

Will it blend?

Afronding Programma Blended Learning

Looptijd Juni 2012 t/m December 2014

Projectgroep TUDelft: Sofia Dopper
Hogeschool Leiden: Leny Baas
Universiteit Leiden: Jesse Bruins
De Haagse Hogeschool: Inge van Dongen (projectleider)

Managementsamenvatting

In dit E-merge programma werkten vier instellingen samen aan blended learning projecten. Ook wij hebben als project te maken gehad met wisselingen van (deel)projectleiders, ziekten, verlof et cetera. Desondanks hebben wij het project succesvol af kunnen ronden:

Uitgangspunt was dat elke instelling gedurende de projectperiode een of meerdere onderwijsenheden blended zou maken. Elk deelproject formuleerde dus eigen doelstellingen en planning. De ervaring was dat de ontwikkeltermijnen uit elkaar liepen, afhankelijk van wanneer het onderwijs daadwerkelijk gegeven zou worden. Nagenoeg al het onderwijs had bij het afronden van het programma ten minste één maal gedraaid. Daarmee is de eerste doelstelling van het project reeds behaald: in elke instelling een aantal nieuwe blended learning eenheden.

De tweede doelstelling was het organiseren van kennisdeling en het samenstellen van een kennisbasis over blended learning. Daartoe hebben we op diverse momenten kennisdeling, professionalisering, gezamenlijke evaluatie en disseminatie georganiseerd. Met name de uitwisseling in netwerken is als zeer waardevol ervaren. We hebben het project geëvalueerd d.m.v. interviews met de betrokken docenten. Op basis daarvan zijn we gekomen tot een set aan tips voor het ontwikkelen van blended onderwijs:

BLENDED LEARNING
tien tips om te komen tot de optimale 'blend'

Wilt u het onderwijs aantrekkelijker maken en studenten efficiënter en actiever laten studeren? Met een combinatie van klassikaal- en online onderwijs is dat mogelijk. Gebaseerd op ervaringen uit het Blended Learning-project van E-merge zijn dit onze tips om te komen tot de optimale 'blend':

- 1 Zet de leerdoelen centraal en kies daarbij een passende werkvorm en techniek.
- 2 Maak een duidelijke verbinding tussen de online en offline activiteiten.
- 3 Zorg ervoor dat alle activiteiten relevant zijn.
- 4 Investeer tijd en energie in een goed ontwerp.
- 5 Maak bij het ontwerp gebruik van tips en feedback van collega's en studenten.
- 6 Maak gebruik van bestaand materiaal van de onderwijsinstelling of van internet.
- 7 Varieer in technieken en werkvormen.
- 8 Bereid zorgvuldig voor en oefen met de techniek.
- 9 Maak bij de start van de lessen de opzet van het vak duidelijk aan de studenten.
- 10 Gebruik humor, creativiteit en lef en geef niet op!

Groeten van E-Merge www.E-Merge.nu

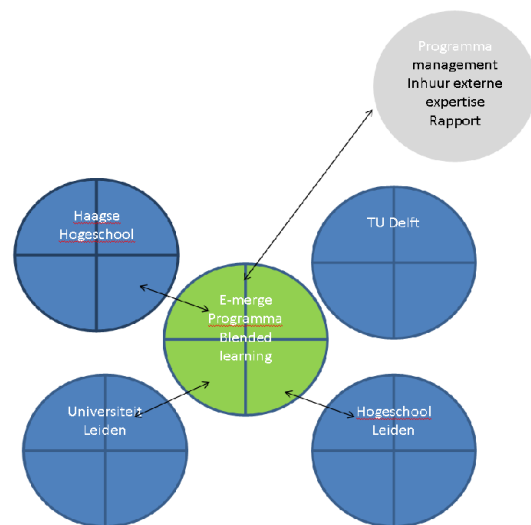
Deze kaart vormt de basis voor de disseminatie. De tips zijn de basis voor een event en bijhorende blogposts op de E-merge site.

1. Het project

In dit rapport wordt verslag gedaan van het verloop en de resultaten van het E-merge project 'Blended Learning'. Het project is in september 2012 echt van start gegaan na een aanloopperiode van enkele maanden. Doelstellingen van het project waren als volgt:

- Bij elk van de deelnemende instellingen een operationeel en blended vormgegeven onderwijsonderdeel.
- Doeltreffende kennisdeling en activiteiten ter professionalisering van docenten
- Disseminatie, niet alleen achteraf maar ook al tussentijds
- Handboek¹ "Blended Learning"

De opzet van het project was dat elke instelling uit het eigen blended learning programma (voor zover aanwezig) een project zou kiezen om mee te nemen in het blended learning project (zie figuur 1). Deze projecten zouden ongeveer gelijk starten met ontwikkelen, zodat zij ook kennis en ervaringen uit konden wisselen. De specifieke doelstellingen per project mochten daarom verschillen. De projecten waren niet gehouden aan een bepaalde techniek of ontwerpmethodede. Om spraakverwarring te voorkomen hebben we wel de volgende werkdefinitie van blended learning opgesteld:



Blended learning is onderwijs met een geïntegreerde combinatie van onderwijs met en zonder ICT waarbij er een gebalanceerde, samenhangende mix is van:

- *Online- & face- to- face leeromgeving*
- *Real-time & a-synchrone interactie tussen studenten én student en docent*
- *Middelen & media (mix aan ICT tools)*

Met het doel het onderwijs efficiënter, activerender, effectiever en aantrekkelijker te maken.

