

Ontwerpen van rijkere leeromgevingen: gedreven vanuit opleidingen of onderzoek

Lenny van Onselen^{1,4}, Linda Gijsen^{2,4}, Eelco Koot^{3,4}, Margriet van der Sar³, Tijmen de Jong¹ & Ilya Zitter^{4,5}

¹Lectoraat Co-design

² Lectoraat Meertaligheid en Onderwijs

³ Project Oekraïne/Rijke leeromgevingen

⁴ Teaching and Learning Network (TLN)

⁵ Lectoraat Beroepsonderwijs

Versie 19-09-2023

Inleiding

Het is lastig grip te krijgen op de complexiteit van een rijkere leeromgeving in het hoger beroepsonderwijs (hbo) en de diversiteit aan uitdagingen hierin. Een rijkere leeromgeving bevindt zich zowel binnen een hogeschool als daarbuiten in een complex geheel van stakeholders met eigen behoeften en belangen. Voor het ontwerpen van rijkere leeromgevingen zijn bevlogen docenten en/of onderzoekers nodig die het ontwerp- en implementatieproces van de leeromgeving vormgeven, zoals de kwartiermaker van het HU Oekraïne traject (Huiskamer Vital'nya). Dankzij kwartiermakers kan een leeromgeving zich (door)ontwikkelen naar een rijke leeromgeving. Een hbo-leeromgeving wordt ontworpen vanuit meerdere ontwerp perspectieven: inhoudelijk, sociaal, ruimtelijk, temporeel en instrumenteel (Bouw et al., 2021). Van een docent mag verwacht worden dat hij of zij in staat is om modules, cursussen of opleidingen te ontwerpen vanuit deze perspectieven. Echter, het ontwerpen van een rijke leeromgeving is complex met ingewikkelde uitdagingen. Deze studie probeert inzicht te krijgen in het ontwerpen van rijkere leeromgevingen door generatief onderzoek.

Onderzoeksvraag

Welke ontwerpuitdagingen doen zich voor bij het ontwikkelen van een rijkere leeromgeving?

Methode

Om grip te krijgen op de complexiteit is gekozen voor generatief onderzoek waarin mensen betrokken worden die baat hebben bij de resultaten van het onderzoek (Sanders & Stappers, 2012). Vier cases zijn geselecteerd met een grensoverschrijdende leeromgeving (over de grens

van meerdere opleidingen, school en instanties), elk verbonden aan een ander HU Expertise gebied (Samen Lerend, Samen Gezond, Samen Digitaal, Samen Duurzaam) en de sleutelfiguur (kartrekker, projectleider of kwartiermaker) kon meedoen. Het eerdergenoemde HU Oekraïne-traject is gebruikt om inzichten te valideren. De volgende vijf cases zijn onderzocht: 1) HU Oekraïne traject (Huiskamer Vital'nya), 2) Bruggenbouwers en Grensverleggers¹, 3) Digitaal Ondernemerschap, 4) U on Board² en 5) Quest³.

In drie stappen is gebruik gemaakt van creatieve technieken om grip te krijgen op de complexiteit van rijkere leeromgevingen in de vijf cases (Tabel 1).

| Stap | Deelnemers | Data |
|------------------------|---|---|
| Generatieve focusgroep | Sleutelfiguur van rijkere leeromgevingen Onderzoekers ⁴ | Netwerkaart sleutelfiguur Tijdlijn ontwikkeling rijkere leeromgeving Inventarisatie ontwerp perspectieven |
| Analyse | Onderzoekers Docenten ⁵ Student Cultuur en Media Design | Thema posters Verdiepende analyse m.b.v. transcripties Inzichten toegevoegd aan posters |
| Co-creatie | Onderzoekers Docenten Medewerkers ⁶ Externe belanghebbenden | Persona's van stakeholders Sociona Senario's en oplossingen voor vraagstukken |

Tabel 1. Data verzameling in 3 sessies met diverse deelnemers

Het generatief onderzoek begon met twee ophaalsessies welke resulteerden in een variëteit van kwalitatieve data. De data uit de eerste stap werd geanalyseerd door drie onderzoekers en dit leidde tot twee thema's: 'homegrown' en 'kruisbestuiving'. De data behorende bij de twee thema's werden gevisualiseerd in twee thema posters. In de analyse sessie werden transcripties geanalyseerd. De deelnemers schreven quotes op kenniskaarten (Sanders en Stappers, 2012). De kaarten werden toegevoegd aan de posters wat leidde tot nieuwe inzichten binnen de twee thema's.



¹ <https://www.hu.nl/onderzoek/projecten/bruggenbouwers-en-grensverleggers>

² <https://www.hu.nl/onderzoek/projecten/longboarden-voor-kwetsbare-jongeren-in-utrecht>

³ <https://husite.nl/questprojecten/>

⁴ Kenniscentra: Leren en Innoveren, Sociale Innovatie, Gezond en Duurzaam Leven en Digital Business & Media)

⁵ O.a. sleutelfiguren van rijkere leeromgevingen en docenten verbonden aan het Teaching en Learning Network van de HU (TLN)

⁶ Managers, Facilitaire en Financiële dienstverleners

De sociona gaf grip op de complexiteit van een rijkere leeromgeving en resulteerde in overzicht van de stakeholders en hun relatie met de daarbij behorende vraagstukken, dilemma's en inzichten. Rondom de student spelen twee belangrijkere spanningsvelden: autonomie versus veiligheid en vrije opdracht of keuzeopties. Een grote uitdaging is de burger te betrekken. Dat lukt als er een toegevoegde waarde is voor de burger. Een mooi voorbeeld is te zien bij studenten van mondzorg die bijvoorbeeld tandenpoetsinstructies geven in het asielzoekerscentrum.

Conclusie en vervolg

De resultaten laten zien hoe rijkere leeromgevingen zich kunnen ontwikkelen en voor welke uitdagingen de kartrekkers staan. De sociona is een tool die ontwerpers van rijkere leeromgevingen kunnen inzetten om grip te krijgen op de complexiteit van een rijkere leeromgeving en de behoeften van stakeholders. De volgende stap is om de tools uit de generatieve sessies en de sociona te integreren in een concrete toolbox om de ontwikkeling van rijkere leeromgevingen in de HU te ondersteunen.

Serie kennisproducten

Deze publicatie maakt deel uit van een serie van drie kennisproducten die uit het onderzoek rond het HU-project Oekraïne/Rijke leeromgevingen zijn voortgekomen. Specifiek gaat het naast dit kennisproduct om de publicaties 'Succesfactoren van rijke leeromgevingen en 'Rijke leeromgevingen zien als infrastructuur met benuttingsplannen'.

Deze kennisproducten zijn te vinden via ÉÉN HU (intern) en [Nieuwswebsite lectoraat Beroepsonderwijs](#) (extern).

Referenties

- Bouw, E., Zitter, I., & de Bruijn, E. (2021). Designable elements of integrative learning environments at the boundary of school and work: a multiple case study. *Learning Environments Research*, 24(3), 487–517. <https://doi.org/10.1007/S10984-020-09338-7>
- Bouw, E., Zitter, I., & De Bruijn, E. (2021). Multilevel design considerations for vocational curricula at the boundary of school and work. *Journal of Curriculum Studies*, 53(6), 765-783.
- Sanders, E.B.-N, & Stappers, P.J. (2012). Convivial Toolbox: generative research for the front end of design.
- Van Gessel, C., Van der Lugt, R., & De Vries, R. (2018). Socionas: Bringing the systemic view into the design for health and sustainability. Published in: Proceedings of Relating Systems Thinking and Design (RSD7).