



SVEA TRAINING MODULES

www.svea-project.eu



Auteurs:

Tony Toole, Coleg Sir Gâr

Project coordinator:

MFG Baden-Württemberg mbH
Public Innovation Agency for ICT and Media
Petra Newrly
Breitscheidstr. 4
70174 Stuttgart
Duitsland
Telefoon: +49 711 90715-357
Fax: +49 711 90715-350
E-Mail: newrly@mfg.de

SVEA consortium:



Innovation Agency
for ICT and Media



Gecofinancierd door:



Lifelong Learning Programme

Dit project werd gefinancierd met de steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik van de informatie die erin is vervat.

Inhoudstafel

Inleiding	5
Sessie 1 – Inleiding tot Online Leren	7
Inleiding	7
Leerdoelen	7
Opdracht	7
1.1 De computer, het Internet en web 2.0	8
1.2 Onderwijstechnologie	9
1.3 Resultaten en discussie	10
Sessie 2 - Online Leren Ontwerpen	11
Inleiding	11
Leerdoelen	11
Opdracht	11
2.1 Leerontwerp en Technologie	12
2.2 Bronnen voor Leerontwerp	12
2.3 Case Study 1: Virtual Learning Environments	13
2.4 Case Study 2: e-Portfolios	13
Sessie 3 – Online Leermiddelen	14
Inleiding	14
Leerdoelen	14
Opdracht	14
3.1 Hardware voor Online Leren	15
3.2 Software voor Online Learning	16
3.5 Resultaten & Discussie	18
Sessie 4 - Online Leerplatformen	19
Inleiding	19
Leerdoelen	19
Opdracht	19
4.1 Inleiding tot Online Leerplatformen	19
4.2 Open Source Leerplatformen: Moodle	20
4.3 Commerciële Leerplatformen: Blackboard	21
4.4 Web 2.0 Leerplatformen	21
4.4.1 Specificaties voor een Web2.0 Leerplatform	22
4.5 Online Leerplatform zelf-reflectie oefening	24
Sessie 5 – Online Studenten Ondersteunen	25
Inleiding	25
Leerdoelen	25
Opdracht	25
5.1 Blended Learning	26
5.2 Praktische Tips voor Ondersteuning	26
5.3 Planning van Ondersteuning	26

5.4 Resultaten van de module en discussie	28
Sessie 6 - Case Studies	29
Sessie 7 – Oefening Online Leren Ontwerpen.....	30
7.1 Building a Web 2.0 Learning Environment.....	30

Inleiding

Deze module is ontworpen om docenten te introduceren in de technieken en de vaardigheden om online leren te ontwikkelen en te ondersteunen. Er wordt een overzicht gegeven van de vele voordelen van het gebruik van technologie in onderwijs en training en er wordt dieper ingegaan op een aantal online leermiddelen die reeds bestaan om docenten te helpen bij het verwerven van praktische expertise om online leren te ondersteunen. Op het einde van deze module is elke deelnemer in staat om:

- de impact van het Internet op het onderwijs te waarderen en de betekenis ervan op de ondersteuning van studenten in te schatten;
- op basis van degelijke praktijkvoorbeelden te begrijpen hoe online vakken ontworpen en aangeboden worden;
- op basis van een praktische oefening over de inhoud van deze module, online leertrajecten voor hun vakgebied te plannen.

Deze module telt vijf sessies:

Sessie 1 – Inleiding tot Online Leren

Deze sessie biedt een overzicht van de online leeromgeving en beschrijft een aantal bronnen en functionaliteiten die vandaag de dag beschikbaar zijn om online leren te ondersteunen. In deze sessie wordt de typische online leerervaring voor de student en de docent geschetst. Bij het vervolmaken van deze sessie kan elke deelnemer bijdragen tot een discussie over de problematiek van online leren met andere deelnemers.

Sessie 2 – Online Leren Ontwerpen

Deze sessie beschrijft een aantal perspectieven op wat een goed ontwerp van online leren vandaag betekent. Er wordt ook ingegaan op opvattingen omtrent minder goede ontwerpen of praktijken. De deelnemers aan deze sessie worden uitgenodigd om vanuit hun expertise als onderwijskundigen hun mening op een aantal cases te delen en een kritische denkoefening te vervullen.

Sessie 3 – Online Leermiddelen

Deze sessie gaat dieper in op de diverse technologieën die docenten en studenten bij online leren kunnen ondersteunen. Hierbij wordt ook ingegaan op de digitale vaardigheden waarover men dient te beschikken. De deelnemers aan deze sessie worden uitgenodigd om een analyse van hun eigen sterktes en zwaktes op te stellen, en om een persoonlijk actieplan op te stellen om zichzelf te verbeteren in dit domein.

Sessie 4 – Online Leerplatformen

Deze sessie behandelt de verschillende functies van een online leerplatform: de website die toegang geeft tot de online leeractiviteiten en bronnen. We beschrijven de commerciële en niet-commerciële, open-source leerplatformen en bekijken ook een aantal web 2.0 tools die gebruikt kunnen worden om een leeromgeving vorm te geven. Elke deelnemer kan ervaring opdoen bij het gebruik van deze tools.

Sessie 5 – Online Leren Ondersteunen

In deze sessie worden een aantal basisprincipes rond het ontwerpen en ontwikkelen van leermaterialen bekeken. Verder worden diverse perspectieven rond online begeleiding behandeld. Tot slot wordt ook ingegaan op het online toetsen en feedback geven, en de problematiek van kwaliteit bij online leren.

Sessie 1 – Inleiding tot Online Leren

Inleiding

Deze sessie gaat in op het ontstaan en de ontwikkeling van de computer, het Internet en het Web in de laatste 30 jaar. Er wordt vooral gekeken naar de impact van deze evolutie op het onderwijs en er worden een aantal onderwijskundigen aan het woord gelaten die menen dat het conventionele onderwijsmodel onder druk komt te staan om zich aan te passen. Als deelnemer word je uitgenodigd om zelf jouw mening te geven over deze problematiek en met anderen in discussie te treden op het forum.

Het doel van deze sessie is om je in te leiden tot de hedendaagse praktijk van online leren en om je voor te bereiden voor de volgende sessies die ingaan op o.a. het ontwerpen van online leren, de digitale geletterdheid, online coachen, etc.

Doorheen de module zullen we je vragen om jouw opinie over bepaalde thema's of opinies te delen met andere deelnemers. Put hierbij vooral uit jouw eigen ervaring. We hopen dat dit proces van reflectie en discussie je zal helpen om later online leren te ontwerpen of te ondersteunen.

Leerdoelen

Op het einde van deze eerste sessie ben je in staat om:

- het belang van de snelle groei van het Internet in te schatten en wat de impact hiervan was op de groei van online leren;
- te begrijpen hoe het Internet vandaag gebruikt wordt en hoe web 2.0 toepassingen docenten en studenten interessante mogelijkheden bieden;
- conclusies te trekken over de impact van al deze ontwikkelingen op het onderwijs in jouw domein en wat het betekent voor jouw vaardigheden als docent.

Opdracht

Deze sessie leidt de module 'Online Leren' in. Het is jouw opdracht om de materialen te lezen, de video's te bekijken en jouw eigen mening te vormen en te delen met andere deelnemers op het discussie forum op het SVEA platform.

1.1 De computer, het Internet en web 2.0

Er bestaat geen twijfel over het feit dat de *personal computer* (PC) ons dagelijkse leven drastisch heeft beïnvloed. Naast onze eigen desktop of laptop in de woonkamer, omringen we ons met computers om elk detail van ons leven te ondersteunen. Mobiele telefoons zijn mini-computers gericht op communicatie, centrale verwarming werkt met een kleine boordcomputer, televisies en media spelers worden bestuurd door een chipset – zelfs onze wagens rijden dankzij ingenieuze computersystemen.

Alle hedendaagse computers zijn bovendien in staat om met elkaar in verbinding te staan via het Internet. Dit netwerk is een indrukwekkende samenwerking tussen commerciële bedrijven, naties en organisaties om een wereldwijd communicatie netwerk op te zetten dat door iedereen gebruikt kan worden die er toegang toe vindt. In de meeste gevallen gebeurt dit via een eigen computer met een internetverbinding op basis van kabel of telefoon.

De impact van het Internet op de samenleving is vooral te danken aan het World Wide Web. Het web faciliteert de verspreiding, het delen en presenteren van gegevens op een heel aantal manieren die de manier waarop we communiceren en informatie delen radicaal heeft veranderd. Vandaag is het normaal voor organisaties, bedrijven en onderwijsinstellingen om websites te hebben waar ze hun diensten promoten en communiceren met klanten en collega's.

Op dit moment is er ook een diepere revolutie aan de gang die de manier waarop de samenleving werkt erg verandert. Web 2.0 is een term die gebruikt wordt om een toenemende waaier aan webgebaseerde toepassingen te beschrijven die mensen op andere manier laat communiceren. Blogs, Instant Messaging, Twitter, Skype en andere diensten laten toe om op een andere wijze in contact te staan met anderen. Facebook, Myspace, Googl egroups en anderen faciliteren sociale netwerken. Youtube, Flickr en Google docs maken het verspreiden en delen van video's, foto's, documenten en andere digitale bronnen mogelijk.

