

NIEUW ONDERWIJS- CONCEPT STOOMT WINDESHEIM-STUDENTEN KLAAR VOOR ARBEIDS- MARKT VAN DE TOEKOMST

ONDERWIJS OP MAAT IN DE PRAKTIJK

SURF NET

NIEUW ONDERWIJS- CONCEPT STOOMT WINDESHEIM-STUDENTEN KLAAR VOOR ARBEIDS- MARKT VAN DE TOEKOMST

De onderlinge relatie tussen docenten, studenten en het werkveld vormt de basis voor onderwijsinnovatie bij Windesheim. Een in-nige samenwerking brengt professionals voort die een waardevolle bijdrage leveren aan de samenleving. Om interactie te bevorderen kiezen opleidingen voor werkvormen waarin studenten interactief leren; op de campus, in een digitale onderwijsomgeving of op de werkplek. De opleidingen bepalen in welke werkvormen ze worden klaargestoomd voor de arbeidsmarkt van de toekomst.

Nieuw onderwijsconcept

Van oudsher is Windesheim een strak gestuurde hogeschool. Dat er tegenwoordig in resultaatverantwoordelijke teams wordt gewerkt, mag dus een ommezwaai heten. Het heeft alles te maken met het nieuwe onderwijsconcept van Windesheim, dat het belang van opleiden tot 21e eeuwse vaardigheden benadrukt. Studenten zullen een beroep uitoefenen dat nu nog niet bestaat of dat door technologische ontwikkelingen een hele nieuwe invulling zal krijgen. Deze ontwikkeling vraagt om waarde(n)volle professionals, die vanuit vakbekwaamheid en kritische reflectie een bijdrage leveren aan de samenleving, stelt Windesheim in het nieuwe onderwijsconcept. Alle 75 opleidingen kregen de opdracht om het huidige onderwijs te vergelijken met het vergezocht zoals dat in het onderwijsconcept wordt geschetst. Aan de hand van een sterkte-zwakte-analyse formuleren ze zelf een ontwikkelvraag.

Projectleider Ellen Kloet vertelt: “Opleidingen die aangeven dat ze klaar zijn om aan de hand van hun ontwikkelvraag te innoveren, beginnen met een start-tweedaagse. Daarna verwachten we na vier maanden een plan van aanpak, waarin de doelen staan en hoe ze die willen bereiken. Aan ons de taak om de opleidingen met elkaar te verbinden, zodat ze van elkaar leren en zichzelf genoeg uitdagen.”

Om te voorkomen dat iedereen voor zich het wiel uitvindt, zijn er verschillende werkvormen in het leven geroepen, zoals benen op tafel overleggen, ateliers en een online forum. Procesbegeleiders nemen ieder 3 à 4 opleidingen onder de hoede en vormen samen een leergemeenschap.

> [Nieuw onderwijsconcept Windesheim \(pdf\)](#)

Werkveld nauw betrokken bij het onderwijs

In april 2015 begonnen de eerste 15 opleidingen met de start-tweedaagse. Sinds september 2016 geven zij innovatief onderwijs, op allerlei verschillende manieren. De open opdracht geeft de docenten de vrijheid om op een natuurlijke weg ideeën te ontwikkelen. Kloet: “Tot dusver zien we dat inspiratie wordt gezocht in het meesterschap van de docent en het naar binnen halen van het werkveld in het onderwijs. Van enthousiaste docenten horen we dat de studenten anders leren. Voorheen

gingen ze vaak pas in het derde jaar op stage, nu komen ze vaak al in het eerste jaar veelvuldig in aanraking met het werkveld.”

Bij sommige opleidingen gebeurt dat in de vorm van communities. Zo hebben de eerste- en tweedejaars studenten Commerciële Economie voor elkaar gekregen dat ze door het bedrijfsleven worden betaald voor opdrachten die ze voor hen uitvoeren. Bij de opleiding Communicatie ontdekten de studenten dat net afgestudeerden moeite hebben met de hectiek van het vak, die in schril contrast staat met de rust en regelmaat van de opleiding. Naar aanleiding hiervan worden studenten Communicatie tegenwoordig vaker in de onderwijsomgeving voor een situatie geplaatst die onmiddellijke actie vereist.

Een favoriete innovatie van Kloet is het living lab van de opleiding Toegepaste Gerontologie. De studenten hebben een wijk geadopteerd in Zwolle. Iedere student wordt gekoppeld aan een maatje uit de wijk. Samen denken ze na over de vormgeving van ‘het goede leven’: onder welke omstandigheden hebben ouderen het gevoel dat ze ertoe doen? Hoe willen ze wonen? Hierover onderhouden ze intensief contact met studenten van andere opleidingen, bijvoorbeeld als er een technologische oplossing nodig is, of als studenten Productinnovatie iets kunnen betekenen voor de ouderen. “Inspirerend vind ik dat de opleiding geen beroepsbeeld als uitgangspunt neemt, zoals we gewend zijn, maar een doelgroep,” zegt Kloet.

