technology
    - B. Integration & Communication Technology
    - C. Information & Consultancy Technology
    - D. Information & Community Technology
  
  2. Welke persoon (kies uit: Kozma of Clark) zou je plaatsen bij het Constructivisme?
    - A. Kozma
    - B. Clark
    - C. Allebei
    - D. Geen van beiden.
  
  3. Volgens welke persoon (kies uit Kozma of Clark) zijn media en methode onlosmakelijk van elkaar?
    - A. Kozma
    - B. Clark
    - C. Allebei
    - D. Geen van beiden.
  
  4. Bij welke persoon (kies uit: Kozma of Clark) hoort het begrip “Grocery Truck Metaphor”?
    - A. Kozma
    - B. Clark
    - C. Allebei
    - D. Geen van beiden.
  
  5. Wat houdt de Wet van Moore in?
    - A. Microprocessors worden steeds beter en krachtiger.
    - B. Microprocessors worden steeds slechter en zwakker.
    - C. Microprocessors worden niet beter, maar ook niet slechter.
    - D. De Wet van Moore houdt in dat je vroeg moet investeren in microprocessors.
  
  6. ICT kan ingezet worden voor drie processen. Welke proces hoort hier **NIET** bij?
    - A. ICT for Organization processes
    - B. ICT for Learning processes
    - C. ICT for Supportive processes
    - D. ICT for Tracking processes



- 
7. Magister is een voorbeeld van:
- A. CMS Software
  - B. LMS Software
  - C. Windows voor geïnstalleerde software
  - D. DBMS Software
8. Volgens het “Four Component Model” zijn er vier componenten. Welke component gaat over de beschikbaarheid van Wi-Fi?
- A. Vision
  - B. Competence
  - C. Content
  - D. Infrastructure
9. Volgens het “Four Component Model” zijn er vier componenten. Welke component gaat over de digitale geletterdheid?
- A. Vision
  - B. Competence
  - C. Content
  - D. Infrastructure
10. Waarvoor staat de afkorting “BYOD”?
- A. Bring Your Own Device
  - B. Bring Your Own Diary
  - C. Bring Your Own Dishes
  - D. Bring Your Own DigiD
11. Wat houdt “Connectivism” in?
- A. Een theorie over leren, kennis is gebaseerd op netwerken.
  - B. Een theorie over netwerken, hoe je sociale relaties aangaat.
  - C. Een theorie over computernetwerken.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
12. Wat wordt bedoeld met “synergy” in het artikel van Salinas (2008)?
- A. Leertheorieën profiteren van technologie en andersom ook.
  - B. Een combinatie van de leertheorieën Behaviorisme, Cognitivismen en Constructivisme hebben een positief effect op leren.
  - C. Gebruik van tablets in de klas zorgt voor een grotere motivatie.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.



- 
13. Microsoft PowerPoint gebruiken om de hoorcollege slides te presenteren aan de studenten is gelinkt aan welke niveau van de Taxonomie van Bloom (1956)?
- A. Knowledge & Comprehension
  - B. Application & Analysis
  - C. Synthesis & Evaluation
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
14. In het CL/IC model wordt de rol van de instructieverantwoordelijke en de bijpassende technologie gescheiden door een schuine lijn. Waarom is deze lijn schuin?
- A. De schuine lijn geeft aan dat de rol van de instructieverantwoordelijke steeds kleiner wordt naarmate de rol van de bijpassende technologie groter wordt.
  - B. De schuine lijn heeft geen speciale functie.
  - C. De schuine lijn geeft aan dat de rol van de instructieverantwoordelijke en de rol van de bijpassende technologie even belangrijk zijn.
  - D. De schuine lijn stelt een trapezium voor.
15. Wat wordt bedoeld met “brick-and-mortar”?
- A. Een school
  - B. Een gebouw zoals een school
  - C. Een faculteit
  - D. Een huis
16. Wat is het verschil tussen “Station Rotation” en “Individual Rotation”?
- A. Station Rotation vereist dat de studenten langs elke activiteit (station) in een klaslokaal aan de beurt komen. Terwijl Individual Rotation dit niet vereist.
  - B. Station Rotation vereist dat de studenten pauze nemen na elke activiteit en Individual Rotation vereist dit niet.
  - C. Station Rotation vereist dat de activiteiten op een station plaatsvinden en Individual Rotation niet.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
17. Wat is een overeenkomst tussen “Station Rotation” en “Individual Rotation”?
- A. Alle activiteiten vinden plaats in één ruimte.
  - B. Activiteiten vinden plaats in verschillende ruimtes.
  - C. Activiteiten vinden plaats op verschillende locaties.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.



