

Blended learning - Deel 6: Inzicht in jouw praktijk

written by Barend Last

8 maart 2022



Onderwijs geven kan op veel manieren: in een groep of individueel, fysiek of online, synchroon of asynchroon. Al die manieren vereisen een andere aanpak. Wanneer je ze op de juiste wijze weet te combineren, verrijk je de leerervaring van de student. Die combinatie heet [blended learning](#). Maar wat is nu de beste blend en hoe ontwerp je die? Om daarbij te helpen staan in de serie 'blended learning in de praktijk' precies die vraagstukken centraal. In dit zesde deel gaan we in op de vraag: "Hoe krijg je inzicht in jouw context en waar moet je op letten?"

Het probleem: het belang van context

Blended learning wordt in de praktijk op ontelbaar veel verschillende manieren ontworpen, lopend van het simpelweg toevoegen van een online leeractiviteit tot een volledig herontwerp. Waar je het beste kan beginnen is afhankelijk van talloze factoren, die jouw context bepalen. Denk bijvoorbeeld aan je doelgroep, jouw onderwijs- en ontwerpervaring, welke ondersteuning er voorhanden is, hoe je toollandschap eruit ziet, enzovoort. In de vorige blog stonden we daarom al stil bij de vraag: [hoe begin je met blended learning?](#)

In die vorige blog gingen we in de drie manieren om het ontwerpen te benaderen: low-impact, medium-impact en high-impact. De impact heeft dan vooral betrekking op de hoeveel tijd en kennis en kunde die het van jou als docent vraagt. Er zijn echter ook andere contextuele factoren die een belangrijke rol spelen bij het maken van effectieve ontwerpkeuzes. Deze contextuele factoren bepalen in hoge mate jouw context. Met andere woorden, ze geven kaders aan wat je wel en niet kan binnen jouw praktijk.

Op 31 maart verzorgen we een webinar over het implementeren van blended leren. Meer weten en je aanmelden? Bekijk de video hieronder of ga naar [deze pagina](#).

<https://www.youtube.com/embed/PIYiEs0tpww>

Contextuele factoren

Er zijn verschillende modellen die contextuele factoren inzichtelijk maken. We bespreken er in deze blog één: het raamwerk voor de adoptie en implementatie van blended learning van Graham et al. (2014). Dit raamwerk onderscheidt drie categorieën van contextuele factoren van belang voor een succesvolle implementatie: strategie, structuur en support.

Strategie gaat onder meer om:

- **Visie:** wat is onze stip op de horizon?
- **Gedeelde taal:** hebben we dezelfde definitie?
- **Heldere doelen:** waarom doen we dit?
- **Implementatie:** is er een werkgroep die zich hiermee bezighoudt?

Structuur gaat onder meer om:

- **ICT-infrastructuur:** welke digitale technologie is beschikbaar?
- **Onderwijsruimtes en faciliteiten:** welke faciliteiten zijn er beschikbaar? Hoe zijn de onderwijsruimtes ingericht? Past dit bij mijn onderwijs?
- **Eigenaarschap:** zijn er open leermiddelen en wie beheert deze?
- **Tijdsinvestering:** hoeveel tijd is er beschikbaar?
- **Aansturing:** wie maakt de keuzes?
- **Modellen:** welk model hanteren we? Bv. flipped classroom.
- **Evaluatie:** hoe meten we de kwaliteit van ons onderwijs?

Support gaat onder meer om:

- **Onderwijsondersteuning:** welke didactische ondersteuning is er in mijn instelling aanwezig?
- **Technische ondersteuning:** waar kan ik terecht met vragen over tools en hardware?
- **Professionalisering:** welke activiteiten kan ik doen om mezelf bij te scholen?
- **Stimuleringsinitiatieven:** hoe stimuleert de instelling jou als docent? Denk aan kleinschalige subsidies en pilotprojecten.

Zoals je kan zien, zijn veel van deze contextuele factoren verantwoordelijkheden

van managers en ondersteuners. Zo is het bijvoorbeeld aan te raden om een vaste werkgroep in te richten, die zich bekommert om het op orde krijgen van al deze contextuele factoren. Het zijn in die zin een soort organisatorische randvoorwaarden die op orde moeten zijn, zodat jij als docent je kan richten op het primaire proces: onderwijs ontwerpen en uitvoeren.