In het begin was het nog het idee om flankerend onderzoek uit te voeren naar het effect van blended learning. Later is besloten een apart onderzoeksprogramma op te zetten dat over het programma blended learning en het programma onderzoekende student heen zou gaan lopen. Om overlap en overvraging van de betrokken docenten te voorkomen is ervoor gekozen om ons binnen het programma te beperken tot het uitvoeren van een docentevaluatie met een kwalitatieve opzet.

2. Project resultaten

¹ En/of website.

2.1. Onderwijsontwerp per deelproject

Zie tabel in bijlage 1. De HS Leiden had overigens meer deelprojecten. Zij heeft enkel de meest blended projecten opgenomen in de tabel.

2.2. Doeltreffende kennisdeling & disseminatie

Gedurende de looptijd van het project zijn op gezette momenten kennisdelingsactiviteiten geweest. Daarbij hebben we zoveel mogelijk rekening gehouden met de jaarkalender. We merkten dat het met name aan het einde van de looptijd van het project lastiger was om activiteiten te plannen, omdat de ontwerpcyclus van de projecten zo verschillend was. Gezamenlijke activiteiten rondom kennisdeling, professionalisering en disseminatie waren:

- Feb 2013: Blackboard training door Karel Roos van het ICLON (+/- 20 aanwezigen)
- Juni 2013: Expertbijeenkomst video in het onderwijs (+/-40 aanwezigen)
- Sept 2013: Expertbijeenkomst evaluatie van blended learning projecten (voor de projectleiders E-merge)
- Okt 2013: Expertbijeenkomst Blended Learning (+/- 30 aanwezigen)
- Feb 2014: blogpost tussentijdse resultaten blended learning project
- Nov 2014: productie kaart blended learning
- Maart 2015: event "Will it blend?"
- Minimaal elk kwartaal: overleg en uitwisseling tussen projectleiders van de vier instellingen

Bij aanvang kreeg het project de tip om veel aan kennisdisseminatie ook tussendoor te doen. Dat is in zekere mate dus aardig gelukt. Toch blijft het een aandachtspunt om aan volgende projecten mee te geven: het is nog niet zo gemakkelijk om uitwisseling te creëren tussen docenten van de verschillende instelling. Wel is er veel bijvangst geweest. Zo is er bij de HSLeiden ten tijde van het project een netwerk blended learning ontstaan binnen het cluster. De HHs heeft dit voorbeeld gevolgd in het laatste jaar van het project. Ook zijn er interne bijeenkomsten geweest waarop kennis gedeeld is. Bijvoorbeeld de onderwijsdag binnen De HHs waar drie jaar achter elkaar een blended learning project zich gepresenteerd heeft. Of team/ cluster overleggen waarin het onderwerp besproken is. Aan de andere kant zagen we met name bij de hogescholen blended learning als onderwerp in beleidsplannen terug komen. Dit is niet uitsluitend aan het blended learning project te danken, maar het feit dat het project draaide heeft geholpen het thema te agenderen.

2.3. Handboek blended learning

Een van de beoogde resultaten was een handboek blended learning samen stellen. Gedurende het project merkten we dat we daar niet echt vorm aan konden geven. Enerzijds omdat er al zoveel geschreven is over blended learning. Anderzijds omdat er niet een vast recept is voor blended learning. Een onderdeel van het handboek zou een verzameling zijn van docentervaringen. Op basis van deze docentevaluatie zijn we tot een alternatieve vorm van een 'handboek' gekomen: een rapportage (voorliggend), een ansichtkaart met tips voor het ontwerp van blended learning en het delen van ervaringen op de E-merge-site

2.3.1. Docentervaringen projecten

Methode: semi-gestructureerd interview tussen projectleider en de docent(en). Het interview is na afloop samengevat. De docent kon hierin nog evt. feitelijke onjuistheden verbeteren. Er zijn in totaal 22 interviews afgenomen. Soms was dit een interview met alle leden van het deelproject, soms waren deze individueel. De TUDelft heeft tevens drie interviews toegevoegd van docenten uit een ander blended learning project. De universiteit Leiden heeft twee focusgroep discussies met studenten toegevoegd, de resultaten zijn geanonimiseerd aan de docenten voorgelegd zodat zij hierop konden reflecteren. Omdat het geen structurele evaluatie van het project betreft hebben we ervoor gekozen deze gewoon toe te voegen om de 'bulk' van ervaringen te kunnen verbreden.

Noot vooraf: De evaluatie is uiteraard alleen afgenomen onder de docenten van projecten die tot het einde toe mee hebben gedraaid. Dat kan van invloed zijn op het beeld dat geschetst wordt. Het feit alleen al dat deze docenten nog actief zijn en het onderwijs nog steeds draait zegt natuurlijk dat er nog steeds een geloof is in het welslagen van het concept blended learning. Bij De HHs is een project uitgevallen, omdat zij vonden dat het concept niet paste bij de diversiteit van de studentenpopulatie in hun vak, dat de docent te weinig ontwikkeltijd had om het concept verder uit te werken en i.v.m. wisselingen in dit docententeam. Bij de universiteit Leiden was er sprake van veel verloop onder de docenten die onder de hoofddocent die de project aanvraag gedaan heeft werkten; dit heeft in beperkte mate de uitkomsten van het project en de evaluaties beïnvloed.