Veel mensen hebben een Facebook profiel waarop zij hun sociale bezigheden delen met hun vrienden. Wanneer mensen iets willen opzoeken, gebruiken ze meteen Google. Het is vandaag ook vrij normaal voor mensen om met vrienden en familie te chatten of internationaal te bellen met video via Skype. Zelfs mensen die beweren dat ze geen computer expert zijn, gebruiken vandaag computers en het internet in hun sociale en professionele leven.

Bekijk even deze [video](#). De beelden illustreren hoe mensen de mogelijkheden van een online omgeving exploreren, op zoek naar wederzijds voordeel en plezier. Bedenk hoe zij op informele wijze hun vaardigheden en competenties aan het vormen zijn. Wat kunnen we hieruit leren voor het onderwijs in dit internettijdperk?

De ontwikkeling van de PC, het gebruik van het Internet en de opkomst van web 2.0 heeft ook een impact op een ander domein: niet enkel ons sociale en professionele leven wordt beïnvloed, maar ook onze socio-economische relaties. Veel van wat online

mogelijk is, betekent weinig extra kost voor de gebruiker. Dit heeft een grote impact op onderwijs en het biedt potentieel grote mogelijkheden voor studenten.

Wat is onze mening hierover? Voor we kijken naar anderen hun opinie over wat technologie en het Internet betekenen voor de toekomst van de onderwijs, horen we graag jouw opinie op het discussieforum van het [SVEA platform](#). Neem eens een kijkje wat anderen zeggen. Er is een sterke mening dat onderwijs in de komende tien jaar een heel aantal veranderingen zal doormaken, onder invloed van het Web. Ga je hiermee akkoord? Hoe zal dit er uit zien?

Het volgende onderdeel verkent het onderwijskundig gebruik van deze technologieën .

1.2 Onderwijstechnologie

Pen en papier, het bord en krijt – dit waren de traditionele technologieën van de 19^{de} eeuw. Ze worden nog steeds gebruikt vandaag – de leerkracht in de klas met de leerling op de banken. Het onderwijs is weinig veranderd in de laatste twee eeuwen.

Maar toch, hoewel het paradigma van het klaslokaal nog niet verdwenen is, hebben nieuwe technologieën wel hun weg gevonden naar de school. Radio, TV, geluid en video opname werden allemaal gebruikt in de 20^{ste} eeuw. Fotokopiëren werd bijzonder populair om goedkope handboeken voor studenten te maken. Wanneer de eerste PC's op de markt verschenen in de jaren 80, leidde dit tot de langzame introductie van ICT vaardigheden voor studenten en docenten. Vooral tekstverwerking, rekenbladen en grafische software voor documentatie en illustratie stond centraal.

Toen het Internet en het Web ontstonden in de jaren 90, maakten veel studenten en docenten gebruik van de toegang tot gedeelde academische bronnen. Op hetzelfde ogenblik werden de mogelijkheden van afstandsonderwijs via het Internet duidelijk en de term e-learning werd geïntroduceerd. Heel wat organisaties, gedreven door innovatie, begonnen hun online leeromgevingen te bouwen. Een aantal nationale en internationale onderwijsinitiatieven werden opgericht om e-learning projecten van fondsen te voorzien. Een voorbeeld in het Verenigd Koninkrijk is JISC, een organisatie die verantwoordelijk is voor de nationale academische netwerkinfrastructuur met een specifiek fonds voor de ontwikkeling van e-learning innovatieprojecten door instellingen.

Vanaf 2000 werd online leren mainstream voor veel onderwijsinstellingen en het werd erkend als een vitaal onderdeel van het onderwijs van de toekomst – zelfs door docenten die nog niet actief met het medium bezig waren. Op dat moment verschenen Learning Management Systemen (of Virtuele Leeromgevingen) om het aanbod van online leren te ondersteunen. Instellingen moedigden hun docenten aan om digitale versies van hun vakken aan te maken en om hen beschikbaar te maken via het Net, op het leerplatform.

De ontwikkeling van Web 2.0 toepassingen in de laatste 5 jaar heeft de richting van e-learning fundamenteel veranderd. De mogelijkheid om op een totaal nieuwe manier

met elkaar te communiceren en informatie te delen, en het inzicht over hoe dit in een onderwijscontext een plaats kan krijgen, heeft de idee versterkt dat conventioneel onderwijs verrijkt of vervangen kon worden door het effectief ondersteunen van studenten die online bronnen raadplegen. De volgende video suggereert dat dit essentieel en onvermijdelijk is. Bekijk het even [hier](#). Wat denk jij?

De volgende video verkent nog verder hoe ons leren zal veranderen onder invloed van het gebruik van technologie. Het laat zien over hoeveel bronnen een student vandaag beschikt en hoe het enthousiasme voor een bepaald onderwerp het leren grondig beïnvloedt. De video laat ook zien hoe studenten controle hebben over hun leren dankzij de technologie en dat de mogelijkheid hebben om te leren van hun fouten en van hun successen. Je kunt de video [hier](#) zien.

Komen deze beelden overeen met jouw visie op onderwijs en de impact van technologie op leren? Is de overgang van 19^{de} eeuw onderwijs naar 21^{ste} eeuwse leeromgevingen zo fundamenteel als deze video's voorstellen? Denk je dat instructie van een docent meer of minder effectief is dan groepswork via het Internet?

Deze sessie was ontworpen om je te informeren over hoe hedendaagse onderwijskundigen en docenten online leren zien evolueren in de toekomst. Het is ook bedoeld om je aan te moedigen om jouw eigen mening te delen met anderen over deze problematiek. Het laatste onderdeel van deze sessie nodigt je uit om een diepere discussie met anderen te voeren.

1.3 Resultaten en discussie

Deze sessie bood een overzicht van de ontwikkeling van de PC, het Internet en het Web in de afgelopen 30 jaar. Het vatte de impact ervan op onderwijs samen en het bood een aantal opinies aan van onderwijskundigen op hoe het conventionele onderwijsmodel wellicht zal veranderen.

Het doel van de sessie was om de hedendaagse online praktijk in te leiden en om je voor te bereiden op de volgende sessie waarin het ontwerp van online leren, digitale geletterdheid en online ondersteuning worden behandeld.

Tijdens de sessie werd je uitgenodigd om jouw mening over deze problematiek te delen. We hopen dat dit proces je geholpen heeft om jouw eigen conclusies te trekken uit het belang van het Internet voor de toekomst van het onderwijs.

Wat is jouw mening nu deze sessie is afgelopen? Heb je bemerkingen die je wil delen? Aarzel niet om hierover te discussiëren met de andere deelnemers op het [SVEA platform](#). Later in de module volgen er gestructureerde oefeningen waarin je kunt plannen hoe je technologie in jouw vak kunt gebruiken.

Sessie 2 - Online Leren Ontwerpen

Inleiding

Deze sessie stelt je een aantal bronnen voor die representatief zijn voor de hedendaagse visies op effectief onderwijsontwerp in de context van online leren. We stellen ook een aantal visies voor op wat minder goede praktijken zijn die beter worden vermeden. Elke deelnemer wordt opnieuw uitgenodigd om hun mening te delen als onderwijskundigen en docenten, en in discussie te treden met anderen over de voorgestelde problematiek.

Leerdoelen

Aan het einde van deze sessie zal je:

- De hedendaagse visie beter begrijpen op wat goed en slecht ontwerp voor online leren is zoals het wordt voorgesteld door een aantal experts;
- De mogelijkheid hebben om commentaar te geven op de geformuleerde beschouwingen en je mening te delen met de andere deelnemers aan deze module;
- Een visie te vormen op hoe je online leren zult ontwerpen met nieuwe technologieën voor jouw discipline/onderwerp/instelling.

Opdracht

Deze sessie zal ongeveer 1 uur in beslag nemen – de links en bronnen om dieper op een aantal zaken in te gaan niet meegerekend. Er is geen formele evaluatie op het einde van deze module. Alles is zelfstudie. Er worden wel leeractiviteiten voor je voorzien die je zullen helpen om jouw begrip en vaardigheden inzake het ontwerp van technologie ondersteund leren te verhogen.

Op het einde word je uitgenodigd om een kritische reflectie te geven op leerontwerp voor online leren waarbij je jouw opvattingen zult vergelijken met de opinies beschreven in deze sessie.

2.1 Leerontwerp en Technologie

Opvattingen over wat goed onderwijsontwerp is zijn zo oud als de geschiedenis van onderwijs en ze zijn meestal gebaseerd op toonaangevende theorieën over hoe leren plaatsvindt en hoe dit het beste wordt ondersteund/gefaciliteerd. Het wordt daarbij algemeen aangenomen dat de basisprincipes van goed onderwijsontwerp niet veranderen, maar dat ontwikkelingen in het gebruik van technologie de wijze van aanbieden significant kunnen verbeteren.

Studenten hebben voldoende informatie nodig om het onderwerp te begrijpen, voldoende oefening om die kennis in een authentieke, reële situatie te kunnen gebruiken en voldoende feedback om te weten of ze de beoogde leerdoelen hebben bereikt.

