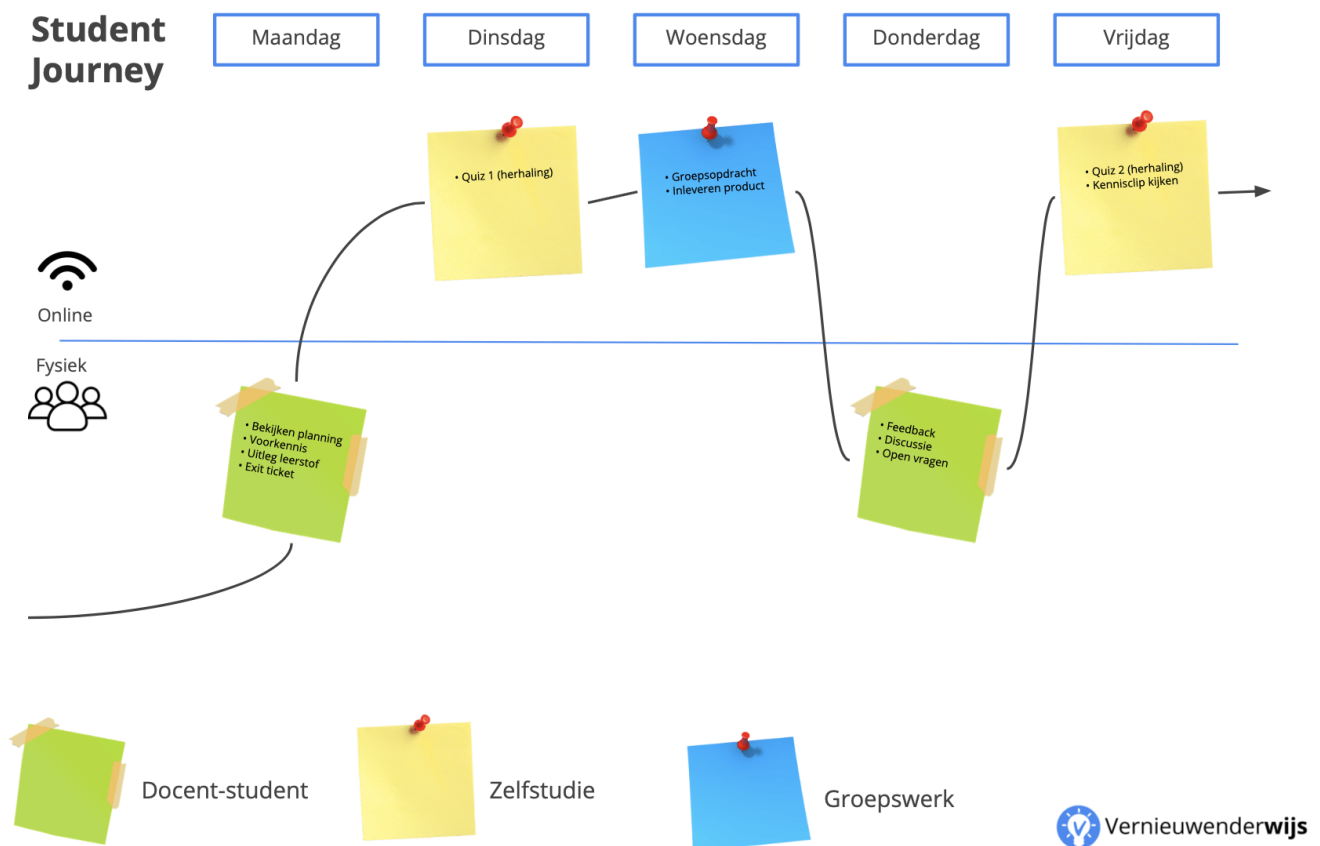


Blended learning ontwerpen met een student journey

written by Wessel Peeters

15 februari 2021



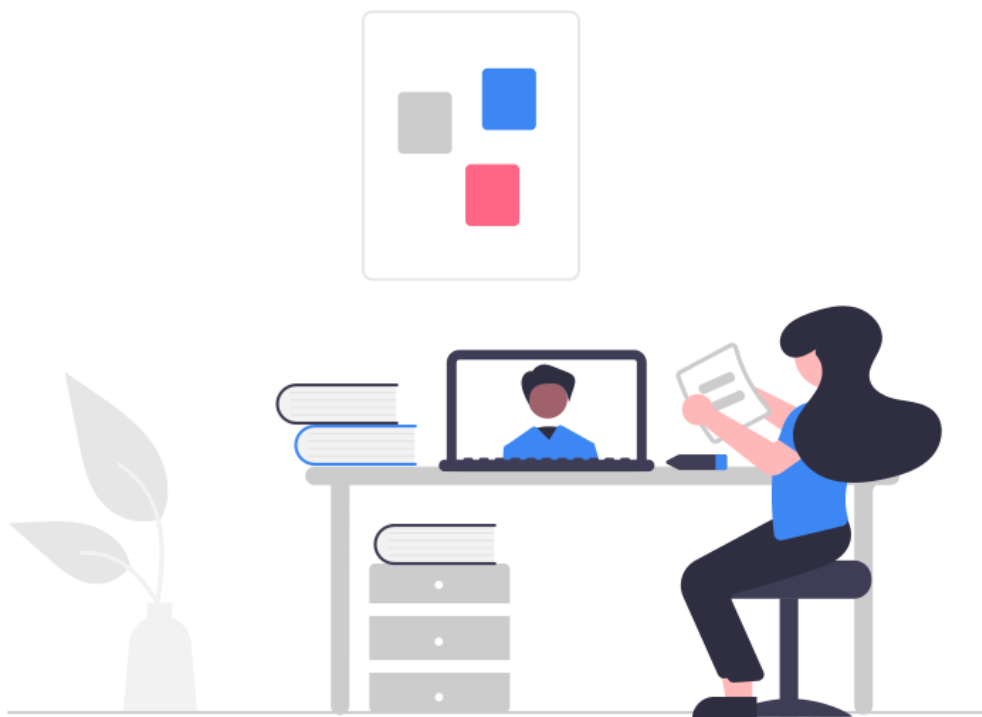
Blended learning is het afgelopen jaren steeds meer de nieuwe manier van onderwijs geworden, zeker in het hoger onderwijs. Kijkend naar de toekomst zal deze vorm van leren zeker belangrijk blijven. Om dat goed vorm te geven kan het helpen om met je team een student journey te maken. Wat is dat precies? En hoe kan het helpen bij blended learning? Dat lees je in dit artikel!

Blended learning

Het begrip *blended learning* ('gemixt leren') staat voor de studentgerichte leerervaring die wordt mogelijk gemaakt door een goede afstemming van effectieve didactiek, bereikt door een goede combinatie van face-to-face interactie

en ICT.