Doelstellingen:

De doelstellingen waarmee de deelprojecten van start zijn gegaan waren uiteenlopend.

- Studiesucces of rendementsverbetering van een vak waren in beperkte mate een doel voor docenten. Al werd dit wel als 'indirecte' doelstelling genoemd, een afgeleide van andere resultaten.
- Activeren van studenten is de meest genoemde doelstelling. Wat hiermee precies wordt bedoeld wordt niet altijd geoperationaliseerd, al worden er in dit verband wel uitspraken gedaan als 'vaker studeren', 'regelmatiger studeren', 'meer studeren', 'meer zelfstandig' en 'beter voorbereid naar de les komen'.
- bieden van een gedifferentieerd programma, dat aansluit bij de wensen van de student en waardoor de student beter weet waar hij/zij aan toe is.
- 'feedback': Deze hangt mogelijk samen met het vorige cluster. Meer en vaker feedback kunnen geven,
- het leerproces beter kunnen monitoren en deze informatie gebruiken in de les. Enkele docenten noemen als (hoofd)doel dat zij studenten door de inzet van ICT in het onderwijs hopen dat studenten meer geënthousiasmeerd raken voor het vak.
- Drie deelprojecten kozen blended learning met name om een bepaalde doelgroep te trekken of beter te kunnen bedienen, zoals deeltijdstudenten of 'schakelstudenten'.
- Tot slot noemden drie docenten van hetzelfde vak dat zij zichzelf tot doel hadden gesteld om te experimenteren en ervaring op te doen met ICT en online leren, om zo meer zicht te krijgen op de mogelijkheden voor hun vak.
- Een docent noemde ook efficiëntie: meer studenten onderwijs kunnen verzorgen, met minder werk voor de docent en een vaststaande kwaliteit.

Docenten zijn bijna allemaal van mening dat hun doelstellingen ten minste deels behaald zijn. De meeste docenten gaven aan dat zij vonden dat de doelstellingen behaald waren. Zij gebruikten

daarvoor argumenten zoals dat zij zagen dat studenten vaker met de stof bezig waren, zich actiever en enthousiaster opstellen dan groepen in andere jaren of dat materialen en tools ook daadwerkelijk gebruikt werden door studenten. Rendement is voor sommige courses hoger dan voorheen, studenten zijn positief, de ICT-tools zijn daadwerkelijk gebruikt door zowel student als docent en docenten hebben het idee dat studenten actiever waren (f2f dan wel online). Acht van de 20 geïnterviewden gaf aan dat er ook doelen niet behaald zijn. De reden/omstandigheid dat de doelen niet behaald waren, was met name dat het niet altijd gelukt is studenten volledig actief te krijgen in het blended ontwerp: *Studenten zijn niet altijd actiever creatief aan de slag gegaan. Het werken volgens de flipped-classroom is niet altijd even goed gelukt. Studenten lezen en bekijken de materialen niet van tevoren. Het lesmateriaal op Blackboard wordt niet ter voorbereiding bekeken maar als naslagwerk.* Een deel van deze docenten laat doorschemeren dat ze hieropvolgend hun ontwerp hebben verlaten of hebben aangepast. In enkele gevallen geeft de docent aan dat zij twijfelen of de gebruikte techniek ook wel de meest passende was. Tot slot noemde een docent dat het niet gelukt is te differentiëren, hoewel dat wel een doelstelling voor haar was. Een docent noemde dat het ontwerp niet bleek te werken: studenten moesten online opdrachten maken, maar kregen daar eigenlijk te weinig instructie bij. Met instructieclips over de opdrachten zou dit beter gegaan zijn, aldus deze docent.

In de interviews hebben docenten ook een zogenaamde 'bijvangst' benoemd: Docenten vinden het ontwerpen en het experimenteren met nieuwe onderwijskundige methoden leuk, het gaf een gevoel van plezier en trots: *"Omdat het vak op deze manier interessanter werd en het daardoor leuker was om het te geven, als je dan ziet dat studenten het ook leuk vinden, voel je weer de passie voor het onderwijs. Ze is trots dat dit het effect was."*