- 
18. Wat is een kenmerk van “Flipping the Classroom”?
- A. Na schooltijd instructie video’s bekijken in de bibliotheek.
  - B. Na schooltijd instructie video’s bekijken op een locatie naar keuze.
  - C. Na schooltijd instructie video’s bekijken op school.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
19. De afdeling ICT van Hogeschool Utrecht maakt gebruik van een “Instituutplein”. Dit is een open ruimte met meerdere dingen zoals computers, kantoren, tafels, banken, stoelen in één ruimte. Van welke “Blended Learning” model is hier sprake van?
- A. Enriched Virtual
  - B. Station Rotation
  - C. Flex Model
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
20. Wat is blended learning?
- A. Een combinatie van face-to-face lectures en online learning.
  - B. Een combinatie van face-to-face lectures en zelfstandig leren.
  - C. Volledig online learning.
  - D. Een combinatie van online learning en zelfstandig leren.
21. Wat is het verschil tussen een simulatie en een computerspel?
- A. Een simulatie representeert fantasie. Terwijl een computerspel dit niet hoeft te doen.
  - B. Een simulatie representeert de werkelijke wereld / werkelijkheid. Terwijl een computerspel dit niet hoeft te doen.
  - C. Een simulatie representeert fantasie. Terwijl een computerspel de werkelijkheid representeert.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
22. Hoeveel dimensies zijn er om computerspellen te karakteriseren?
- A. Vier
  - B. Vijf
  - C. Zes
  - D. Zeven
23. Welke dimensie gaat over de moeilijkheidsgraad?
- A. Fantasy
  - B. Rules/Goals
  - C. Sensory Stimuli
  - D. Challenge



- 
24. Wat is het belangrijkste proces van het “Input-Process-Outcome Game Model”?
- A. Debriefing
  - B. Instructional Content
  - C. Game Characteristics
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
25. Een rekenspel geeft je een bonus opdracht om een draak te verslaan als je de voorgaande som goed opgelost hebt. Dit is een voorbeeld van:
- A. Endogeen fantasie
  - B. Exogeen fantasie
  - C. Allebei
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
26. Een spel over natuurkunde geeft je een opdracht om een ruimteschip veilig terug te laten keren op Aarde. Dit is een voorbeeld van:
- A. Endogeen fantasie
  - B. Exogeen fantasie
  - C. Allebei
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
27. In een computerspel mag je pas naar de volgende level als je zoveel aantal punten gehaald hebt. Dit is een voorbeeld van een:
- A. System rule
  - B. Procedural rule
  - C. Imported rule
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
28. Sommige computerspellen staan het gebruik van “cheats” toe. Welke regel wordt hier geschonden?
- A. System rule
  - B. Procedural rule
  - C. Imported rule
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
29. Welke regel heeft een tweezijdig verhaal?
- A. System rule
  - B. Procedural rule
  - C. Imported rule
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.

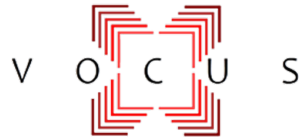


- 
30. Wat houdt deze tweezijdig verhaal in?
- A. Imported rules zijn nodig om een computerspel te kunnen spelen. Maar tegelijkertijd is het juist dat zonder de imported rules een computerspel heel leuk kan zijn.
  - B. Imported rules zijn niet nodig om een computerspel te kunnen spelen. Maar tegelijkertijd is het veel leuker om een computerspel te spelen met imported rules.
  - C. Imported rules zijn nodig om een computerspel te kunnen spelen. Maar niet alle besturingssystemen kunnen omgaan met imported rules.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
31. Wat wordt met de term *vertigo* bedoeld?
- A. Fantasie
  - B. Realiteit
  - C. Fantasie en realiteit
  - D. Cocentratie
32. Een student is nieuwsgierig naar waarom water H<sub>2</sub>O is. Van welke soort nieuwsgierigheid is hier sprake van?
- A. Sensory curiosity
  - B. Cognitive curiosity
  - C. Intelligence curiosity
  - D. Smart curiosity
33. Naar welke aspect verwijst de dimensie *Control*?
- A. De mate van vrijheid, de student mag zelf kiezen welke opdrachten en welke moeilijkheidsgraad.
  - B. De mate van controle door de overheid, de overheid bepaalt welke computerspellen op de markt mogen komen.
  - C. De mate van controle door organisaties zoals PEGI, PEGI bepaalt welke leeftijdscategorie op de spellenverpakking komen.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
34. Er zijn vier vormen van "User Judgments". Welke van deze vier gaat over het zelfvertrouwen?
- A. Interest
  - B. Enjoyment
  - C. Task Involvement
  - D. Confidence