Met de opkomst van digitale technologieën zijn de mogelijkheden om leren te faciliteren verhoogd. Er zijn heel wat voordelen. Maar er zijn ook een aantal beperkingen. De voordelen liggen vooral in het feit dat de bronnen meer flexibel beschikbaar zijn voor de studenten. Ze zijn toegankelijker en – volgens sommigen – ook interactiever en rijker.

In de volgende video laten we Gilly Salmon, Professor in e-Learning van de Universiteit van Leicester, UK, aan het woord over hoe zij van mening is dat effectief leerontwerp er uit ziet in het Internettijdperk. In de presentatie legt zij een aantal verschillen uit tussen het conventionele onderwijsmodel en het model van online leren. Er is ook een fundamenteel verschil tussen de fysieke ruimtes, zoals het klaslokaal en de bibliotheek, en de virtuele omgeving van het Internet. Ze roept op om het onderwijsontwerp fundamenteel te herdenken en om het potentieel van het Internet maximaal te benutten. Bekijk de video [hier](#).

In de tweede [video](#) spreekt David Merrill, Emeritus Professor at Utah State University, USA. Hij geeft een aantal basisprincipes van *instructional design* mee waar je over dient na te denken bij het ontwerpen van effectief online leren. Hij benadrukt hierbij in het bijzonder het belang van het toepassen van bepaalde vaardigheden en competenties als deel van een authentieke taak. Dit is in het bijzonder belangrijk voor volwassenenonderwijs, beroepsonderwijs en werkpleklernen.

Wat is jouw mening over deze twee video's. Ga je akkoord? Denk je dat deze opvattingen toepasbaar zijn voor alle vormen van online leren? Zie je in jouw ervaring mogelijkheden voor beroepsonderwijs of volwassenenonderwijs? Post jouw mening op het [SVEA platform](#).

2.2 Bronnen voor Leerontwerp

Er is heel wat informatie beschikbaar voor docenten die hulp willen bij het herontwerpen van hun vak om het online te kunnen aanbieden. Dergelijk materiaal

wordt continu aangepast, afhankelijk van wat nieuwe inzichten zijn of op basis van nieuwe technologieën.

[Hier](#) vind je een goed voorbeeld van een dergelijk document. Het is een onderdeel van 'Effective Practice in a Digital Age' gepubliceerd door JISC, de organisatie voor technologie ondersteund leren in het Verenigd Koninkrijk. Het bevat links naar goede voorbeelden, praktijken en er wordt verwezen naar andere case studies verder in deze module. Er is een algemene opvatting dat het belangrijk is voor alle docenten die betrokken zijn bij online leren om goede pedagogische inzichten te gebruiken. Dit is even waar voor beroeps- en volwassenenonderwijs als voor andere doelgroepen.

Er zijn veel excellente bronnen die advies geven. De volgende twee case studies zijn hier voorbeelden van. Lees de beide documenten goed door voor je de zelf-evaluatie vragenlijst op het einde van deze sessie invult.

2.3 Case Study 1: Virtual Learning Environments

Virtuele leeromgevingen (VLEs) of Learning Management Systems (LMS) zijn multifunctionele online toepassingen die ontworpen zijn om studenten vlot toegang te geven tot materialen en bronnen. De systemen laten toe om studenten en docenten met elkaar te laten communiceren, te evalueren etc. Ze zijn beschikbaar als commerciële, zoals Blackboard, of niet-commerciële (open source) producten, zoals Moodle.

Deze case studie bespreekt een bepaalde VLE implementatie binnen een context van blended leren waarbij het online gegeven gecombineerd wordt met face-to-face contact. Het is de bedoeling dat je je eigen opinie vormt over de boodschap in deze tekst en dat je jouw mening voorbereidt voor de oefening op het einde van deze sessie. Je kunt de case studie [hier](#) bekijken.

2.4 Case Study 2: e-Portfolios

e-Portfolios worden door studenten gebruikt om hun voortgang en leerbereik te verzamelen, te beschrijven en om er kritisch over te reflecteren. Net als bij een papier-gebaseerd portfolio worden e-portfolio's gebruikt om informatie samen te brengen die een student kan gebruiken als bewijs dat hij/zij bepaalde kennis bezit en geleerd heeft.

Deze case studie laat zien hoe e-portfolio's gebruikt worden bij werkplek leren. Je kunt de hele case studie [hier](#) lezen.

Wat denk je van het gebruik van portfolio's in beroepsonderwijs? Gebruiken jouw studenten portfolio's voor jouw programma's? Waarom wel/niet?

Sessie 3 – Online Leermiddelen

Inleiding

Deze sessie behandelt de typische hard- en software benodigheden voor docenten en studenten bij het ontwerpen en aanbieden van online leren. Het gaat dieper in op de digitale geletterdheid die nodig is bij beide partijen om goed online leren te realiseren. Deze sessie nodigt je uit om een analyse te maken van jouw eigen sterktes en zwaktes op dit gebied, en waar nodig een persoonlijk actieplan uit te werken om jezelf te verbeteren.

Leerdoelen

Aan het einde van deze sessie, ben je in staat:

- Om de nodige hard- en software te herkennen om deel te nemen aan online leren;
- Om te begrijpen welk niveau van digitale geletterdheid je dient te bezitten om te kunnen deelnemen aan online leren, en hoe je jezelf kunt verbeteren op dat terrein;
- Om de acties te specificeren die je nodig hebt om de middelen voor online leren in jouw discipline aan te bieden en te gebruiken op een effectieve manier.

Dit betekent concreet dat je op het einde van de sessie op de hoogte bent van de benodigheden en wat de kost ervan is. Je zult ook jouw eigen materiaal geëvalueerd hebben en een aantal gebieden herkennen waar je kunt verbeteren.

Opdracht

Dit is een weinig complexe sessie die je wellicht afgewerkt hebt binnen het uur. Je wordt een aantal checklists aangeboden met typische hard- en software die je nodig hebt om online leren te ondersteunen. Je wordt hierbij uitgenodigd om jouw ervaring te delen vanuit jouw eigen context. Daarna wordt je uitgenodigd om een analyse van je eigen vaardigheden op het vlak van digitale geletterdheid uit te voeren en om een actieplan op te stellen dat je moet helpen om de gebieden waar je minder goed in bent op te krikken.

3.1 Hardware voor Online Leren

De fysieke bronnen die je nodig hebt om deel te nemen aan online leren zijn dezelfde als deze die je gebruikt om internet te bereiken vanop het werk of bij je thuis. Een groot aantal mensen beschikt vandaag over een eigen desktop PC of laptop met internet verbinding. Voor hen is er geen extra materiaal nodig wanneer ze online willen leren.

Hetzelfde geldt eigenlijk voor de software. Er is nauwelijks een extra kost, want de applicaties zijn meestal online beschikbaar via gratis accounts of er wordt gewerkt met tekstverwerkingssoftware die iedereen toch al op de computer heeft staan. Zoniet zijn er gratis, open source, pakketten beschikbaar waar je mee van start kunt.

Het is waar dat de snelle ontwikkeling van computers in huis en het internet gebruik eigenlijk betekent dat online leren voor iedereen toegankelijk is. Hetzelfde geldt voor de instellingen die online leren aanbieden: zij kunnen dure commerciële e-learning software gebruiken en excellente hardware aanbieden – maar in essentie is dat niet nodig om met goed online leren van start te gaan.

'Hardware' verwijst naar computers en randapparatuur. De minimale opstelling voor online leren is de volgende:

Hardware	Studenten	Docenten
Computer	Elke desktop PC of laptop die werd aangekocht in de afgelopen 3 jaar is goed. Laptops zijn het beste omdat ze draagbaar zijn en wireless toegang kennen. Dit geeft een student maximaal flexibiliteit om te leren waar zij willen.	Elke desktop PC of laptop die aangekocht werd in de laatste 3 jaar is goed voor een docent om online leren te ontwerpen en te faciliteren. Een instelling die online leren aanbiedt zal wellicht investeren in een centraal serverpark met een LMS.
Internet Verbinding	Een verbinding met het Internet thuis kan via de telefoonkabel of TV kabel . Een wireless DSL router is een populaire keuze omdat je wireless kunt aansluiten met al jouw devices. Studenten kunnen wireless verbonden zijn met het netwerk op de instelling.	Docenten maken normaal gezien een verbinding via het netwerk van de instelling. Thuis beschikken docenten over dezelfde infrastructuur als de studenten.

Printer (copier, scanner)	Studenten willen soms hun leermiddelen en evaluaties uitprinten wanneer zij studeren. Inkjet printers bieden goede kwaliteit en zijn vrij goedkoop.	Docenten hebben toegang tot degelijke laserprinters binnen de instelling. Scanners en kopieertoestellen zijn belangrijk en ze zijn steeds aanwezig.
Headset, microfoon, webcam	Online studenten gebruiken wellicht audio en video communicatie om in verbinding te staan met een docent en andere studenten. Een headset met een microfoon om te skypen is hierbij noodzakelijk. Als de webcam niet is ingebouwd, dan kun je een klein toestel aankopen.	Naast audio en video communicatie kunnen docenten in sommige instellingen genieten van specifieke webconferentie software. Een headset en een degelijke webcam is essentieel.
Memory stick	Een memory stick werkt via de USB poort op de computer en is een handige manier om documenten op te slaan en uit te wisselen tussen computers.	De docent kan ook memory sticks gebruiken. Soms werkt een docent op meerdere plaatsen en een stick is daarbij handig. Sommige instellingen laden de informatie van bepaalde vakken automatisch op een stick en ze delen die uit aan de studenten bij de aanvang van een vak.