Succesfactoren

Docenten hebben aangegeven wat zij hebben ervaren als succesfactor in het project. Het feit dat de cursus volledig herontworpen is en een nieuwe structuur heeft gekregen is al een succesfactor, aldus docenten. Zo zei een docent in dat kader: *"Je wordt 'gedwongen' meer precies te omschrijven wat je onderwijs inhoudt en wat je met je onderwijs hoopt te bereiken. Ophakken onderwijs in aparte blokken en opnieuw doelen formuleren"*. Docenten hebben veelal direct een verbeteringslag doorgevoerd, zoals het herzien van opdrachten of het kunnen geven van feedback. Een tweede succesfactor is het nieuwe 'studieritme' van een course : het ontwerp is zo gemaakt, dat studenten wel iets moeten doen en actief bij moeten blijven (*"Geen ontkomen aan"*). Ook het maken van een koppeling tussen de verschillende leeractiviteiten (zowel online als f2f) is genoemd als belangrijke factor. Verschillende docenten zijn van mening dat de gekozen tools het leerproces van de student ondersteunden. Ook het feit dat er door digitale monitoring (o.a. door toetsing) meer en directere (en soms ook snellere) feedback was over het leerproces van de student werd als succesfactor gezien. Eén deelproject gaf aan dat het in dit geval hielp dat docenten zelf heel goed bereikbaar waren en heel snel konden reageren. Naast succesfactoren in het ontwerp van de course zijn er ook succesfactoren genoemd die meer betrekking hadden op het ontwerpproces. Met als belangrijkste: Voorbereiding en de tijd nemen om het onderwijsontwerp en materiaal te maken. Tot slot vertelden twee docenten van de TUDelft dat de materialen (met name de instructieclips) die voor de online variant van het onderwijs waren gemaakt nu ook gebruikt werden in de reguliere variant, wat maakt dat deze variant meer volgens flipping the classroom principes wordt vormgegeven.

Belemmeringen

In de eerste plaats de randvoorwaardelijke belemmering: de kwaliteit van de techniek. Dit was een van de meest genoemde belemmeringen. Ongeveer tweederde van de projecten kreeg hiermee te maken. De belemmeringen varieerden van: technische wensen die onmogelijk bleken te zijn, en beperkte gebruiksvriendelijkheid van applicaties tot het disfunctioneren van techniek.

Een tweede belemmering was de studiehouding van de student. Docenten gaven aan dat het moeilijk was de student te activeren gebruik te maken van de online onderdelen. Zij denken te zien dat studenten niet gewend zijn op deze manier te werken. In twee projecten wordt heel direct gezegd dat studenten ontdekten dat zij moeite hadden met de verwachte zelfstandigheid of dat zij ontdekten dat de blended- werkwijze niet paste bij hun leerstijl. Daarin vinden we een samenhang tussen de status van de doelstellingen en de ervaren belemmeringen. Een docent noemde een heel specifieke belemmering: als een online/ blended variant en een f2f variant van een vak naast elkaar lopen dan bestaat de kans dat de varianten elkaar "kannibaliseren": *"De on-line variant functioneert als een back-up voor de blended variant. Daardoor kunnen studenten makkelijker delen van het vak laten schieten, vinden ze."*

Een derde belemmering was tijd. Dan niet alleen de tijd die het kost om te ontwerpen, maar ook met name de tijd die het kost om technieken te leren kennen en keuzes te maken. Een docent zegt daarover het volgende: *"Het is een heel leerproces voor de docent. Je maakt heel veel fouten in het begin. Docenten hebben ook wel de neiging het te perfect te willen doen. De tijdshorizon van dergelijke projecten is eigenlijk te kort (1 a 2 jaar). Dan is het ontwerp nog niet af. Het is een doorlopend ontwikkelproces."*

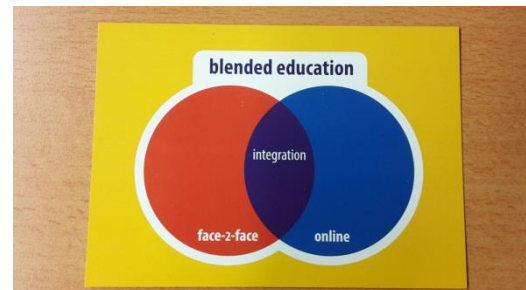
Een ander type belemmering was als collega's niet betrokken waren of niet vanuit dezelfde visie werkten. Het enthousiasmeren van collega's buiten het deelproject en hen stimuleren gebruik te maken van de ontwikkelde materialen bleek soms niet te lukken. Met name docenten van de HSLeiden gaven aan dat zij kennisdeling en betrekken van het team zien als een belangrijk element om bij stil te staan. Dat heeft wellicht te maken met het karakter van deze projecten. Al met al hangt dit samen met het risico dat er geen continuïteit is: als een docent stopt, gaat een ander weer op de oude voet verder. Tot slot werden er in sommige gevallen organisatorische belemmeringen ervaren, bijvoorbeeld als een docent er alleen voor stond het vak te ontwikkelen of als er roostertechnische problemen waren. Een laatste belemmering die door twee docenten werd genoemd was dat als er heel veel geautomatiseerd is in een cursus, je het maatwerk en de 'feeling' met de student mist: *"Er is geen tijd meer voor maatwerk op groeps- of individueel niveau. Terwijl studenten door hun unieke leerervaring achter een scherm wel steeds meer vragen om maatwerk."*

Tips

Tips zijn heel uiteenlopend (zie Tabel 1 voor een opsomming van de tips). Enerzijds zijn het praktische tips. Bijvoorbeeld dat je een script moet maken voor een video, of tijd moet reserveren om te ontwerpen. Soms meer onderwijskundig, bijvoorbeeld dat je vanuit je doelen moet ontwerpen en dat het belangrijk is activerende werkvormen te gebruiken met een koppeling tussen de f2f en online gedeeltes. Ook zijn er tips over borging, bijvoorbeeld dat het belangrijk is dat er binnen een opleiding draagvlak is voor blended learning en dat er structureel aandacht is voor dit thema. Docenten verwoordden vooral in een tip datgene waar ze zelf tegenaan gelopen zijn.