- 
35. Wat wordt bedoeld met *persistent reengagement*?
- A. Motivatie zorgt voor betere prestaties.
  - B. Motivatie zorgt voor slechtere prestaties.
  - C. Motivatie heeft geen invloed op prestaties.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
36. Een computerspel leert hoe men beter kan worden in beargumenteren en debatten voeren. Men wordt hierdoor beter in kritisch denken. Van welke soort kennis is hier sprake van?
- A. Declaratieve kennis
  - B. Procedurele kennis
  - C. Strategische kennis
  - D. Affectieve kennis
37. De term *Instructional game* is een oxymoron. Wat wordt hiermee bedoeld?
- A. De termen “instructie” en “computerspel” hebben eigenschappen die met elkaar in contrast staan.
  - B. De termen “instructie” en “computerspel” hebben eigenschappen die met elkaar samenhangen.
  - C. De termen “instructie” en “computerspel” zijn onlosmakelijk van elkaar.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
38. Wat betekent de term *locus of control*?
- A. Hoeveel invloed een persoon heeft.
  - B. Eigenschappen van een persoon die correleren met de bereidheid en vaardigheid om een droom waar te maken.
  - C. Hoe goed iemand zijn of haar agressie in bedwang kan houden.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
39. Een student is een computerspel aan het spelen en is er zo actief mee bezig dat hij of zij de tijd vergeet. Van welke begrip is er hier sprake?
- A. Flow
  - B. Motion
  - C. Emotion
40. Als de karakteristieken van een computerspel in balans zijn, van welke begrip is er sprake?
- A. Flow
  - B. Motion
  - C. Emotion



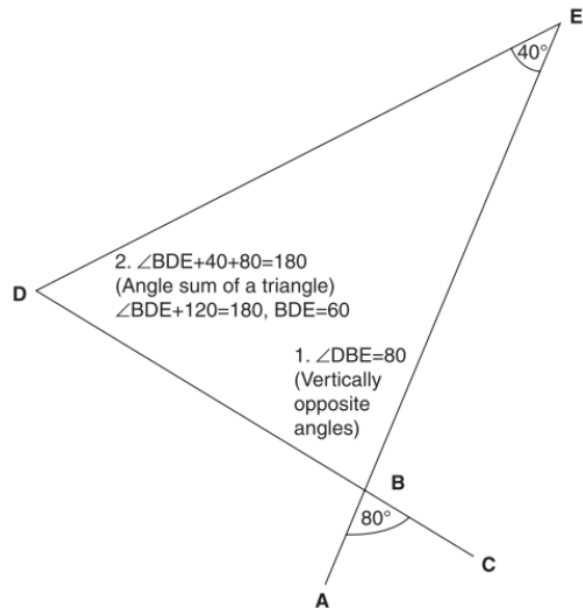
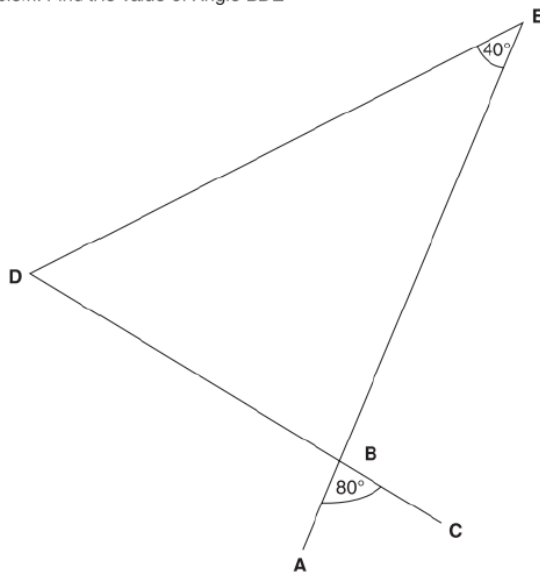


- 
41. Welke begrip hoort bij het begrip *Arousal*?
- A. Cholesterol
  - B. Cortisol
  - C. Testosteron
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
42. Wat betekent het begrip *Arousal*?
- A. Enthousiast
  - B. Droevig
  - C. Woedend
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
43. Wat is beter voor leerprestaties (kies uit: hoog, gemiddeld, laag) *Arousal*?
- A. Hoog
  - B. Gemiddeld
  - C. Laag
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
44. Lesgeven via video werkt goed voor:
- A. Arousal, Transfer & Retention
  - B. Arousal only
  - C. Arousal & Transfer
  - D. Transfer & Retention
45. Een biologie docent geeft les over planten. De ene keer wordt er les gegeven in een neutraal klaslokaal. De andere keer wordt er les gegeven in een tuincentrum waar veel planten staan. Maakt het uit in wat voor een setting lesgegeven wordt?
- A. Ja, positieve invloed als de omgeving zo realistisch mogelijk is.
  - B. Ja, negatieve invloed als de omgeving zo realistisch mogelijk is.
  - C. Nee, geen invloed.
46. Wat is effectiever (kies uit: FPP of TPP) voor een instructievideo?
- A. First Person Perspective
  - B. Third Person Perspective
  - C. Geen verschil.

47. Wat is effectiever (kies uit: volwassene of iemand die even oud is als jijzelf) om les van te krijgen?
- Volwassene
  - Iemand die even oud is als jijzelf (jong persoon)
  - Geen verschil.

