



Nieuwsgierigheid

1 VOORGESTELDTECHNISCH /THEORETISCHKADERS

Meerdere mogelijkheden willen onderzoeken

Nieuwsgierigheid wordt beschouwd als een sterke motivator van leren en wordt in verband gebracht met betere leerresultaten (Reio & Wiswell, 2000).

Nieuwsgierigheid weerspiegelt een menselijke neiging om de wereld te begrijpen en dat we nieuwsgierig zijn naar dingen die onverwacht zijn of die we niet kunnen verklaren. Het 'gat in onze kennis' maakt ons nieuwsgierig.

'De beste manier om 'hoe te leren' is om verslaafd te raken aan nieuwsgierigheid'.

2 BELANGRIJKE ALGEMENE COMPONENTEN:KENNIS, HOUDINGEN, VAARDIGHEDEN, WAARDEN ETC.

Er zijn twee basistypen nieuwsgierigheid: **cognitieve** (het verlangen naar nieuwe informatie) en **zintuiglijke** (het verlangen naar nieuwe sensaties en sensatie) (Reio, 2012).

Er zijn **vijf hoofdprincipes** voor het oproepen van nieuwsgierigheid: nieuwheid, gedeeltelijke blootstelling, complexiteit, onzekerheid en conflict (fig. 1)  als dit gebeurt krijg je het effect zoals geïllustreerd in figuur 2

3 MOGELIJKE SLEUTELFACTOREN/VARIABLEN IN ONLINE TUTORINGOMGEVINGEN DIE VERBAND HOUDEN MET DE VAARDIGHEID VAN DE DIGITALE TUTOR IN HET BEROEPSONDERWIJS

Ontmoeting: een open geest hebben

Verkennen: de drive hebben om de mogelijkheden van 'nieuwe dingen' te verkennen.

Ontdekken: uitzoeken/ ontdekken hoe nieuwe dingen werken en hoe ze kunnen worden toegepast in je werk (als digitale docent).

Aanpassen: pas nieuw geleerde dingen toe in je werk (als digitale begeleider)





Nieuwsgierigheid

1 VOORGESTELDTECHNISCH /THEORETISCHKADERS

Fig. 1

CURIOSITEIT



(Anderson, 2013)

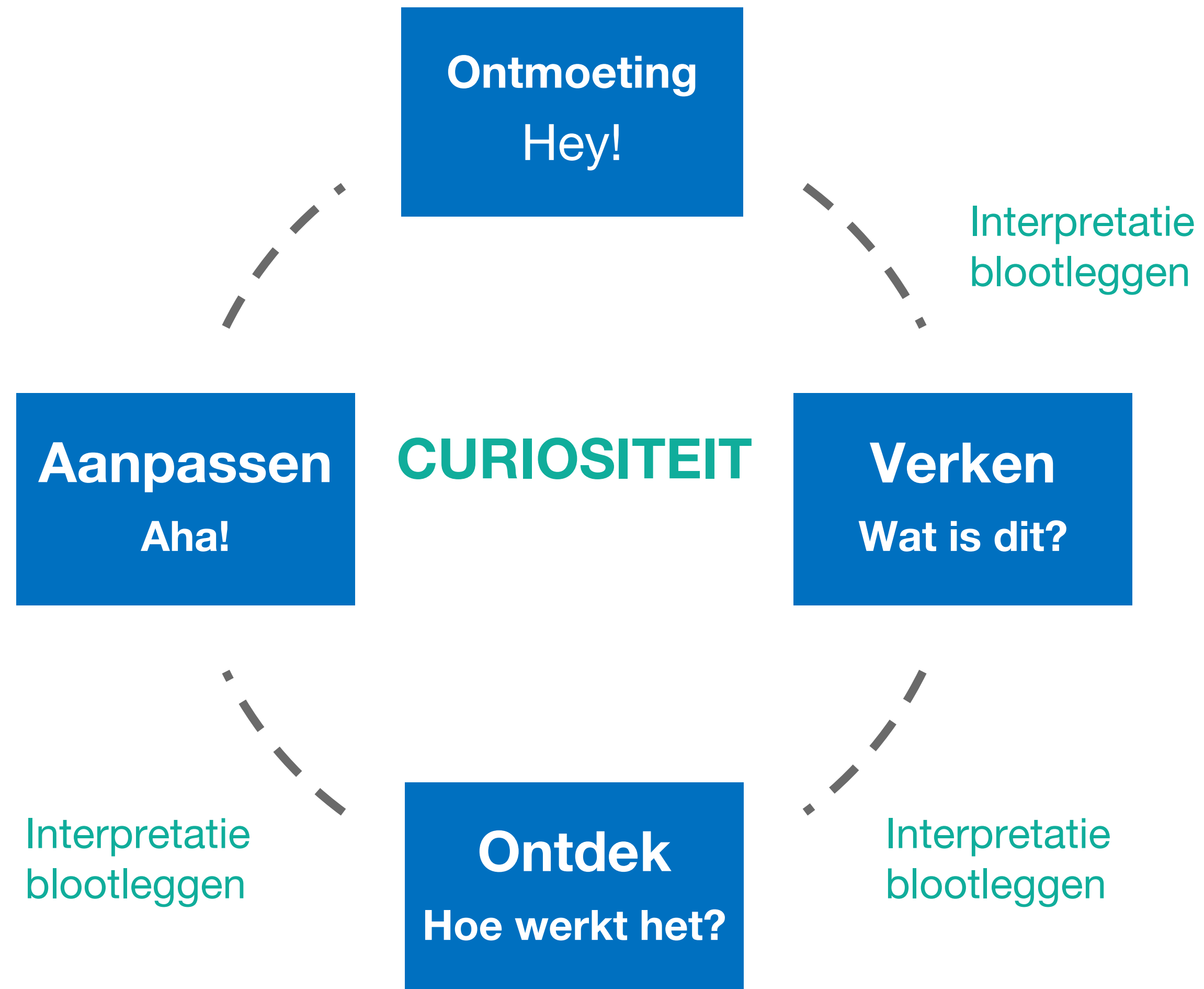


Nieuwsgierigheid

1

VOORGESTELDTECHNISCH
/THEORETISCHKADERS

Fig. 2



(Anderson, 2013)



Nieuwsgierigheid

REFERENCES

1. Reio, T.G., & Wisswell, A. (2000). *Field investigation of the relationship among adult curiosity, workplace learning, and job performance*. Human Resource Development Quarterly, 11, 5-30.
2. Reio, T.G. (2012). *Curiosity and Exploration*. In: Seel, N.M. *Encyclopedia of the sciences of Learning*. Springer, Boston, MA.
3. Anderson, S. (2013). *Applying Curiosity to Interaction Design: Tell me Something I don't know*.