Het is belangrijk dat studenten en docenten toegang hebben tot een minimum aan materiaal om deel te kunnen nemen aan online leren. In het volgende gedeelte wordt de mogelijkheid geboden om een inventaris op te stellen van het materiaal waar je op dit ogenblik over beschikt en van waar je nog nood aan hebt. Eerst kijken we even naar de nodige software.

3.2 Software voor Online Learning

Er zijn twee hoofdtypes software die door online studenten en docenten gebruikt worden. De eerste is de leeromgeving software die de online functionaliteit biedt om het leerproces te ondersteunen. Deze software bevat meestal communicatie software, presentatie tools voor leermaterialen en een reeks beheerstools. Het tweede type is toepassingssoftware die docenten en studenten gebruiken als deel van de leeractiviteiten. Deze betreffen meestal tekstverwerkingssoftware, grafische software

en spreadsheets, ... De software voorbeelden die hier gegeven worden zijn bedoeld om een beeld te geven van de typische toepassingen. De lijst is echter niet volledig.

1. Software Leerplatformen (zie volgend onderdeel voor meer details)

Software	Beschrijving
Leerplatformen (Commercieel)	Dit zijn software toepassingen die een volledige set toepassingen voor het aanbod en het beheer van online leren aanbieden. Ze bevatten presentatietools, communicatietools, assessment tools en beheerstools. Ze zijn ontworpen om instellingen een totaalpakket te bieden voor online leren. Ze zijn commercieel beschikbaar voor een jaarlijkse licentiekost. Een typisch en bekend voorbeeld is Blackboard .
Leerplatformen (Open source)	Als alternatief voor de commerciële LMS toepassing is er een platform dat beschikbaar is als 'open source' software. Open source software is gratis beschikbaar, zonder licentiekost. Dit is een aantrekkelijke keuze voor instellingen. Deze LMSs hebben meestal dezelfde graad van functionaliteit als de commerciële, maar er is geen klantenondersteuning indien het fout loopt. Er is wel vaak een online gemeenschap aanwezig die kan helpen met advies en begeleiding. Een typisch voorbeeld is Moodle .
Web 2.0-gebaseerde Leerplatformen	Online leeromgevingen kunnen gebouwd worden op basis van gratis beschikbare web 2.0 toepassingen. De individuele, functionele elementen van een leerplatform (communicatie, documenten, presentatie, beheersfuncties, etc.) kunnen allemaal worden samengebracht in 1 website om dezelfde online leerervaring te bieden. Het voordeel hiervan is dat elke omgeving op maat van het vak en de activiteiten kan gemaakt worden. Hier is een voorbeeld van zo'n benadering via Google sites.

2. Toepassingen

Software	Beschrijving
Besturingssoftware	Een computer draait op een besturingssysteem. Het is

	wat je ziet wanneer je de computer opstart, en waar alle basisfuncties in vervat zitten. Het is de software die de computer vertelt wat het moet doen. Microsoft Windows en Mac OS zijn de belangrijkste commerciële besturingssystemen. Linux is een populair open source besturingssysteem.
Web Browser	Dit is een toepassing die toegang biedt aan websites op het Internet. Er zijn commerciële toepassingen zoals Microsoft Internet Explorer en er zijn open source producten zoals Mozilla Firefox .
Office Software	Office software betreft een reeks programma's die gebruikt worden voor professionele toepassingen. Ze zijn ook populair binnen het onderwijs. Het gaat om tekstverwerking, spreadsheets, databases, presentatiesoftware, etc. Microsoft is een typische commerciële aanbieder van dergelijke programma's. Open Office is een gratis open source alternatief voor dezelfde functionaliteit.
Media Toepassingen	Online leren wordt steeds mediarijker, naarmate de rekenkracht van de systemen verbetert en we over breedband internet beschikken. Afbeeldingen, geluid, video etc. wordt steeds vaker gebruikt door docenten bij het maken van leermaterialen. Commerciële software zoals Adobe Creative Suite zal wellicht eerder door docenten gebruikt worden. De studenten zullen daarentegen misschien eerder geneigd zijn om de open source alternatieven te gebruiken.

Vaardigheden in het gebruik van software zijn noodzakelijk voor studenten en docenten om effectief deel te kunnen nemen aan online leren. Deze sessie biedt nu twee oefeningen aan om jezelf te evalueren met betrekking tot jouw capaciteit om met online leren te kunnen starten. De eerste oefening is een inventaris van de hard- en software bronnen. De tweede oefening bevraagt jouw computer vaardigheden.

3.5 Resultaten & Discussie

In deze sessie hebben we de hard- en software voor online leren bekeken. Er waren ook een aantal oefeningen om jezelf te evalueren. Je hebt de kans gekregen om de resultaten van de oefeningen online te delen in de discussie fora en, langs die weg, kon je ook even kijken hoe jouw collega's scoorden. We hopen dat de sessie waardevol voor je was. [Hier](#) vind je een extra bron die je nuttig kunt vinden.

Sessie 4 - Online Leerplatformen

Inleiding

Deze sessie zal de functionaliteit van een online leerplatform behandelen: de website die je toegang geeft tot de online leerbronnen en leermiddelen. We kijken naar de commerciële platformen met een licentiekost en de open sourcesystemen zonder kost. We gaan daarna ook in op de web 2.0 toepassingen en sociale netwerking software om een nieuwe soort online leeromgeving te ontwerpen. Je zult in deze sessie leren werken met de tools.

Deze sessie zal Moodle gebruiken als voorbeeld van een online leerplatform met een aantal typische functies. Het commerciële systeem Blackboard zal besproken worden maar ook een voorbeeld van een platform dat gemaakt is op basis van web2.0 toepassingen zal aangeboden worden. Op het einde van de sessie bekijken we een aantal case studies waarin web 2.0 werd gebruikt om een online module te maken.

Leerdoelen

Op het einde van deze sessie ben je in staat om:

- de waaier aan software toepassingen die online leren kunnen ondersteunen te waarderen en te begrijpen hoe keuzes gemaakt kunnen worden wanneer je zo'n omgeving ontwerpt;
- een basale online leeromgeving te maken specifiek voor jouw specialisme

Opdracht

De inhoud van deze sessie introduceert drie hoofdtypen van online leerplatformen die vandaag gebruikt worden. Je wordt uitgenodigd om elk van deze onderdelen door te nemen en deel te nemen aan de discussies die bij elk onderdeel horen. Op het einde van de sessie word je uitgenodigd om een specificatie te ontwikkelen voor de leeromgeving die geschikt zou zijn voor de ondersteuning van online studenten binnen jouw discipline. Je wordt ook gevraagd om na te denken over jouw ervaringen en om commentaar te geven op jouw eigen perspectieven via een zelfreflectie oefening.

4.1 Inleiding tot Online Leerplatformen

Zoals hierboven reeds beschreven is een online leerplatform een website waar alle leerbronnen en middelen verzameld worden om de student en docent met elkaar te laten communiceren. Dat materiaal wordt meestal op diverse manieren aangeboden

aan de deelnemers. Het betreft leermateriaal, beelden, interactieve multimedia, online assessment oefeningen, en andere bronnen die de docent wil gebruiken om de studenten de beschreven leerdoelen te laten behalen.

Naast de leermaterialen zal een dergelijk platform ook de plaats zijn waar studenten en docenten met elkaar communiceren, zodat feedback kan gegeven worden of zodat ze online kunnen samenwerken. Er zal de mogelijkheid zijn om documenten op te laden en af te halen, om quizzes of toetsen op een veilige manier af te halen en op te laden.

Het online leerplatform biedt meteen ook de administratieve functionaliteiten aan die nodig zijn voor instellingen om op een handige manier de vakken te beheren, inclusief de registratie van studenten, het opvolgen van hun voortgang, het posten van berichten, het inplannen van de vakken, het regelen van toetsen, etc.

Een belangrijk aspect van de leeromgeving is de gebruiksvriendelijkheid en de toegankelijkheid. Idealiter is het online engagement van de student en de docent intuïtief en vrij helder qua gebruik. Het moet zo eenvoudig mogelijk zijn, en zo weinig mogelijk navigatie kosten om een bepaalde actie uit te voeren. Zeker voor studenten met een functiebeperking is dit cruciaal.

Deze sessie gaat nu even in op de drie belangrijkste types van leerplatformen: commercieel, open source en op maat gemaakt. Hierbij wordt gekeken naar de voor- en nadelen van beide. Je wordt hierbij uitgenodigd om jouw visie te delen en jouw ervaring uit te wisselen over deze platformen.

4.2 Open Source Leerplatformen: Moodle

In de volgende [video](#), kun je een overzicht vinden van Moodle, het toonaangevende open source platform. Het is een inleiding tot de basisfuncties van online leeromgevingen en het beschrijft vier sleutelfuncties: documentbeheer, communicatie, samenwerking en evaluatie. De flexibiliteit en de aanpasbaarheid van elke functie wordt besproken. Men laat hierbij zien hoe de omgeving aangepast kan worden door de eindgebruiker.