48. Bekijk het onderstaande plaatje.

Problem: Find the value of Angle BDE

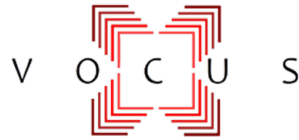


Solution

$\angle DBE = 80$  (Vertically opposite angles)  
 $\angle BDE + 40 + 80 = 180$  (Angle sum of a triangle)  
 $\angle BDE + 120 = 180$   
 $\angle BDE = 60$

Van welke begrip is er sprake?

- Modality Effect
  - Split-Attention Effect
  - Redundancy Effect
49. Wat houdt het modaliteitseffect in?
- Gebruik maken van zowel audio en video is beter dan alleen audio of alleen video.
  - Gebruik maken van audio is beter dan gebruik maken van video.
  - Gebruik maken van video is beter dan gebruik maken van audio.
  - Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.



- 
50. Welke approach stelt de vraag wat mensen leren van serious games?
- A. Value Added Approach
  - B. Cognitive Consequences Approach
  - C. Media Comparison Approach
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
51. Welke approach stelt de vraag hoe specifieke game elementen bijdragen aan leren en motivatie?
- A. Value Added Approach
  - B. Cognitive Consequences Approach
  - C. Media Comparison Approach
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
52. Waarvoor staat SOI? (SOI Model van Mayer)
- A. Selecting, Organizing & Integrating
  - B. Selecting, Organizing & Inteference
  - C. Selecting, Organizing & Intersubjectivity
  - D. Geen van de bovenstaande antwoorden zijn juist.
53. Wat betekent het begrip *Intuitive Learning*?
- A. Weten hoe je kennis toepast, maar niet kunnen uitleggen.
  - B. Weten hoe je kennis uitlegt, maar niet kunnen toepassen.
  - C. Leren op gevoel.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
54. Welke begrip hoort bij het begrip *Level of Realism*?
- A. Redundancy Effect
  - B. Spatial Contiguity
  - C. Modality Effect
  - D. Split-Attention Effect
55. Welke van onderstaande drie draagt **NIET** bij aan de motivatie?
- A. Level of Realism
  - B. Content Integration
  - C. Narrative Elements
  - D. Reflection
56. Wakoopa software is een voorbeeld van:
- A. Learning Dashboard
  - B. Antivirus Software
  - C. Tekst Processing Software



- 
57. Wat is een belangrijk begrip als het gaat om *learning dashboards*?
- A. Informed Consent
  - B. Cookies
  - C. User Account Control
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
58. Welke type MOOC maakt veelvuldig gebruik van video's?
- A. cMOOC
  - B. xMOOC
  - C. zMOOC
  - D. mMOOC
59. Wat is een kenmerk van CSCL?
- A. Wederzijdse afhankelijkheid
  - B. Wederzijdse onafhankelijkheid
  - C. Individueel werken
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
60. Wat is het verschil tussen GBL en *Gamification*?
- A. GBL is dat je een model maakt van de werkelijkheid. Bij *Gamification* is het andersom, daar kunnen elementen in het spel omgezet worden naar de werkelijkheid.
  - B. Er is geen verschil.
61. GBL kan op twee manieren leren positief beïnvloeden. Welke manier gaat over de motivatie?
- A. Direct
  - B. Indirect
  - C. Allebei
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
62. Welke conclusie over *Blended Learning* is juist?
- A. *Blended Learning* is effectiever, maar vraagt wel meer investering.
  - B. *Blended Learning* is niet effectiever.
  - C. *Blended Learning* is niet effectiever en vraagt meer investering.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.



- 
63. Welke wave gaat over draagbare apparaten zoals een tablet?
- A. First Wave
  - B. Second Wave
  - C. Third Wave
  - D. Fourth Wave
64. Vanaf welke wave werd MOOC populair?
- A. First Wave
  - B. Second Wave
  - C. Third Wave
  - D. Fourth Wave
65. Vanaf welke wave werd *Blended Learning* populair?
- A. First Wave
  - B. Second Wave
  - C. Third Wave
  - D. Fourth Wave
66. Welke wave wordt gekenmerkt door langzaam internet?
- A. First Wave
  - B. Second Wave
  - C. Third Wave
  - D. Fourth Wave
67. Wat is een voorbeeld van een “Intelligent Virtual Agent”?
- A. Een coach of een tutor
  - B. Een computerprogramma
  - C. Een coach of een tutor of een computerprogramma
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden.
68. Wat wordt bedoeld met *soft issues*?
- A. Competenties en ethiek
  - B. Statistiek zoals grafieken en tabellen
  - C. Problemen met het budget van een organisatie
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.