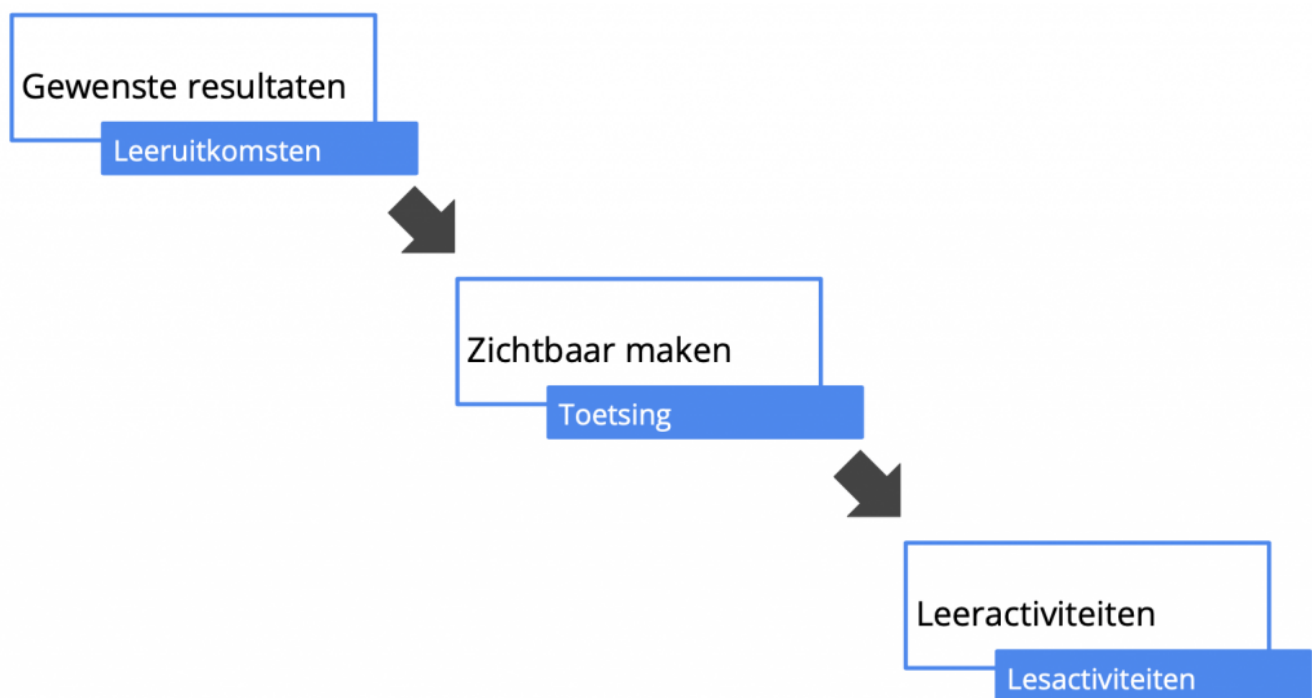
Het gaat dus om onderwijs waarbij studenten zowel synchroon (gelijktijdig, vaak de contactmomenten) en [asynchroon \(op eigen tempo, vaak de zelfstudie\) leren](#). Waarbij het leren zowel plaatsvindt tijdens [offline onderwijs en online onderwijs](#). Dit vraagt dan ook om een andere aanpak dan de 'klassieke vorm' van onderwijs, waarbij vrijwel al het leren geheel offline plaatsvindt. Concreet moet er bijvoorbeeld worden nagedacht over welke leeractiviteiten precies plaatsvinden tijdens fysieke onderwijs en welke leeractiviteiten juist beter kunnen plaatsvinden tijdens het online leren.



Backward design

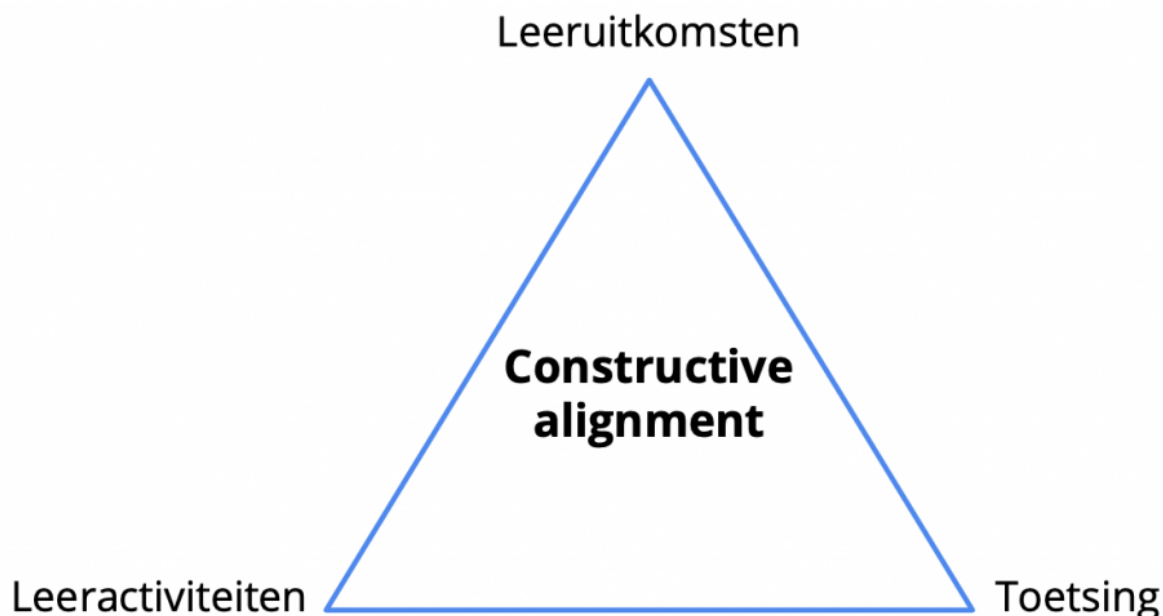
Om te komen tot een goed (blended) onderwijsontwerp, is het belangrijk om