De video beklemtoont de open source aard van Moodle en het feit dat het gratis is voor iedereen om te gebruiken. Op dit ogenblik kent Moodle een erg grote gebruikersgroep over de hele wereld. De meeste beroepsscholen en een toenemend aantal universiteiten gebruikt deze toepassing.

Bekijk na deze video even de beschrijvingen van het commerciële alternatief in de volgende sessie. Later in de sessie word je uitgenodigd om de sterktes en zwaktes van deze toepassingen te vergelijken.

4.3 Commerciële Leerplatformen: Blackboard

Blackboard is een van de marktleiders in commerciële, online leerplatformen. Het biedt een substantiële hoeveelheid functies aan die aangepast kunnen worden op maat van de instelling en de gebruiker. Deze [video](#) biedt je een gedetailleerd overzicht aan van de manier waarop de software kan worden opgezet voor een bepaald vak, een docent en een type student. Je zal zien dat vrijwel elke configuratie geslecteerd kan worden voor het aanbieden van vakken, het beheer van vakken, tutor/studenten communicaties en andere toepassingen.

Het is duidelijk dat er een groot aantal gelijkenissen zijn tussen Blackboard en Moodle. Waarom kost het ene pakket dan een jaarlijkse licentie, terwijl het andere vrijwel gratis is? Het antwoord ligt bij de algemene kost van gebruik bij de instelling. Commerciële producten komen met technische en ontwikkelingsondersteuning terwijl de open source producten dat niet aanbieden. Je zult als instelling bij Moodle dus moeten investeren in een technische ploeg, programmeurs en een helpdesk. Je dient dus zeker een volledig analyse van kosten-baten uit te voeren wanneer je een beslissing gaat nemen.

Als derde, alternatieve mogelijkheid voor online aanbod kun je voor een web 2.0 oplossing kiezen. Hier gaan we in het volgende deel op in.

4.4 Web 2.0 Leerplatformen

De website die je [hier](#) kunt zien werd gemaakt in Google Sites. Dit is een gratis toepassing van Google waarbij je een website eenvoudig zelf kunt aanmaken en hosten. Het leuke is dat je allerlei web 2.0 toepassingen kan integreren ('gadgets' of 'widgets'). Het leerplatform heeft zeker geen complete mix van functies, maar het heeft wel het voordeel dat het specifiek gebouwd kan worden op maat van jouw vak. In het vorig onderdeel zag je de rijke keuze van een commercieel product als Blackboard om individuele noden van de instelling te definiëren. Dat is zeker aantrekkelijk voor het onderwijsmanagement. Maar voor de docent in een web 2.0 benadering is het veel interessanter om de leeromgeving op maat van het vak te kunnen bouwen, eerder dan op maat van de instelling. Dit maakt alles veel kleiner, eenvoudiger en gemakkelijker om aan te passen in de toekomst.

De website in Google biedt uiteindelijke dezelfde functies als Moodle en het biedt een gelijkaardige site navigatie voor de gebruikers. Het echte verschil ligt echter in het feit dat dergelijke online omgevingen gebouwd kunnen worden door docenten die, mits een degelijke kennis van computers, zelf aan de slag kunnen. Er is geen professionele ICT ondersteuning nodig. Dat opent heel wat mogelijkheden.

Wat denk jij van deze platformen en hun functies? Hoe zie je het verschil tussen de drie modellen, en vooral de accenten van model 3? Deel jouw opinie op het [discussie forum](#) op het SVEA Platform.

4.4.1 Specificaties voor een Web2.0 Leerplatform

Inleiding

Wanneer je een web 2.0 leerplatform wil opzetten, dien je over een aantal extra zaken na te denken in vergelijking met een commerciële of open source oplossing. De focus van de grotere leerplatformen ligt namelijk op de ondersteuning of het repliceren van een gehele instelling online, terwijl die van de web 2.0 benadering ligt op het niveau van een vak of een module.

Het bepalen van de specificaties van een web 2.0 leerplatform – hoe het platform er moet uitzien – is dus niet anders dan het ontwerpen van een conventioneel vak. Een dergelijk proces begint met een definiëring van de leerdoelen en leeractiviteiten die de studenten helpen om die doelen te bereiken. Vervolgens wordt gekeken welke werkvormen de activiteiten stimuleren of ondersteunen, welke bronnen nodig zijn en hoe de doelen geëvalueerd zullen worden.

Bedenkingen

Het bouwen van een web 2.0 leerplatform op het niveau van een vak, betekent eigenlijk dat het onderwijsontwerp de technische infrastructuur stuurt, en niet omgekeerd. Dat was precies de boodschap die de experts meegaven in onderdelen 1 en 2 van deze module. Het is vandaag belangrijker dan ooit dat docenten hun vak kunnen ontwerpen, ontdaan van de beperkingen van een klaslokaal of online, instellingsbreed leerplatform! Het wordt vandaag mogelijk om:

- Onderzoeksgebaseerd, ontdekkingsgebaseerd leren te ondersteunen: gebruik het Internet om antwoorden te zoeken op vragen, om kennisbronnen te analyseren, om studenten zelfstandig te leren nadenken;
- Sociaal leren te ondersteunen: gebruik sociale netwerken om te communiceren, ervaringen te delen, bronnen te delen;
- Socratisch leren te ondersteunen: de docent is nu een medestudent, die andere studenten uitnodigt om hun eigen oplossingen voor problemen te delen of om hun interpretatie van complexe problemen te delen.

Al deze benaderingen zijn uitermate relevant voor het beroeps- en volwassenenonderwijs, omdat zij goed gepositioneerd zijn om eerder opgedane ervaringen binnen te brengen in discussies en andere activiteiten.

Specificatieproces van het leerplatform

Een online leerplatform is een systeem waar mensen met elkaar in contact staan. Het dient dus de specifieke kenmerken van die contacten te ondersteunen en te faciliteren. Het komt er dus op neer om de eindgebruikers goed te begrijpen en hun noden en wensen mee op te nemen. Een platform moet ook eenvoudig te beheren zijn voor de docent. Tot slot is het ook belangrijk dat een platform en benadering past binnen de werk- of thuisomgeving van de student.

Eindgebruiker	Doelstelling	Noden mbt. het platform
Student	Opdoen van kennis en vaardigheden	De leerbronnen en activiteiten dienen toegankelijk te zijn, voorzien van de nodige ondersteuning en feedback
Docent	Beheren van het leerproces en helpen van de studenten om hun doelstellingen te bereiken	Alle inhoud moet beschikbaar zijn. Het moet mogelijk zijn om te communiceren, studievoortgang te evalueren en feedback te geven.
Instelling	Aanbieden van een portfolio van kwaliteitsvolle online vakken	Een platform dient online toegang te bieden tot alle leerbronnen en activiteiten, met aandacht voor kwaliteit.
Werkgever	Vinden van medewerkers met relevante vaardigheden en expertise	Een platform moet integreren met de dagelijkse activiteiten op de werkvloer en dient een zo groot mogelijke impact te hebben op vaardigheidstraining en een zo klein mogelijke impact op de productiviteit.

Het is mogelijk dat er nog andere belanghebbenden zijn die betrokken dienen te worden bij het identificeren van de doelstellingen en noden (werkgeversorganisaties, fondsen, kwaliteitsorganisaties, etc.). De categorie 'instelling' dient eventueel ook opgedeeld te worden in subgroepen, zoals senior managers, bibliothecarissen, technische ondersteuners, onderwijstechnologen, etc. Zodra je alle betrokkenen hebt geïdentificeerd en hun noden op papier hebt, kun je starten met het ontwerpen van een leerplatform.

Ontwerp van een Online Leerplatform

De belangrijkste onderdelen van een online leerplatform zijn:

- Beheersfuncties voor bronnen en presentatietools: manieren om documenten, video, foto's, etc. weer te geven. Typische web 2.0 tools voor dat doel zijn Google docs (documenten), YouTube (video's), Picasa (foto's), Slideshare (presentaties);
- Communicatietools: synchrone audio en video communicatie kan via Skype, asynchrone communicatie kan via een discussieforum of een blog (Google Groups, Google Blogger, Chatango);
- Tools voor samenwerking: wiki toepassingen zoals pbworks

De belangrijkste criteria bij het selecteren van een passende web 2.0 toepassing is of het de beoogde functie kan vervullen, of het geïntegreerd kan worden met de andere systemen en of het ondersteund wordt door een stabiele, betrouwbare aanbieder.

Web 2.0 Leerplatform Specificatie Oefening

Deze oefening helpt je om een eigen specificatie voor een leerplatform op te stellen. Bij deze oefening mag je de informatie van deze modules gebruiken. We suggereren de volgende structuur wanneer je een dergelijke specificatie opstelt:

1. Geef een korte omschrijving van het vak/de modules, de leerdoelstellingen en leerresultaten, het profiel van de studenten en de verwachte locatie waar zij zullen leren (thuis, werk, instelling, een mix);
2. Maak een tabel waarin je de betrokkenen identificeert, inclusief hun doelen en noden;
3. Maak een samenvatting van de leerstrategie en de werkvormen die het beste passen om de leerdoelen te behalen;
4. Doe een voorstel over de combinatie aan beheerstoepassingen, communicatie en samenwerkingstools die dit plan ondersteunen en de noden van de studenten en de resultaten faciliteren.

