



Het didactisch inzetten van e-learning

Virtuele klaslokalen, social software, webcamtrainingen, wiki en self assessments. Allemaal instrumenten voor e-learning die in het bedrijfsleven volop gebruikt worden. Het onderwijs blijft daarbij een beetje achter. Is die voorzichtige houding terecht? Arnout Vree, medeoprichter van Avetica en Diddo van Zand, algemeen directeur van Orga Toolkit, laten in dit artikel hun licht schijnen over e-learning en de ontwikkelingen binnen het onderwijs.

Arnout Vree
Diddo van Zand

‘E-learning is simpelgezegd het interactief gebruik maken van een computer en de elektronische snelweg bij leeractiviteiten’, zegt Diddo van Zand. ‘Er is echter geen eenduidigheid over de exacte definitie, er zijn meerdere opvattingen binnen de verschillende toepassingen. Wanneer we het over het onderwijs hebben, zijn er grofweg twee vormen van e-learning te onderscheiden; één die met name leunt op techniek en één die ook gebruik maakt van de didactische mogelijkheden van die techniek. Veel onderwijsinstellingen maken wel gebruik van “technische e-learning”, maar zetten die techniek niet op een didactische manier in. We zien nu wel dat sommige onderwijsinstellingen langzaam nieuwe e-learningtechnologieën gaan inzetten bij het overbrengen van kennis en vaardigheden, zoals bijvoorbeeld een wiki, dat aan populariteit wint.’

Veel mogelijkheden

Arnout Vree vindt het niet verrassend dat het onderwijs nog weinig gebruik maakt van e-learning: ‘Er zijn, wat de techniek betreft, legio mogelijkheden om e-learning toe te passen’, zegt hij. ‘Door al die mogelijkheden zien veel docenten door de bomen het bos niet meer. Bovendien gaat de ontwikkeling van de techniek in een razendsnel tempo, waardoor potentiële gebruikers vaak de technische kennis missen om e-learning optimaal in te zetten. Daarnaast zijn veel docenten gewend om zelf hun lesmateriaal te ontwikkelen en les te geven. Zij zijn opgeleid om kennis te delen, wat ook vaak de drijfveer is om voor het vak te kiezen. En die rol verandert door e-learning, de focus komt veel meer te liggen op het begeleiden van de studenten en minder op de kennisoverdracht. Dit kan een deel van hen tegenhouden om de nieuwe technieken in te zetten in het lesprogramma. Niet voor niets vragen veel docenten zich af wat de meerwaarde van e-learning is.’ Hij vervolgt: ‘Voor het onderwijs kan het gebruik van bijvoorbeeld leermanagement-

systemen veel voordelen bieden. Het leerproces wordt transparanter en is daardoor beter te volgen en te begeleiden. Verder zijn er de organisatorische voordelen, zoals het online inleveren van opdrachten en het aanbieden van informatie en links. Daarnaast kunnen studenten met e-learning flexibeler leren. Ook is het mogelijk om via e-learning in te spelen op onderwijsvernieuwingen zoals activerende didactiek en samenwerkend leren.’

Meerwaarde

Wanneer gekeken wordt naar de meerwaarde van e-learning, dan richt die zich in onderwijssituaties op drie componenten: audio, video en interactiviteit. Wanneer een docent hierop focust, kan het leerproces transparanter verlopen. Zo kan een docent zien in welk deel van de leerstof veel fouten worden gemaakt, wie er al bezig is geweest met de stof en wie zich voorbereid heeft via diagnostische toetsen. Cruciaal is dat docent en e-learninginstrument rekening houden met de wijze waarop mensen leren. Daarom zijn sommige lesonderdelen het beste klassikaal over te brengen, maar leent andere materie zich juist perfect voor e-learning. Op communicatieplatforms worden vaak lange artikelen gepubliceerd. De vraag is of dit efficiënt gebruik is van e-learning; immers van een beeldscherm lezen is nog steeds minder handig dan op papier.