2.3.2. Tips blended learning

We hebben op basis van de docent-evaluatie en onze eigen praktijkervaringen tijdens en buiten de blended learning projecten een hoop tips verzameld over blended learning. Als projectgroep hebben we een selectie gemaakt van de meest belangrijke tips. We hebben ervoor gekozen deze op een ansichtkaart te plaatsen. Waarom een kaart en niet een digitaal middel? In de geest van blended learning kies je het middel bij je doel. Wij wilden: blended learning in beeld houden bij docenten, startende 'blenders' prikkelen en ervaren 'blenders' een geheugensteuntje bieden. Een e-card bekijk je en klik je weg. Terwijl een papieren ansichtkaart opgehangen kan worden op een prikbord of neergezet kan worden in een kaartenbak en dus in beeld blijft. Wel hebben we daarom gekozen voor een Engelstalige en een Nederlandstalige versie. Het idee is dat elke tip op de E-merge site nadere toelichting zal krijgen. Op die manier genereren we input voor de E-merge site en houden we het thema nog wat langer actief.



BLENDED LEARNING
tien tips om te komen tot de optimale 'blend'

Wilt u het onderwijs aantrekkelijker maken en studenten efficiënter en actiever laten studeren? Met een combinatie van klassikaal- en online onderwijs is dat mogelijk. Gebaseerd op ervaringen uit het Blended Learning-project van E-merge zijn dit onze tips om te komen tot de optimale 'blend':

- 1 Zet de leerdoelen centraal en kies daarbij een passende werkvorm en techniek.
- 2 Maak een duidelijke verbinding tussen de online en offline activiteiten.
- 3 Zorg ervoor dat alle activiteiten relevant zijn.
- 4 Investeer tijd en energie in een goed ontwerp.
- 5 Maak bij het ontwerp gebruik van tips en feedback van collega's en studenten.
- 6 Maak gebruik van bestaand materiaal van de onderwijsinstelling of van internet.
- 7 Varieer in technieken en werkvormen.
- 8 Bereid zorgvuldig voor en oefen met de techniek.
- 9 Maak bij de start van de lessen de opzet van het vak duidelijk aan de studenten.
- 10 Gebruik humor, creativiteit en lef en geef niet op!

Groeten van E-Merge www.E-Merge.nu

3. Conclusies n.a.v. projecten

Terugkijkend op de resultaten van de projecten zijn we zowel inhoudelijk als procesmatig positief.

Inhoudelijk:

Docenten hanteerden met name onderwijskundige doelen voor hun deelproject: het activeren van studenten, het aanbieden van een gedifferentieerd onderwijsprogramma voor diverse doelgroepen en goede en regelmatige feedback. Opvallend is dat de meeste docenten die echt aan de slag zijn gegaan ook positief waren over de resultaten. Zij hebben allemaal hun eigen doelen ten minste ten dele gehaald.

In de gevallen dat doelen niet helemaal behaald waren bleek dat het niet altijd gelukt was studenten het ontworpen studieritme te laten doorlopen: studenten bereidden zich niet voor, of gebruikten de materialen niet zoals bedoeld. De docenten van deze projecten gaven ook relatief vaker aan dat zij een belemmering zagen in de studiehouding van studenten. De student is niet gewend om op deze manier te werken, is er niet voldoende voor toegerust of de studenten hebben andere verwachtingen en of leerstijlen. De vraag is of dit ligt aan de student of aan het ontwerp. We concluderen daarmee dat het van belang is om aan verwachtingen management te doen bij zowel student als docent. De docent moet aan studenten communiceren hoe de blend eruit ziet, waarom dit zo is en wat de verwachtingen zijn. Aan de andere kant vraagt het van de docent (en het team) zich te realiseren dat studenten moeten wennen en dat het daarom belangrijk is om consequent te handelen. Gooi niet meteen het ontwerp overboord maar geef het even de kans. Dat betekent wel dat het van belang is dat dit gesteund wordt door de leidinggevende en ook dat collega's dezelfde visie uitdragen. Een andere belemmering is haperen van techniek en onmogelijkheden van techniek. Dit lijkt ook vooral gerelateerd te zijn aan tijd. Als de techniek niet werkt dan kost het je veel tijd om dit op te lossen of om een nieuwe techniek te zoeken en deze te leren kennen. Dat impliceert ook dat docent behoefte heeft aan laagdrempelige ondersteuning die dit soort randvoorwaardelijke zaken uit handen kan nemen.

Naast belemmeringen wezen docenten ook succesfactoren aan. Deze succesfactoren zou je kunnen interpreteren als bevorderende factoren. Een bevorderende factor voor blended learning is dat je je hele onderwijsontwerp herziet en in samenhang herontwerpt. Een sluitend studieritme dat continue activiteit van de student vraagt is daarbij van belang. De mogelijkheden voor betere, directere en snellere monitoring en feedback bij blended learning worden gezien als een belangrijke factor in het slagen van het ontwerp. Kortom: het succes zit in een beter onderwijsontwerp. Een factor die feitelijk niets met de techniek te maken heeft. Ondanks dat blended learning tijd kost en soms frustratie oplevert als de techniek niet goed werkt, vonden deze docenten het leuk om met het ontwerp bezig te zijn en ze hebben ervan geleerd. Blended learning kan voor hen daarom wellicht ook worden gezien als professionaliseringsuren.