# Antwoorden

---

1. Waarvoor staat de afkorting ICT?  
**A. Information & Communication Technology**  
B. Integration & Communication Technology  
C. Information & Consultancy Technology  
D. Information & Community Technology
2. Welke persoon (kies uit: Kozma of Clark) zou je plaatsen bij het Constructivisme?  
**A. Kozma**  
B. Clark  
C. Allebei  
D. Geen van beiden.
3. Volgens welke persoon (kies uit Kozma of Clark) zijn media en methode onlosmakelijk van elkaar?  
**A. Kozma**  
B. Clark  
C. Allebei  
D. Geen van beiden.
4. Bij welke persoon (kies uit: Kozma of Clark) hoort het begrip “Grocery Truck Metaphor”?  
A. Kozma  
**B. Clark**  
C. Allebei  
D. Geen van beiden.
5. Wat houdt de Wet van Moore in?  
**A. Microprocessors worden steeds beter en krachtiger.**  
B. Microprocessors worden steeds slechter en zwakker.  
C. Microprocessors worden niet beter, maar ook niet slechter.  
D. De Wet van Moore houdt in dat je vroeg moet investeren in microprocessors.
6. ICT kan ingezet worden voor drie processen. Welke proces hoort hier **NIET** bij?  
A. ICT for Organization processes  
B. ICT for Learning processes  
C. ICT for Supportive processes  
**D. ICT for Tracking processes**

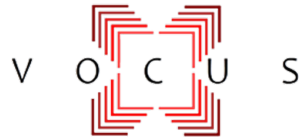


- 
7. Magister is een voorbeeld van:
- A. CMS Software
  - B. LMS Software**
  - C. Windows voor geïnstalleerde software
  - D. DBMS Software
8. Volgens het “Four Component Model” zijn er vier componenten. Welke component gaat over de beschikbaarheid van Wi-Fi?
- A. Vision
  - B. Competence
  - C. Content
  - D. Infrastructure**
9. Volgens het “Four Component Model” zijn er vier componenten. Welke component gaat over de digitale geletterdheid?
- A. Vision
  - B. Competence**
  - C. Content
  - D. Infrastructure
10. Waarvoor staat de afkorting “BYOD”?
- A. Bring Your Own Device**
  - B. Bring Your Own Diary
  - C. Bring Your Own Dishes
  - D. Bring Your Own DigiD
11. Wat houdt “Connectivism” in?
- A. Een theorie over leren, kennis is gebaseerd op netwerken.**
  - B. Een theorie over netwerken, hoe je sociale relaties aangaat.
  - C. Een theorie over computernetwerken.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
12. Wat wordt bedoeld met “synergy” in het artikel van Salinas (2008)?
- A. Leertheorieën profiteren van technologie en andersom ook.**
  - B. Een combinatie van de leertheorieën Behaviorisme, Cognitivismen en Constructivisme hebben een positief effect op leren.
  - C. Gebruik van tablets in de klas zorgt voor een grotere motivatie.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.



- 
13. Microsoft PowerPoint gebruiken om de hoorcollege slides te presenteren aan de studenten is gelinkt aan welke niveau van de Taxonomie van Bloom (1956)?
- A. Knowledge & Comprehension
  - B. Application & Analysis
  - C. Synthesis & Evaluation
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
14. In het CL/IC model wordt de rol van de instructieverantwoordelijke en de bijpassende technologie gescheiden door een schuine lijn. Waarom is deze lijn schuin?
- A. De schuine lijn geeft aan dat de rol van de instructieverantwoordelijke steeds kleiner wordt naarmate de rol van de bijpassende technologie groter wordt.
  - B. De schuine lijn heeft geen speciale functie.
  - C. De schuine lijn geeft aan dat de rol van de instructieverantwoordelijke en de rol van de bijpassende technologie even belangrijk zijn.
  - D. De schuine lijn stelt een trapezium voor.
15. Wat wordt bedoeld met “brick-and-mortar”?
- A. Een school
  - B. Een gebouw zoals een school
  - C. Een faculteit
  - D. Een huis
16. Wat is het verschil tussen “Station Rotation” en “Individual Rotation”?
- A. Station Rotation vereist dat de studenten langs elke activiteit (station) in een klaslokaal aan de beurt komen. Terwijl Individual Rotation dit niet vereist.
  - B. Station Rotation vereist dat de studenten pauze nemen na elke activiteit en Individual Rotation vereist dit niet.
  - C. Station Rotation vereist dat de activiteiten op een station plaatsvinden en Individual Rotation niet.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
17. Wat is een overeenkomst tussen “Station Rotation” en “Individual Rotation”?
- A. Alle activiteiten vinden plaats in één ruimte.
  - B. Activiteiten vinden plaats in verschillende ruimtes.
  - C. Activiteiten vinden plaats op verschillende locaties.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.