In de eerste toepassingen van e-learning binnen onderwijsinstellingen waren de technische mogelijkheden leidend; er werd gebruik van gemaakt omdat er technische toepassingen beschikbaar waren. Dit heeft ertoe geleid dat veel mogelijkheden van e-learning slechts minimaal worden ingezet en in het beginstadium zijn blijven hangen. Om een juist e-learningbeleid neer te kunnen zetten, is het van belang dat de visie op onderwijs leidend is. Vree: ‘Alle onderwijsinstellingen hebben nu wel een



e-learningomgeving, een Blackboard of Moodle. Maar dan heb je slechts een omgeving draaien. Wanneer je écht e-learning wilt gaan inzetten om kennis over te dragen, dan moet er content ontwikkeld worden. Dit wordt nog niet echt door onderwijsinstellingen opgepakt. Het zijn meer de uitgeverijen die daar nu op inspelen.'

Sociale vaardigheden

E-learning wordt nu dus vooral ingezet in het onderwijs bij het overbrengen van kennis. Er komen echter ook steeds meer mogelijkheden voor het trainen van vaardigheden. Over het algemeen wordt aangemen dat het aanleren van (complexe) sociale vaardigheden moeilijk in e-learningsettings kan. Maar er zijn steeds meer nieuwe ontwikkelingen die deze aanname ontkrachten. Een voorbeeld hiervan is het trainen via de webcam. Ontwikkelaar van webcamtrainings is Orga Toolkit, zij trainen complexe interactionele gedragingen via het internet. Diddo van Zand: 'De webcamtraining bestaat uit korte, door professionele acteurs gespeelde situatieschetsen. In een testafname worden kandidaten na elk getoond filmpje gevraagd zich met een mondelinge reactie rechtstreeks te wenden tot het gespeelde personage. Een webcam met een microfoon, bevestigd aan het beeldscherm, neemt de reactie op. Deze manier van training leert de cursist het specifieke gedrag aan en traint tegelijkertijd in het reflecteren, waardoor het aanleren van toekomstig gedrag gemakkelijker wordt. De eerste webcamtraining is gericht op het aanleren van sollicitatievaardigheden. Het blijkt dat leerlingen via deze training vragen effectiever beantwoorden en dat ze het leuk vinden om op deze manier te leren. Het sluit ook goed aan bij de verwachtingen over leren van jongeren, die immers gewend zijn te werken met internet en de interactieve mogelijkheden die dit medium biedt.'

Toekomst

De innovatieve webcamtraining lijkt in potentie een e-learningmiddel te zijn dat de concurrentie met klassikaal lesgeven en oefenen aankan. Naast deze ontwikkeling neemt ook serious gaming, het spelonderwijs opdoen en toepassen van kennis, langzaam toe. Het voordeel van serious gaming is dat er gedragscomponenten en vaardigheden in meegenomen kunnen worden, het nadeel is dat het ontwikkelen van een game zeer kostbaar is, waar je met de webcamtraining juist kostenbesparingen kunt realiseren.

In het bedrijfsleven vervangt e-learning nu al een aantal onderdelen uit opleidingsprogramma's, dat gebeurt in het onderwijs nog nauwelijks. Kennismanagement en e-learning groeien wel steeds meer naar elkaar toe. Zowel Vree als Van Zand zien veel mogelijkheden voor nieuwe toepassingen van e-learning, maar schatten in dat dit binnen het onderwijs een lange adem zal vergen. Vree: 'Ik verwacht dat in de toekomst niet alles via e-learning zal gaan. Het moet een verlengstuk zijn van het onderwijs, daar waar het meerwaarde geeft. Op het moment is het struikelblok voor het onderwijs vooral nog het didactisch inzetten van de techniek. Door het ontwikkelen van goede modules en het aantreden van een jongere generatie docenten zal dit probleem langzaam verdwijnen. In interactiviteit ligt wat dat betreft de sleutel. De techniek loopt al ver vooruit, nu moet het onderwijs en de docenten het nog zien bij te benen. De kwaliteit van het onderwijs kan zich zeker verbeteren door middel van het gebruik van e-learning. Nu moet men het aan de docentafel nog omarmen.'