Zodra je deze oefening hebt gemaakt, nodigen we je uit om die te delen met andere deelnemers aan deze module op het [SVEA Platform](#).

4.5 Online Leerplatform zelf-reflectie oefening

Deze sessie heeft je ingeleid tot de drie belangrijkste types van online leerplatformen die vandaag gebruikt worden: het commerciële platform, het open source platform en de web 2.0 gebaseerde omgeving. Je werd aangemoedigd om hierbij jouw eigen opinie te vormen en na te denken over hoe jij een platform zou ontwerpen voor jouw vak of expertise.

Om deze sessie te af te sluiten nodigen we je uit om kritisch na te denken over jouw eigen ervaringen met online leerplatformen op dit ogenblik, en hierbij te verwijzen naar de recente ontwikkelingen die in deze module werden besproken.

Sessie 5 – Online Studenten Ondersteunen

Inleiding

Deze sessie behandelt de basis van het ontwerp van leermaterialen, en het bekijkt ook de verschillende benaderingen waarop je online leren als tutor kunt ondersteunen. Er wordt ook ingegaan op een aantal manieren van evaluatie, feedback en kwaliteitszorg. De belangrijkste bronnen die in deze sessie gebruikt worden zijn afkomstig van een online training voor leerkrachten in Wales, UK.

De sessie begint met een discussie over de verschillende manieren van online leren en de verschillende wijzen waarop ondersteuning aangeboden kan worden. De term ‘blended learning’ verwijst hier naar een mix van online, afstands- en face-to-face leren en de noden van elk van die categorieën wordt kort uitgelegd. Daarna gaat de sessie in op een aantal praktische tips van experts en ondersteuners met ervaring in blended of online leren.

De sessie sluit uiteindelijk af met een aantal aandachtspunten inzake de planning van ondersteuning en van het gebruik van Service Level Agreements. Hierop volgt een zelfreflectie oefening.

Leerdoelen

Op het einde van deze sessie ben je in staat om:

- De verschillende combinaties van online ondersteuning – van zelfstudie tot verregaande interactie - te begrijpen;
- In te zien welke ontwerpbeslissingen gemaakt moeten worden wanneer je een bepaalde combinatie van blended leren gaat maken.

Opdracht

Je wordt verondersteld de inhoud door te nemen, de praktische oefeningen te maken en actief deel te nemen aan de discussies op het forum. Op het einde van de module zijn er een aantal extra bronnen voor wie nog meer wil weten en is er een grotere oefening voor wie een compleet ontwerp wil inoefenen.

5.1 Blended Learning

Dit onderdeel is afkomstig uit 'moodle4teachers'. Het bekijkt de diverse manieren waarop onderwijs kan worden georganiseerd: van face-to-face tot online leren, met alle combinaties van beide tussenin. Het onderwerp wordt behandeld vanuit praktisch oogpunt en het bekijkt vooral het besluitvormingsproces dat moet leiden tot een optimale combinatie voor een bepaald type student. De klemtoon ligt, opnieuw, op goed ontwerp en het herhaalt de boodschap van sessie 2 van deze module – namelijk dat goed ontwerp gebaseerd moet zijn op een degelijke pedagogische insteek en een begrip van de leernoden van de deelnemers. De 'moodle4teachers' online training werd gemaakt door Coleg Sir Gâr in Wales, UK en dit citaat – alsook het volgende onderdeel – verwijst naar een aantal lokale organisaties en bronnen. De algemene principes zijn echter relevant voor alle domeine en ontwerpers.

Je kunt moodle4teachers [hier](#) bereiken. Om in te loggen, gebruik de username *svea* en het paswoord *svea*.

5.2 Praktische Tips voor Ondersteuning

Dit onderdeel is een tweede stuk van het 'moodle4teachers' programma. Hier wordt gekeken naar de fundamentele ontwerpprincipes voor leermaterialen. Deze bron is deel van een veel groter online vak voor docenten en het wil vooral de aandacht vestigen op het feit dat inhoud slechts een onderdeelje is van een online ervaring. Het laat zien hoe inhoud gecombineerd wordt met activiteiten die gericht zijn op begrip en praktische vaardigheden. Het verwijst ook naar formatieve en summatieve evaluatie. Het online vak wordt ondersteund door een docent.

Je kunt het onderdeel [hier](#) bereiken. Om in te loggen, tik de username *svea* en het paswoord *svea* in.

Er worden veel praktische tips gegeven in dit onderdeel. We raden daarom aan dat je verder doorklikt op de links die worden gegeven en je zelf een beeld vormt van wat hier gezegd wordt rond ontwerp van leermaterialen .

5.3 Planning van Ondersteuning

Wanneer je online leren ontwerpt dien je goed na te denken over de ondersteuning die je jouw deelnemers online zult geven opdat zij de doelstellingen zouden behalen. Die ondersteuning kan op verschillende manieren gegeven worden. We kijken hier even naar de manieren waarop dit kan binnen blended learning.

In het algemeen zullen leermaterialen verschillen afhankelijk van de graad van ondersteuning. Weinig ondersteuning, betekent leermaterialen met voldoende hulp voor zelf-studie en zelf-reflectie. De aanwezigheid van een docent betekent echter dat

het mogelijk is om feedback online te voorzien. Welke keuze ook gemaakt wordt, feedback dient te worden ingebouwd.

Specificeer ondersteuning: een 'Service Level Agreement'

Een vaak gehoorde klacht van online studenten is dat de ondersteuning slecht is of inconsistent. Vermits dergelijke ondersteuning een belangrijk onderdeel is van de online ervaring is het belangrijk om een *Service Level Agreement (SLA)* op te stellen dat uitlegt welk type ondersteuning de deelnemer mag verwachten.

Een SLA bevat typisch de volgende onderdelen:

Dienst	Details
Antwoord op vragen	3 werkdagen
Feedback rond assessment	2 weken; kwaliteit van feedback zal een onderdeel zijn van het evaluatieproces
Forum antwoorden	Elke dag (en indien niet op dezelfde dag, dan volgt een bericht wanneer het wel mogelijk is)
Antwoord via e-mail	2 werkdagen
Beschikbaarheid via telefoon	Geplande beschikbaarheid tijdens de werkweek wordt op de website aangegeven

Een aantal docenten hebben te kennen gegeven dat een dergelijk contract ongepast is voor een professionele academicus. Wat is jouw mening hierover? Heb jij ervaring met een 'service level agreement'?

Opdracht

We leren bijna continue op zelfstandige basis; we noemen dit informeel leren. De opdracht voor jou is om over jouw eigen 'zelfstudie' na te denken en jouw mening te delen op het forum over wanneer je een leerdoel hebt bereikt en hoe je dat weet? Denk even na over een recente leeractiviteit die ongeveer een halve dag in beslag nam (bijvoorbeeld uitdokteren van Google of leren hoe je die nieuwe TV moet bedienen). Wanneer en hoe heb je bepaald dat jouw leren voltooid was? Deel jouw ervaring op het [discussie forum](#) op het [SVEA Platform](#). Heb jij suggesties of ideeën over hoe je jouw materialen zou (her)ontwerpen indien zij bedoeld waren voor zelfstudie?

5.4 Resultaten van de module en discussie

Samenvatting

Deze sessie sluit de Online Leren module af. Het doel van de module is om je een inleiding tot online leren aan te bieden, de technologieën die hier typisch voor worden ingezet te leren kennen en je een aantal benaderingen qua leerontwerp aan te bieden.

Reflectie

Deze module benadrukte meermaals dat – ongeacht de tools die je kiest – het doorslaggevende effect op het bereiken van de beoogde doelstelling de gekozen onderwijsstrategie is. Online leren wordt soms gezien als een manier om afstandsonderwijs aan te bieden, maar op zich heeft het grote voordelen voor traditioneel campusonderwijs. Online leren laat je toe om een grote mate van flexibiliteit in te bouwen voor de individuele student en het laat hen ook toe om meer op eigen tempo en met eigen expertise de materialen door te nemen en te verwerken.

Al het materiaal dat hier werd besproken is gebaseerd op een heel aantal bronnen die op het einde meegeven worden zodat je zelf dieper kunt ingaan op bepaalde onderdelen. Een belangrijke factor om over na te denken met online leren is dat het uiteindelijk steeds aan verandering onderhevig is naarmate meer functies en tools beschikbaar zijn en meer mogelijk wordt. Alle betrokkenen dienen zichzelf steeds op te leiden en zich aan te passen aan de nieuwe toepassingen en mogelijkheden die voorhanden zijn.

Sessie 6 - Case Studies

De volgende voorbeelden beschrijven succesvolle scenario's of toepassingen van online leren volgens de principes beschreven in deze module. Voor elke case vind je de links naar meer voorbeelden. De case studies werden gepubliceerd door JISC in hun document *Effective Practice in a Digital Age*.

Case Study 1 – [Virtual Learning Environments](#)

Case Study 2 – [E-Portfolios](#)

Case Study 3 – [Digital Audio](#)

Case Study 4 – [Wikis](#)

Case Study 5 – [Mobile Devices](#)

Case Study 6 – [Podcasts](#)

Case Study 7 – [Web 2.0](#)

Case Study 8 – [Digital Video](#)

Case Study 9 – [Blogs](#)

Case Study 10 – [Virtual Worlds](#)

Sessie 7 – Oefening Online Leren Ontwerpen

Deze ontwerp-oefening biedt je de kans om ervaring op te doen in de ontwikkeling van een online vak in jouw vakgebied. Deze oefening bekijkt ook hoe jouw rol als docent verandert wanneer je de stap zet naar online leren.