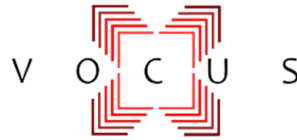




- 
18. Wat is een kenmerk van “Flipping the Classroom”?
- A. Na schooltijd instructie video’s bekijken in de bibliotheek.
  - B. Na schooltijd instructie video’s bekijken op een locatie naar keuze.
  - C. Na schooltijd instructie video’s bekijken op school.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
19. De afdeling ICT van Hogeschool Utrecht maakt gebruik van een “Instituutplein”. Dit is een open ruimte met meerdere dingen zoals computers, kantoren, tafels, banken, stoelen in één ruimte. Van welke “Blended Learning” model is hier sprake van?
- A. Enriched Virtual
  - B. Station Rotation
  - C. Flex Model
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
20. Wat is blended learning?
- A. Een combinatie van face-to-face lectures en online learning.
  - B. Een combinatie van face-to-face lectures en zelfstandig leren.
  - C. Volledig online learning.
  - D. Een combinatie van online learning en zelfstandig leren.
21. Wat is het verschil tussen een simulatie en een computerspel?
- A. Een simulatie representeert fantasie. Terwijl een computerspel dit niet hoeft te doen.
  - B. Een simulatie representeert de werkelijke wereld / werkelijkheid. Terwijl een computerspel dit niet hoeft te doen.
  - C. Een simulatie representeert fantasie. Terwijl een computerspel de werkelijkheid representeert.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
22. Hoeveel dimensies zijn er om computerspellen te karakteriseren?
- A. Vier
  - B. Vijf
  - C. Zes
  - D. Zeven
23. Welke dimensie gaat over de moeilijkheidsgraad?
- A. Fantasy
  - B. Rules/Goals
  - C. Sensory Stimuli
  - D. Challenge



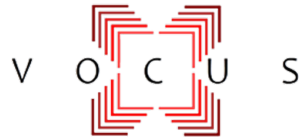
- 
24. Wat is het belangrijkste proces van het “Input-Process-Outcome Game Model”?
- A. Debriefing
  - B. Instructional Content
  - C. Game Characteristics
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
25. Een rekenspel geeft je een bonus opdracht om een draak te verslaan als je de voorgaande som goed opgelost hebt. Dit is een voorbeeld van:
- A. Endogeen fantasie
  - B. Exogeen fantasie
  - C. Allebei
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
26. Een spel over natuurkunde geeft je een opdracht om een ruimteschip veilig terug te laten keren op Aarde. Dit is een voorbeeld van:
- A. Endogeen fantasie
  - B. Exogeen fantasie
  - C. Allebei
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
27. In een computerspel mag je pas naar de volgende level als je zoveel aantal punten gehaald hebt. Dit is een voorbeeld van een:
- A. System rule
  - B. Procedural rule
  - C. Imported rule
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
28. Sommige computerspellen staan het gebruik van “cheats” toe. Welke regel wordt hier geschonden?
- A. System rule
  - B. Procedural rule
  - C. Imported rule
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
29. Welke regel heeft een tweezijdig verhaal?
- A. System rule
  - B. Procedural rule
  - C. Imported rule
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.



- 
30. Wat houdt deze tweezijdig verhaal in?
- A. Imported rules zijn nodig om een computerspel te kunnen spelen. Maar tegelijkertijd is het juist dat zonder de imported rules een computerspel heel leuk kan zijn.
  - B. Imported rules zijn niet nodig om een computerspel te kunnen spelen. Maar tegelijkertijd is het veel leuker om een computerspel te spelen met imported rules.
  - C. Imported rules zijn nodig om een computerspel te kunnen spelen. Maar niet alle besturingssystemen kunnen omgaan met imported rules.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
31. Wat wordt met de term *vertigo* bedoeld?
- A. Fantasie
  - B. Realiteit
  - C. Fantasie en realiteit
  - D. Cocentratie
32. Een student is nieuwsgierig naar waarom water H<sub>2</sub>O is. Van welke soort nieuwsgierigheid is hier sprake van?
- A. Sensory curiosity
  - B. Cognitive curiosity
  - C. Intelligence curiosity
  - D. Smart curiosity
33. Naar welke aspect verwijst de dimensie *Control*?
- A. De mate van vrijheid, de student mag zelf kiezen welke opdrachten en welke moeilijkheidsgraad.
  - B. De mate van controle door de overheid, de overheid bepaalt welke computerspellen op de markt mogen komen.
  - C. De mate van controle door organisaties zoals PEGI, PEGI bepaalt welke leeftijdscategorie op de spellenverpakking komen.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
34. Er zijn vier vormen van "User Judgments". Welke van deze vier gaat over het zelfvertrouwen?
- A. Interest
  - B. Enjoyment
  - C. Task Involvement
  - D. Confidence