We gaven aan redelijk positief te zijn over de projecten. Als aandachtspunt zien we dat de meeste projecten de projectdefinitie van blended learning niet volledig hebben toegepast. Zij hebben zich gefocust op digitalisering van content of toetsing, waarbij in sommige deelprojecten een deel van hun onderwijs nog gelijk is gebleven. Dat had mogelijk te maken met het feit dat een groot deel van de deelnemende docenten nog beperkt ervaring had met ict in het onderwijs. Ook zagen we dat de

neiging bestaat om zelf nieuwe content te ontwikkelen (met name zelf video's maken), in plaats van bestaande video's te gebruiken en daar evt. zelf een element aan toe te voegen (open educational resources). Met name ook in het licht van continuïteit intern is dit een aandachtspunt: als een docent iets maakt maar zijn collega of opvolger doet er niets mee dan is het verspilde energie. Dit zien we als kans voor toekomstige projecten.

Procesmatig:

Het project is, op enkele weken na, binnen de geplande termijn afgerond. Binnen het project zijn we tegen allerlei bekende uitdagingen aangelopen: zoeken naar geschikte projecten, wisselingen van projectleiders, wisselingen van deelprojectleiders, ziekte, verlof, werkdruk et cetera. . De uitloop zat in het uitwerken van de verslaglegging. Terugkijkend hebben we vooral ook moeten zoeken naar een geschikte manier om te evalueren en vervolgens naar een geschikte manier om de evaluatie gegevens te presenteren en te dissemineren. Dit in relatie tot het onderzoeksprogramma. Wat betreft kennisdeling was het vooral de zoektocht naar activiteiten waar we ook de docenten van de universiteiten voor konden enthousiasmeren. Tot slot was het met name in het laatste jaar zoeken naar een geschikte manier van kennisdelen, omdat de projecten op dat moment al zo verschillend van aard en ontwikkelfase waren.

4. Realisatie

De financiële paragraaf kan nog niet afgerond worden. Dit omdat de uren van Q4 nog verrekend moeten worden en er nog kostengemaakt zullen worden in 2015 in de voorbereiding en uitvoer van het event "Will it blend?" Alvast een overzicht op dit moment. Hoe dan ook is er sprake van onderuitputting van de middelen:

	Begroot	Realisatie				Onderuitputting	verwacht
Post			'12	'13	'14		'15
Projecten HS Leiden	75.000	53.430	1.200	30.075	21.525	21.570	
Projecten HHs	75.000	59.400	300	55.350	3.750	15.600	
Projecten Universiteit Leiden	75.000	40.415	300	11.325	28.790	34.585	
Projecten TU Delft	75.000	24.675	1.500	18.450	4.725	50.325	
Programma coördinatie	50.000	37.725	5.550	14.925	17.250	12.275	
Materiele kosten	10.000	1.556			1.566	8.444	
Totaal²	360.000		7.050	130.125	77.606	145.219	

² Flankerend onderzoek voor 60.000euro is hier even uit gelaten. Dat wordt op de algemene E-merge jaarrekening verwerkt.

Bijlage 1: Overzicht projecten

Instelling	HHs	HHs	HHs	HHs	Leidenuniv
Vak/ blok	Searching the cloud (onderzoeks/-informatievaardigheden) minor	Minor Milieu & veiligheid	Minor fotografie	Minor compliance & auditing (project gestopt)	Minor Gender
Aantal betrokken docenten	Begonnen met 4 docenten. Twee docenten verzorgen het onderwijs	1	Drie docenten	2 docenten	3 kerndocenten & student-assistente. Gedurende het project wisseling in docententeam
ICTO ervaring docenten	Docenten waren al actief met ICTO in diverse vormen	Docent was al actief met ICTO in diverse vormen	Basiskennis Blackboard	Een docent had al veel ICTO ervaring, de ander nog niet.	Beperkte tot geen ICTO ervaring
Aantal studenten	40-50	20	100+ verdeeld over diverse rondes	+/- 20	20-30
Online elementen	Edumondo ingezet als 'e-book'. Formatieve toetsing online (in e-book omgeving) Summatieve toetsing via mailbox Skype/ hangouts om te overleggen met studenten e-mail voor vragen van studenten een visuele voortgangsmonitor studenten maken wekelijks een individuele opdracht en een groepsopdracht. Pas als de individuele opdracht is gedaan toegang tot de groepsomgeving	Blackboard: - Learning module - Discussieforum als FAQ - Discussieforum voor peer feedback - Content-items met tekst en bijlagen - analytics Instructieclips (screencast) e-mail voor vragen en opdrachten van studenten studenten konden zelf hun startmoment & doorlooptijd kiezen	Blackboard - Portfolio (ter begeleiding en beoordeling) - Content-items Prezi's die via bb gedeeld werden Instructieclips Een visuele voortgangsmonitor in google docx	Het idee was een e-book te maken in een speciaal programma. Om praktische redenen is gekozen voor een learning module in blackboard, ingezet als e-book o.a. met tekst, kennisclips, opdrachten en animated .GIF's.	Blackboard: - Blog (hier is men al snel mee gestopt) - Annotation tool - Peermark - Turnitin
F2f elementen	Wekelijks terugkom moment voor fb op de groepsopdracht en vooruitblik op de doorlopende opdracht. Tentamen/ eindopdracht	Op initiatief van studenten de mogelijkheid voor een intervisie-uur.	Werkcollege's en fotografie-labs waar studenten aan het werk gaan met maken van studies	Werkcollege's. Studenten krijgen de werkcollege-opdrachten pas als ze de online opdrachten hebben gemaakt.	College's, waarin evt. teruggegrepen werd op de opmerkingen uit de annotatietool
Evaluatiepunten voor de volgende ronde	Studenten verwachten college tijdens het terugkommoment. Hier toch iets meer aan bieden.	F2f momenten inplannen Studenten in groepen laten starten, zodat ze een meer gelijk studieritme volgen en beter peer feedback kunnen geven	De online materialen meer 'verplicht' van karakter maken, zodat studenten ze beter kijken.	n.v.t. minor is niet blended gedraaid. Idee was wel om de blend beter op te bouwen, dus f2f te beginnen en langzaam meer te blenden	Niet teveel tools tegelijk (nieuw) willen inzetten Annotation Tool beter integreren in de colleges, en meer terugkoppeling