1. Kies een onderwerp vanuit jouw portfolio dat voor een student ongeveer 10 uur inneemt om te vervullen.
2. Ontwerp een sequentie van ongeveer 1 uur – gelijkaardig aan deze module – die moet leiden tot het bereiken van de leerdoelstellingen.
3. Verzamel leerbronnen van het Web (video's, afbeeldingen, documenten) die gebruikt kunnen worden om die eerste sessie aan te bieden.
4. Denk na over de doeltreffendheid van de oefening en geef commentaar op hoe je de bronnen zal aanbieden op het web

Als je wil kun je de resultaten delen in het [discussie forum](#) op het [SVEA Platform](#).

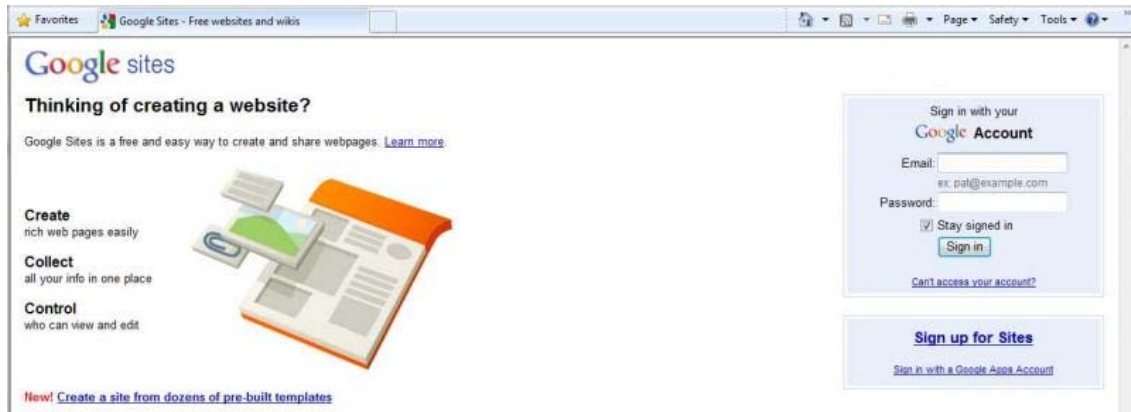
7.1 Een Web 2.0 Leeromgeving bouwen

Een online leeromgeving is eigenlijk een website met een bijzonder aanbod van functionaliteiten. Om een web 2.0 leeromgeving te ontwerpen heb je eerst een vooral een website hosting service nodig. Er zijn er verschillende beschikbaar en sommige zijn beter dan anderen geschikt. Een ideale service is gratis, geeft geen logo's of advertenties weer op de webpagina's, wordt gehost door een betrouwbare provider, biedt de gebruiker de controle over het ontwerp van de website en biedt ook een reeks van niet-technische editing tools. Zulke providers bestaan. Een voorbeeld is Google Sites.

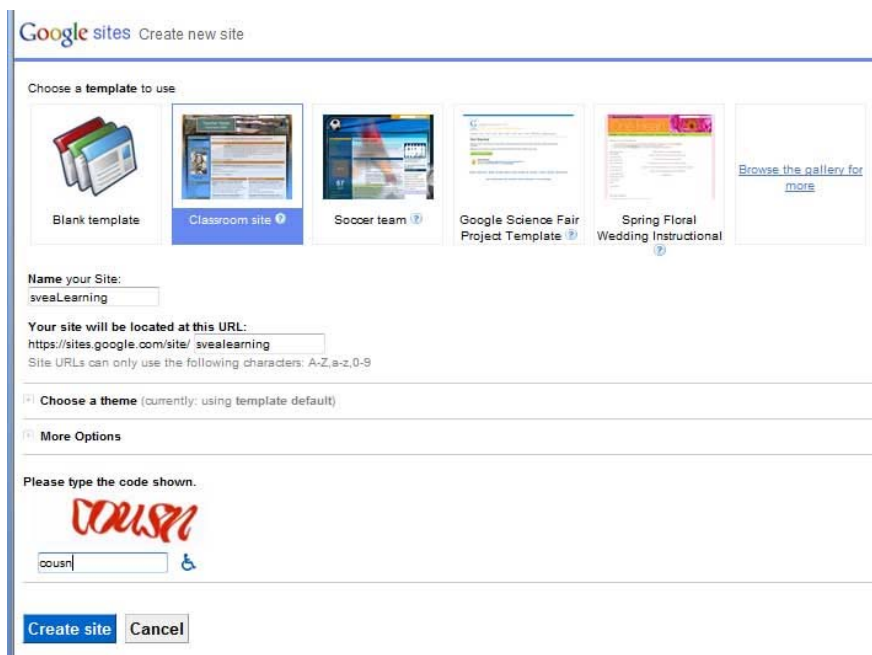
Deze leeractiviteit bidet een inleiding tot Google Sites en zal je helpen om een web 2.0 leeromgeving te bouwen.

Stap 1: Een Website creëren

Ga naar www.sites.google.com waar het volgende scherm je zal uitnodigen om een website te maken. (Je kan inloggen met je Google Account, die je [hier](#) kan aanmaken, mocht je er nog geen hebben.)



Wanneer je ingelogd bent, word je uitgenodigd om een naam te kiezen voor je nieuwe site en een template te kiezen voor de pagina en website structuur. Als je de structuur zelf wil bepalen, selecteer dan de 'Blank Template' en kies een naam. In dit voorbeeld werd de naam sveaLearning gekozen.

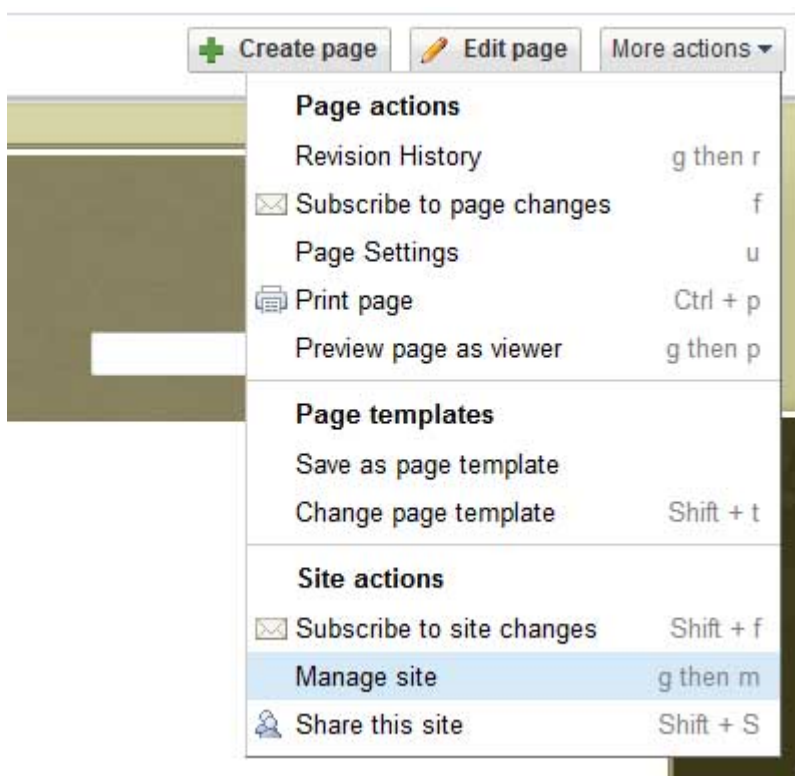


Wanneer je de basis website hebt aangemaakt zal een lege 'HomePage' worden weergegeven met bovenaan de naam van de website:

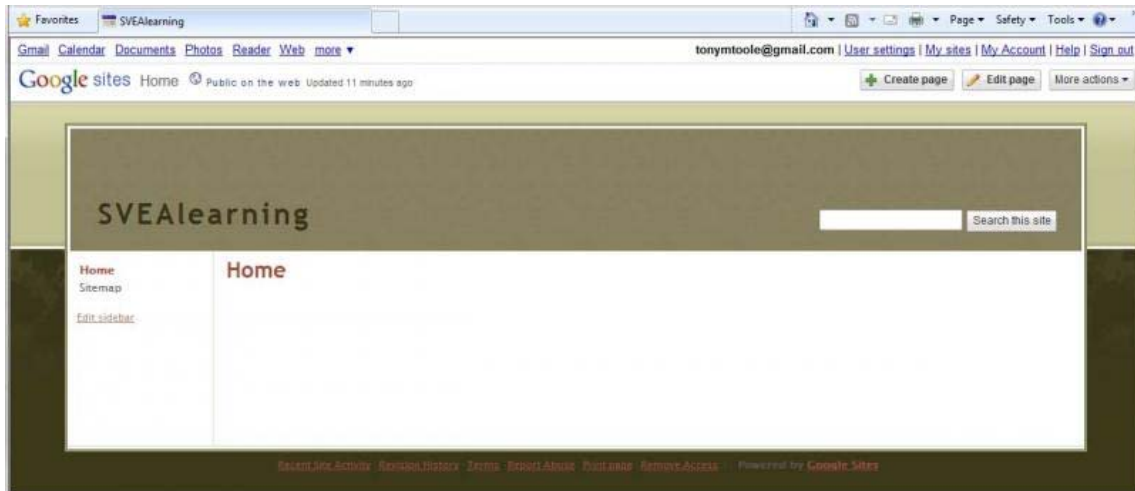


Stap 2: De Site Vormgeven

Het algemene uitzicht van de site kan bepaald worden door het selecteren van een van de 'Themes'. Klik hiervoor op de 'More actions' knop in de linkerbovenhoek van het scherm.