allereerst helder te hebben naar welke [leeruitkomsten](#) studenten gaan toewerken. Om dit helder te krijgen kan het helpen om te werken middels [Backward design](#) (Wiggins & McTighe, 1998). Welke eindkwalificaties (specifieker: leeruitkomsten) staan centraal? Op welke manier dienen studenten aan te gaan tonen dat zij deze beheersen? Welke leeractiviteiten helpen studenten daartoe te komen? Deze vragen kunnen beantwoord worden op curriculum-niveau, maar ook op het niveau van een onderwijseenheid ofwel module.



Constructive alignment

Het werken vanuit backward design helpt om een goede [constructieve alignment](#) ('constructieve afstemming') te krijgen: een goede afstemming tussen de leerdoelen – leeruitkomsten, toetsing en leeractiviteiten. Zo vormt zich een goede basis voor het vormgeven van goed onderwijs, in dit geval blended learning.



Zorg er dus voor dat je eerst als team helder hebt waar studenten naartoe werken en hoe zij dit kunnen aantonen. Daarna volgen de leeractiviteiten, waarbij gebruik kan worden gemaakt van de student journey.

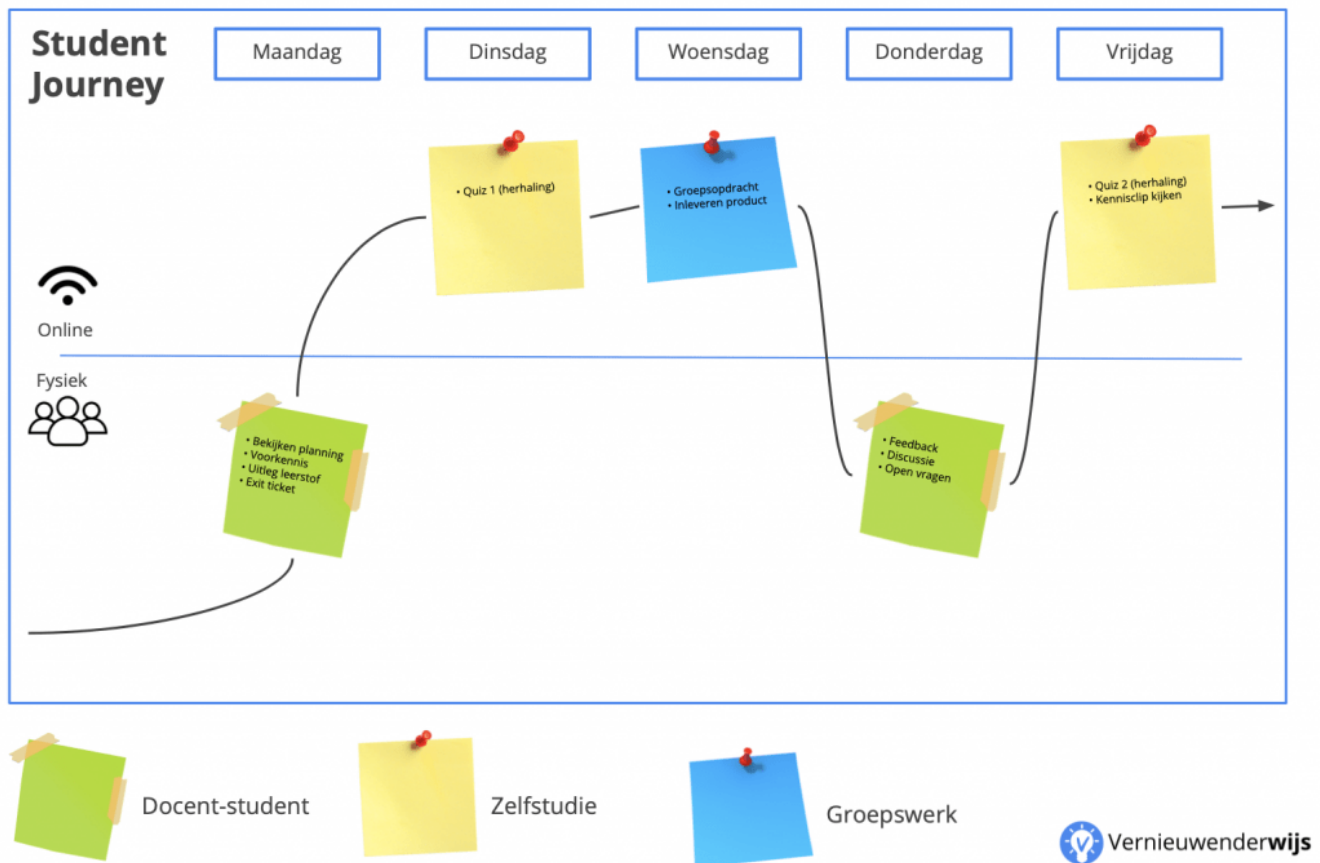
Student Journey

Een student journey ('studentenreis') is een manier om inzichtelijk te maken wat studenten, op welke manier en waar leren. Het helpt om met je team keuzes te maken bij het inrichten van een jaar, semester, periode of specifieke een onderwijseenheid (module). Daarbij kan het helpen dit voor een reguliere lesweek te doen en daarmee een duidelijke structuur neer te zetten, die steeds herhaald wordt. Vanuit de leeruitkomsten en toetsing werk je met een student journey dus stap voor stap toe naar de leeractiviteiten.

Een student journey kan goed worden gemaakt op [een canvas](#). Dit kan zowel fysiek als online. dit laatste bijvoorbeeld [met een tool als Mural of Miro](#). Dit zijn twee erg gebruiksvriendelijk tools waarin je tegelijkertijd kunt samenwerken om de student journey vorm te geven.