Wat kan jij als docent met deze contextuele factoren?

Een aantal van de contextuele factoren hebben veel invloed op wat je wel en niet kan in jouw onderwijsontwerp. Het is daarom aan te bevelen om deze eerst in kaart te brengen, alvorens je gaat ontwerpen. Daarbij kan je twee routes kiezen:

1. Je ontwerp vanuit een ideale wereld, en gaat dan bekijken of jouw ontwerp past binnen de context van jouw instelling.
2. Je hanteert de contextuele factoren als kader, en gaat binnen die kaders ontwerpen.

We geven twee voorbeelden van het in kaart brengen van jouw context. De resultaten hiervan kan je naast je ontwerp leggen, zodat je altijd kan checken of iets haalbaar is of gebruik het als inspiratie.

Inzicht in het tool-landschap

Allereerst het inzichtelijk maken van jouw tool-landschap. Hiervoor kan je de onderstaande tabel gebruiken ter inspiratie.

Naam tool:	Waarvoor:	Hoe inzetten

Naam tool: in deze kolom schrijf je de namen op van alle tools die jullie binnen jouw school in licentie hebben en die je kan gebruiken voor onderwijs. Het gaat dus om tools waarin studenten zelf leeractiviteiten kunnen doen.

Waarvoor: in deze kolom beschrijf je per tool waarvoor de tool dient. Is het bijvoorbeeld een complete leeromgeving, waarin je aankondigingen kan plaatsen en opdrachten kan aanbieden, of is het een hele specifieke tool, zoals een digitaal whiteboard?

Hoe inzetten: in deze kolom beschrijf je hoe je de tool in jouw praktijk zou kunnen inzetten. Waar zie je kansen?

Inzicht in de fysieke onderwijsruimtes

Het tweede voorbeeld gaat over de fysieke onderwijsruimtes. Ook hiervoor kan je onderstaande tabel gebruiken.

Ruimte:	Capaciteit:	Leeractiviteiten:	Technologie:

Ruimte: in deze kolom geef je de ruimte(s) een naam. Bijvoorbeeld: normaal klaslokaal, of ruimte H23, als er bijvoorbeeld met coderingen gewerkt wordt. Dit zijn de ruimtes waar jij in les gaat geven.

Capaciteit: geef hier aan hoeveel studenten er tegelijkertijd in de ruimte passen.

Leeractiviteiten: in deze kolom beschrijf je welke leeractiviteiten in deze ruimte kunnen plaatsvinden. In een collegezaal kan je bijvoorbeeld goed presenteren, maar niet goed in groepen werken. Een gymzaal is goed voor bewegen, maar een klaslokaal met busopstelling niet.

Technologie: geef aan hoe de ruimte is uitgerust met technologie. Wat voor hardware staat er in de ruimte? Welke tools zou je daar kunnen inzetten?

Conclusie

Allebei de benaderingen voor het ontwerpen van je blended onderwijs, vanuit de ideale wereld of vanuit kaders, zijn in principe prima. Het ontwerpen vanuit de ideale wereld zorgt ervoor dat je komt op een ontwerp dat echt vernieuwend en innovatief is, en wat waarschijnlijk zo goed mogelijk aansluit op de behoeften van jouw doelgroep.

Daarentegen kan je tegen behoorlijke beperkingen aanlopen bij de uitvoering ervan in de praktijk, bijvoorbeeld als je een geweldige groepsactiviteit hebt ontworpen maar wordt ingeroosterd in een grote collegezaal voor frontaal onderwijs. Het ontwerpen vanuit kaders is een veiligere optie, maar zal wellicht minder innovatief zijn. Er moet worden ingeleverd op de kwaliteit en kansen om het passend te krijgen. Beide benaderingen hebben dus voor- en nadelen.

Op 31 maart verzorgt Vernieuwonderwijs i.s.m. Barend Last een webinar over het implementeren van blended leren. Wil je meer weten of je aanmelden? Check [deze pagina](#).

Dit artikel is afkomstig van [Vernieuwonderwijs.nl](https://www.vernieuwonderwijs.nl).

Bekijk de meeste recente versie van ons artikel op onze website.



Vernieuwender**wijs**