- 
35. Wat wordt bedoeld met *persistent reengagement*?
- A. Motivatie zorgt voor betere prestaties.
  - B. Motivatie zorgt voor slechtere prestaties.
  - C. Motivatie heeft geen invloed op prestaties.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
36. Een computerspel leert hoe men beter kan worden in beargumenteren en debatten voeren. Men wordt hierdoor beter in kritisch denken. Van welke soort kennis is hier sprake van?
- A. Declaratieve kennis
  - B. Procedurele kennis
  - C. Strategische kennis
  - D. Affectieve kennis
37. De term *Instructional game* is een oxymoron. Wat wordt hiermee bedoeld?
- A. De termen "instructie" en "computerspel" hebben eigenschappen die met elkaar in contrast staan.
  - B. De termen "instructie" en "computerspel" hebben eigenschappen die met elkaar samenhangen.
  - C. De termen "instructie" en "computerspel" zijn onlosmakelijk van elkaar.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
38. Wat betekent de term *locus of control*?
- A. Hoeveel invloed een persoon heeft.
  - B. Eigenschappen van een persoon die correleren met de bereidheid en vaardigheid om een droom waar te maken.
  - C. Hoe goed iemand zijn of haar agressie in bedwang kan houden.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
39. Een student is een computerspel aan het spelen en is er zo actief mee bezig dat hij of zij de tijd vergeet. Van welke begrip is er hier sprake?
- A. Flow
  - B. Motion
  - C. Emotion
40. Als de karakteristieken van een computerspel in balans zijn, van welke begrip is er sprake?
- A. Flow
  - B. Motion
  - C. Emotion



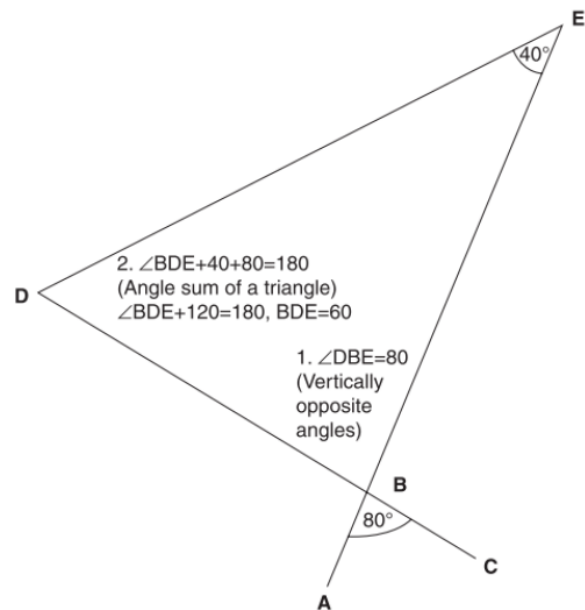
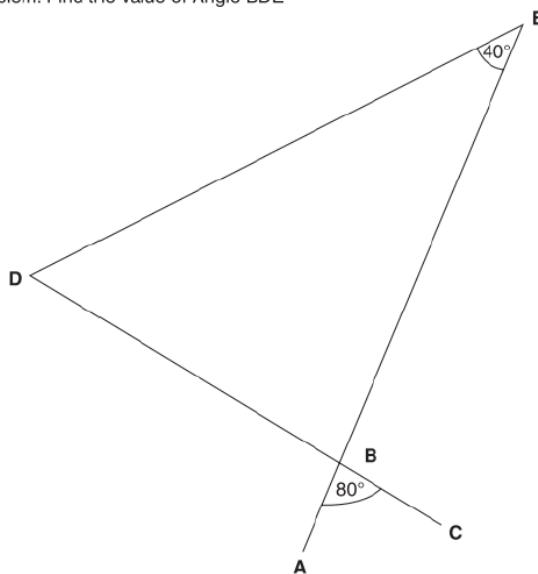
- 
41. Welke begrip hoort bij het begrip *Arousal*?
- A. Cholesterol
  - B. Cortisol**
  - C. Testosteron
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
42. Wat betekent het begrip *Arousal*?
- A. Enthousiast**
  - B. Droevig
  - C. Woedend
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
43. Wat is beter voor leerprestaties (kies uit: hoog, gemiddeld, laag) *Arousal*?
- A. Hoog
  - B. Gemiddeld**
  - C. Laag
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
44. Lesgeven via video werkt goed voor:
- A. Arousal, Transfer & Retention**
  - B. Arousal only
  - C. Arousal & Transfer
  - D. Transfer & Retention
45. Een biologie docent geeft les over planten. De ene keer wordt er les gegeven in een neutraal klaslokaal. De andere keer wordt er les gegeven in een tuincentrum waar veel planten staan. Maakt het uit in wat voor een setting lesgegeven wordt?
- A. Ja, positieve invloed als de omgeving zo realistisch mogelijk is.**
  - B. Ja, negatieve invloed als de omgeving zo realistisch mogelijk is.
  - C. Nee, geen invloed.
46. Wat is effectiever (kies uit: FPP of TPP) voor een instructievideo?
- A. First Person Perspective**
  - B. Third Person Perspective
  - C. Geen verschil.