Daarbij is het aan te raden om met verschillende type sticky notes te werken. Bijvoorbeeld één kleur voor contactmoment, één voor zelfstudie en één voor groepswork. Op die manier zie je ook in één oog opslag wat er van studenten wordt gevraagd. Op een stickynote kun je vervolgens als team de wenselijk informatie neerzetten, zoals wat studenten doen, welke werkvorm er wordt ingezet of zelfs welke specifieke leerstof er aan bod komt.

Hieronder een fictief voorbeeld, met daarin enkele elementen die je zou kunnen gebruiken bij het vormgeven van de student journey:



Misschien wil je wel hele andere informatie er in zetten, dat kan natuurlijk ook! Het belangrijkste is dat het gaat over de leerreis van de student, oftewel dat het leren wordt bekeken vanuit de acties die de student moet doen: het immers een *'student journey'*.

Een goede balans

Probeer een goede balans te vinden bij het (her)ontwerpen van het blended learning. Zo lenen [contactmomenten \(synchroon\)](#) zich vooral goed voor het verhelderen van misconcepties, beantwoorden van vragen en het geven van een aanvullende instructie. Fysiek contactmomenten lenen zich daarbij weer beter voor bijvoorbeeld het oefenen gespreksvaardigheden, daar waar online meer de focus kan worden gelegd op kennis.

[Zelfstudie \(asynchroon\)](#) en groepswork leent zich bijvoorbeeld goed voor het krijgen van nieuwe informatie middels [een goede instructievideo](#), het lezen van teksten of het opbouwen van kennis door het maken van een kennisquiz of het [samen uitwerken van producten](#).

Blended learning kan bijdragen aan het vormgeven van onderwijs waarbij er meer ruimte is voor maatwerk. Zo kun je [differentiatie](#) bieden in de vorm van, plaats en tijd waarin wordt geleerd, maar ook de inhoud en het eindproduct waar naartoe wordt gewerkt. Door fysiek en online onderwijs goed te mixen biedt blended learning dus een echte meerwaarde.

Meer lezen

Meer lezen over blended learning? Bekijk dan onze artikelenreeks over blended learning op onze website en start [hier](#) met het eerste artikel.

Dit artikel is afkomstig van [Vernieuwonderwijs.nl](#).

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

Ook vind je hier meer dan 600 andere artikelen, downloads en meer!



Vernieuwonderwijs