Instelling	Leidenuniv	TU Delft	HL	HL	HL
Vak/ blok	Leerlijn Methoden en Technieken bij Culturele antropologie	Doorstroomminor	Mediakunde	Sociologie	English for International HRM
Aantal betrokken docenten	Drie kerndocenten en een student-assistente. Gedurende het project wisseling in docentteam.	Meerdere, één docent actief geweest gedurende het hele project. 2 anderen pas aan het einde.	3	2	1
ICTO ervaring docenten	De hoofddocent en project aanvrager was zeer actief, de deelnemende docenten niet	Redelijk, al veel ervaring met digitale oefenopgaven.	Beperkte tot geen ICT-O ervaring	Beperkte ICT-O ervaring	Actieve ervaring ICT-O
Aantal studenten	70	200 studenten over 3 groepen verdeeld	100+	100+	50+
Online elementen	Blackboardcourses, met daarop: Vak 1: online oefenvragen tentamen Vak 2: bestaande youtube video's over statistiek en SPSS Vak 3: voorbeeldvideo's onderzoeksmethode's Learning analytics blackboard Vak 4: Onderzoeksvaardigheden training met Qualtrics	elektronische opgaven met ingebouwde feedback (waren al beschikbaar op bb). Web colleges (ca 90 filmpjes opgenomen) Inlever oefenopgaven (studenten krijgen hier feedback op via papershow filmpje – ingaan op veel gemaakte fouten/misconcepties).	Socrative testen, kennisclips op ELO, digitale tijdlijn	Kennisclips vervangen hoorcolleges	Flipping the classroom; kennisclips, opdrachten in ELO, Toetsen in Feedbackfruits
F2f elementen	College's, werkcolleges spss, tentamen/ opdracht	College's en tentamen	Werkcolleges, Peer instructie, werkbezoek	Werkcolleges met opdrachten over de kennisclips	Toepassingsopdrachten in werkcolleges
Evaluatiepunten voor de volgende ronde	Betere aansluiting tussen docent en student-assistenten. Betere aansluiting op eerstejaars die nu nog erg passief waren	Daarnaast bleek dat elke week een inleveropdracht te veel correctiewerk oplevert. Dit wordt veranderd in om de week en in tweetallen. Verbeteren video materiaal	Een aantal technische problemen proberen te voorkomen, de onderlinge afstemming / communicatie verliep stroef. Er moet nagedacht worden over meer blended opdrachten. Afstemmen verwachtingen met studenten.	Filmpjes zijn prettig, maar het is lastig studenten zover te krijgen dat ze vooraf de filmpjes bekijken. De koppeling tussen de opdrachten in de les en de filmpjes is helder, maar als studenten niet kijken ben je toch geneigd de stof te herhalen. Het opnemen van filmpjes kost veel tijd. De vindbaarheid van de filmpjes is een aandachtspunt.	Het managen van de verwachtingen van studenten was het lastigst. Maar over het algemeen waren studenten tevreden over de werkvormen en de oefeningen. Blackboard was wel een hindernis. Je moet veel oefenen. Het kost je meer tijd. Ook het systeem 'Feedbackfruits' gaf hier en daar nog problemen

nIstelling	HL
Vak/ blok	Taalexpertise
Aantal betrokken docenten	3
ICTO ervaring docenten	Geen ICT-O ervaring
Aantal studenten	50+
Online elementen	Symbaloo, Socrative (online formatieve of diagnostische toetsing); Beterspellen.nl (dagelijkse online spellingtest met korte uitleg); Facebook, allûh taalvauten verzamelûh
F2f elementen	Activerende werkvormen tijdens werkcolleges oa op basis van quizjes in Socrative
Evaluatiepunten voor de volgende ronde	<p>Socrative niet geschikt voor de specifieke taal oefeningen.</p> <p>Tijd is een hindernis. Je moet als docent verdiepen in de tools, nu Symbaloo en Socrative</p> <p>Techniek voor studenten die wel of geen bereik hebben of soms geen laptop of iets</p>