47. Wat is effectiever (kies uit: volwassene of iemand die even oud is als jijzelf) om les van te krijgen?

- A. Volwassene
- B. Iemand die even oud is als jijzelf (jong persoon)
- C. Geen verschil.

48. Bekijk het onderstaande plaatje.

Problem: Find the value of Angle BDE



Solution

- $\angle DBE = 80$  (Vertically opposite angles)
- $\angle BDE + 40 + 80 = 180$  (Angle sum of a triangle)
- $\angle BDE + 120 = 180$
- $\angle BDE = 60$

Van welke begrip is er sprake?

- A. Modality Effect
- B. Split-Attention Effect
- C. Redundancy Effect

49. Wat houdt het modaliteitseffect in?

- A. Gebruik maken van zowel audio en video is beter dan alleen audio of alleen video.
- B. Gebruik maken van audio is beter dan gebruik maken van video.
- C. Gebruik maken van video is beter dan gebruik maken van audio.
- D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.



- 
50. Welke approach stelt de vraag wat mensen leren van serious games?
- A. Value Added Approach
  - B. Cognitive Consequences Approach
  - C. Media Comparison Approach
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
51. Welke approach stelt de vraag hoe specifieke game elementen bijdragen aan leren en motivatie?
- A. Value Added Approach
  - B. Cognitive Consequences Approach
  - C. Media Comparison Approach
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
52. Waarvoor staat SOI? (SOI Model van Mayer)
- A. Selecting, Organizing & Integrating
  - B. Selecting, Organizing & Inteference
  - C. Selecting, Organizing & Intersubjectivity
  - D. Geen van de bovenstaande antwoorden zijn juist.
53. Wat betekent het begrip *Intuitive Learning*?
- A. Weten hoe je kennis toepast, maar niet kunnen uitleggen.
  - B. Weten hoe je kennis uitlegt, maar niet kunnen toepassen.
  - C. Leren op gevoel.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
54. Welke begrip hoort bij het begrip *Level of Realism*?
- A. Redundancy Effect
  - B. Spatial Contiguity
  - C. Modality Effect
  - D. Split-Attention Effect
55. Welke van onderstaande drie draagt **NIET** bij aan de motivatie?
- A. Level of Realism
  - B. Content Integration
  - C. Narrative Elements
  - D. Reflection
56. Wakoopa software is een voorbeeld van:
- A. Learning Dashboard
  - B. Antivirus Software
  - C. Tekst Processing Software



- 
57. Wat is een belangrijk begrip als het gaat om *learning dashboards*?
- A. Informed Consent
  - B. Cookies
  - C. User Account Control
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
58. Welke type MOOC maakt veelvuldig gebruik van video's?
- A. cMOOC
  - B. xMOOC
  - C. zMOOC
  - D. mMOOC
59. Wat is een kenmerk van CSCL?
- A. Wederzijdse afhankelijkheid
  - B. Wederzijdse onafhankelijkheid
  - C. Individueel werken
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
60. Wat is het verschil tussen GBL en *Gamification*?
- A. GBL is dat je een model maakt van de werkelijkheid. Bij *Gamification* is het andersom, daar kunnen elementen in het spel omgezet worden naar de werkelijkheid.
  - B. Er is geen verschil.
61. GBL kan op twee manieren leren positief beïnvloeden. Welke manier gaat over de motivatie?
- A. Direct
  - B. Indirect
  - C. Allebei
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.
62. Welke conclusie over *Blended Learning* is juist?
- A. *Blended Learning* is effectiever, maar vraagt wel meer investering.
  - B. *Blended Learning* is niet effectiever.
  - C. *Blended Learning* is niet effectiever en vraagt meer investering.
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.





- 
63. Welke wave gaat over draagbare apparaten zoals een tablet?
- A. First Wave
  - B. Second Wave
  - C. Third Wave
  - D. Fourth Wave
64. Vanaf welke wave werd MOOC populair?
- A. First Wave
  - B. Second Wave
  - C. Third Wave
  - D. Fourth Wave
65. Vanaf welke wave werd *Blended Learning* populair?
- A. First Wave
  - B. Second Wave
  - C. Third Wave
  - D. Fourth Wave
66. Welke wave wordt gekenmerkt door langzaam internet?
- A. First Wave
  - B. Second Wave
  - C. Third Wave
  - D. Fourth Wave
67. Wat is een voorbeeld van een “Intelligent Virtual Agent”?
- A. Een coach of een tutor
  - B. Een computerprogramma
  - C. Een coach of een tutor of een computerprogramma
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden.
68. Wat wordt bedoeld met *soft issues*?
- A. Competenties en ethiek
  - B. Statistiek zoals grafieken en tabellen
  - C. Problemen met het budget van een organisatie
  - D. Geen van bovenstaande antwoorden zijn juist.