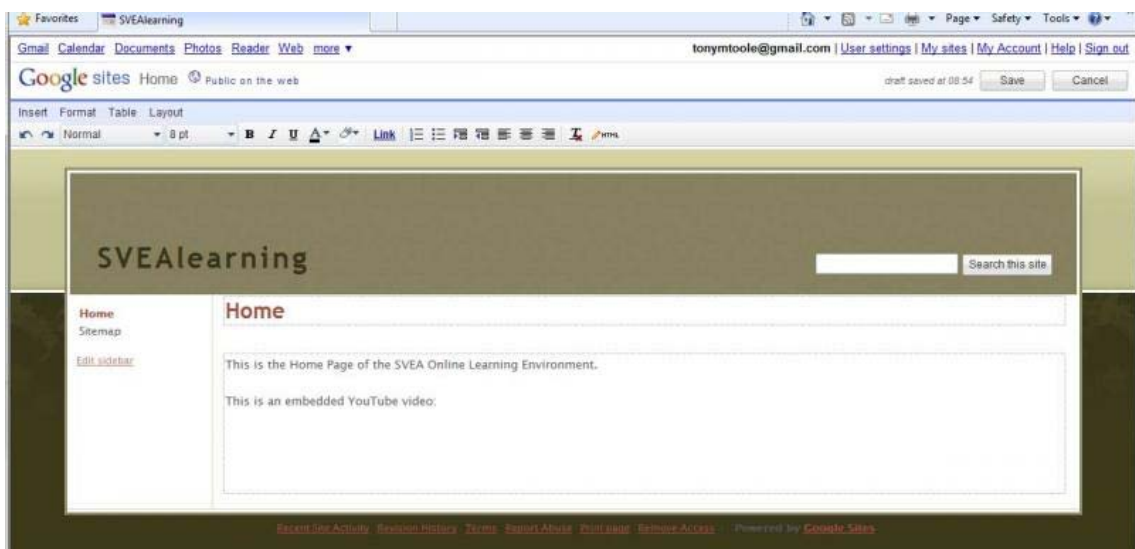


Klik vervolgens op 'Manage site'. Een venster met een lijst van management opties zal geopend worden aan de linkerkant. Selecteer 'Themes' onderaan de lijst en een pagina met opties zal worden weergegeven. In dit voorbeeld werd 'Leather Panel' gekozen. Wanneer je je thema hebt geselecteerd, sla dan de wijzigingen op (knop links bovenaan) en ga terug naar de site (link links bovenaan). Je zal nu je vormgegeven site kunnen zien.



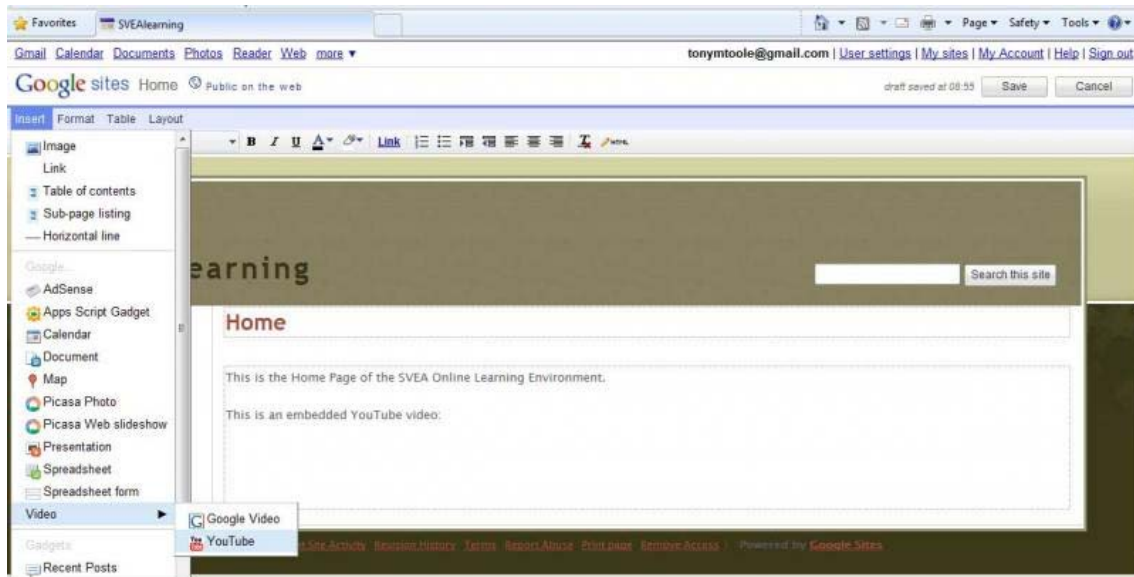
Stap 3: Inhoud Toevoegen

Inhoud kan toegevoegd worden aan de pagina door de 'Edit Page' functie (knop links bovenaan). De werkbalk zal bovenaan de pagina verschijnen en je zal de titel van de pagina kunnen aanpassen en inhoud kunnen toevoegen op dezelfde manier als met een tekstverwerker (klik en begin te typen). Wanneer je klaar bent en de wijzigingen hebt opgeslagen, wordt de pagina met de nieuwe inhoud weergegeven.

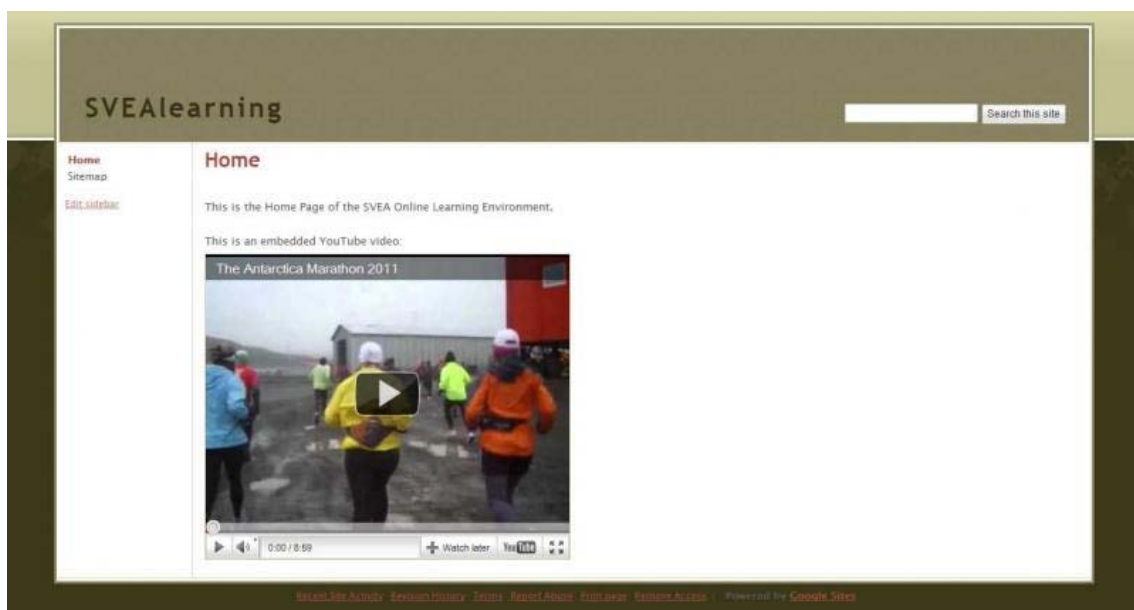


Stap 4: Web 2.0 Inhoud Toevoegen

Met behulp van de 'Invoeg' functie kan elementaire web 2.0 inhoud aan de pagina toegevoegd worden. Om bijvoorbeeld een YouTube-video toe te voegen, klik op 'Invoegen' en vervolgens op 'Video'. Vervolgens kan je met behulp van de YouTube optie het adres van de video die je wil weergeven, selecteren.



Wanneer je de bewerkte versie opslaat, zal de video verschijnen (en afspelen) in de pagina.



Samenvatting en Verdere Ontwikkeling

Deze inleiding toont aan hoe gemakkelijk het is om een basis website met Google Sites te maken, die tekst, afbeeldingen en multimedia inhoud kan bevatten. Er kan uiteraard nog veel meer gedaan worden: nieuwe pagina's aanmaken, het bewerken van de zijbalk om de navigatie te optimaliseren, andere web 2.0 toepassingen zoals wiki's en blogs toevoegen, enz. Je zal zien dat Google Sites voor elke docent mogelijkheden biedt om een goede online leeromgeving te creëren voor het aanbieden van cursussen.