Bijlage 2: overzicht tips van docenten

- Doelgroepen benaderen*
- Je kunt onderwijs breder toegankelijk en flexibel maken door gebruik van online activiteiten
 - Automatiseren beperkt de ruimte om in te spelen op incidenten (ziekte, etc.), zoek niet de grenzen op.
- Onderwijskundig*
- Als je ontwerpt begin dan bij de inhoud. Daar volgt je ontwerp uit.
 - Je moet altijd terug gaan naar het doel: wat wil je dat studenten leren
 - Zorg dat alles wat je inricht activerend is. Opdrachten bij kennisclips. Geef gerichte oefeningen bij de filmpjes.
 - Online samenwerking is moeilijk van de grond te krijgen. Denk goed na over hoe je dit inricht.
 - Denk goed na over het combineren van f2f en blended learning en hoe je terug laat komen in de collegezaal.
 - Studenten laten ervaren dat het zin heeft om al het materiaal te gebruiken (zowel de filmpjes als de deeltentamens).
 - Daarna moet je goed nadenken hoe je als docent van toegewarde kan zijn tijdens de les. Bedenk wat het nut is van de les?
 - Maak altijd een koppeling tussen het online gedeelte en wat je in de les doet.
 - Door meer interactie, door studenten vragen te laten stellen weet je waar de problemen zitten
 - Zorg ervoor dat je de antwoorden van digitale toetsen kan monitoren
 - Wees consequent in je regels. Niet voorbereid is geen participatie in de les.
 - Instructie per week schrijven, wat moet er die week gebeuren? Wat wordt er van je verwacht? Probeer onderdelen 'hapklaar' te maken en (meer) formatieve toetsing toe te passen.
- Aansluiting bij student*
- Kijk naar de belevingswereld van de student. De student moet het leuk vinden. Spreek de taal van de student.
 - Wees inventief, maar let op studeerbaarheid. Teveel aan activiteiten werkt demotiverend.
 - Houd rekening met de leerstijlen van je studenten. Zorg voor variatie in je aanbod, wissel af in werkvormen
 - Probeer het speels te houden. Dingen maken vinden studenten leuk, bijvoorbeeld het maken van een website
 - plezier zorgt voor betrokkenheid
 - Betrek je studenten erbij. We gaan het anders aanpakken en geef je feedback
 - Zorg ervoor dat je daar bent wanneer studenten studeren, dus wees flexibel
 - Geef studenten inspraak. Laat studenten ideeën inbrengen en geef de keuze.
- Leerproces docent*
- Docenten moeten affiniteit hebben met blended learning, je kunt de werkwijze niet opleggen
 - Durf iets nieuws aan te gaan. Geef bij studenten ook aan dat je iets nieuws probeert.
 - Wees bereid om uit je comfort zone te stappen en de stap te zetten van frontaal lesgeven naar werkvormen die studenten aan het werk zetten.
 - Kijk goed naar jezelf. Ken je eigen grenzen. Doe wat je leuk vindt en wat bij je past.
 - Al doende leert men. Dat maakt ook dat je soms tussendoor wat 'pleisters

moet plakken'.

- Begin klein. Niet teveel verschillende technieken in een keer
- Je moet goed oefenen met de techniek. Niet bang zijn, want uiteindelijk vind je je weg erin. Je wordt er steeds handiger in.
- Faciliteer momenten waarop docenten informatie en kennis kunnen uitwisselen (bijvoorbeeld lunches) over blended learning. Leg hen goed uit wat blended learning is.

Praktisch

- Zorg voor goed materiaal, technisch gezien
- Zorg dat de leeromgeving (techniek) er netjes uitziet.
- Als je filmpjes opneemt dan is het belangrijk om je goed voor te bereiden. Zorg dat je het script hebt uitgewerkt en in je hoofd zit.
- Zoek de verbinding met de ICT-opleidingen op school
- De opgenomen colleges zouden in blokken moeten worden ingedeeld zodat studenten op onderwerp kunnen instromen.
- Als je gebruik wilt maken van de toetsfunctie in Blackboard is het heel handig om eerst alle vragen aan te maken in een bepaald format, zodat je ze vervolgens in een keer kunt inlezen in Blackboard. Dit scheelt een hele hoop geklik.
- Kijk goed naar wat er al is aan materialen, ga niet zelf ontwikkelen als er al goed materiaal beschikbaar is.
- Bedenk vooraf hoe de online en f2f variant naast elkaar gaan bestaan en of studenten hier tussen mogen schakelen, om te voorkomen dat ze elkaar kannibaliseren.

Rand-voorwaarden

- Investeer in tijd en goede voorbereiding.
- Het is eenmalig een grote investering om het platform in te richten.
- Creëer draagvlak als het gaat om herontwerp. Besteed als opleiding structureel aandacht aan blended learning om op die manier het te kunnen invoeren in de gehele opleiding
- Ga eerst met collega 's praten die dat al doen. Leren van ervaringen die er al zijn. Zoek inspiratiebronnen.
- Faciliteer mensen die dit willen doen in tijd! Bied goede technische en onderwijskundige ondersteuning.
- De ervaring en de motivatie van de student-assistenten zijn belangrijk voor een goed verloop en het vinden van het juiste materiaal (met name uitgedrukt in tijd).
- Benader de ontwikkeling van je module als een project en maak werkpakketen per docent.
- In het ontwikkel team moet on-line ervaring en ontwikkelkennis zitten