Van onderwijsconcept naar innovatieve onderwijsvormen

Onderwijsinnovatie kan dus allerlei vormen aannemen. Dat geldt ook voor de inzet van nieuwe technologieën of multimediale toepassingen voor het onderwijs. Het Mediacentrum van Windesheim ondersteunt opleidingen bij het inzetten van multimedia in het onderwijs. Wie ICT didactisch wil gebruiken in de les, kan terecht bij het digitale innovatielab Lab21. Het lab herbergt onder andere interactieve schermen, 3D-printers, robots, een augmented reality tablet en beweeggames. Er is een community aan verbonden die vraag en aanbod uitwisselt.

Blended onderwijs

Docenten die een bestaande module blended willen maken, kunnen daarvoor de training ‘Aan de slag met blended onderwijs’ volgen. Deelname aan de training is vrijwillig, maar niet vrijblijvend; aan het einde laten de deelnemers zien wat ze hebben gerealiseerd en tonen ze hun blended cursus. Door zelf goed ondersteund aan de slag te gaan en het succes te ervaren, raken de docenten geïnspireerd om hun lessen op een andere manier vorm te geven. Volgens de docenten zit de winst er vooral in dat meer studenten zich voorbereiden op het face-to-face college, aldus trainer Frank Sturris. “Denken over blended learning zorgt ervoor dat docenten hun onderwijs heroverwegen en aanpassen aan de keuzes die ze maken over wat digitaal gaat en wat face-to-face. Daarnaast gaan de docenten meer interacteren in plaats van zenden. Omdat de studenten zich hebben voorbereid, kunnen ze meteen de diepte in tijdens de werkgroep, waardoor ze meer betekenis kunnen geven aan de stof, bijvoorbeeld door middel van discussies. En ze vinden het ook gewoon een leukere, dynamische manier van lesgeven.”

Tijdens de training krijgen de docenten een online gereedschapskist met tools aangereikt, zoals Padlet of Kahoot. Ze leren hoe ze met de digitale didactiek aan de slag kunnen in hun onderwijs en digitale leeromgeving. De studenten moeten daarbij volgens Sturris een belangrijkere rol spelen. “Docenten zijn best bereid om met de studenten mee te denken en het lesmateriaal bijvoorbeeld in een PDF aan te leveren in plaats van in Word, zodat de stof ook leesbaar is op een smartphone. Maar dan moeten studenten wel de gelegenheid krijgen om hun feedback te geven.”

Vormgeving onderwijs

Case 1: De Odyssee als game

Jaap van der Molen en Martin Thijs, docenten aan de lerarenopleiding voor tweedegraads docenten voor het schoolvak Nederlands, lieten een viertal studenten in 2013 een game ontwerpen over de Odyssee. De opdracht was tweeledig: ontwerp een serious game om leerlingen op het voorgezet onderwijs kennis te laten maken met Odysseus en ontwerp onderwijs waarin de game een plaats krijgt als hulpmiddel om moderne (jeugd)literatuur beter te begrijpen. De studenten werkten samen met drie studenten van een school voor interactieve media in Singapore. De aftrap van het project was een reis naar Singapore voor overleg over het concept van de game. Op Windesheim werkte men vervolgens de teksten uit, in Singapore werden de animaties gemaakt. De vorderingen werden in een level design document heen en weer gemaïld. In de twee opeenvolgende studie jaren maakten twee Windesheim-studenten de game af.

“Het is een bruikbaar lesmiddel geworden.” concludeert Van der Molen aan de hand van een onderzoek dat de studenten verrichtten. “Onze studenten hebben er veel van geleerd. Ik weet zeker dat er nu een paar innovatieve docenten voor de klas staan, die hebben ontdekt dat je jezelf in korte tijd veel kunt aanleren.”

Vanwege de beperkte schaal en de hoge kosten moet hij het project soms verdedigen. “Internationalisering is een speerpunt van het domein Bewegen & Educatie,” zegt hij. “Dit was een goede manier om studenten Nederlands interculturele vaardigheden op te laten doen. Ik vind dat het voldoende meerwaarde had.” Achteraf betreurt hij het wel dat er niet meer collega’s bij het project waren betrokken, om dit soort innovaties een structurele plek te geven in de opleiding. Het zou bijvoorbeeld best mogelijk zijn om de studenten van de lerarenopleiding in het vervolg voor een soortgelijk project te laten samenwerken met een gamedesign-opleiding in Nederland.

[> Meer informatie over dit project](#)

Case 2: Online cursussen personal branding en netwerken

Career Counsellor Catriona McConnell begeleidt online cursussen over Professional and Career Development voor internationale studenten van het Windesheim Honours College. Door middel van een serie online cursussen bereidt de opleiding studenten voor op de arbeidsmarkt. Wie wil, kan nu bijvoorbeeld een cursus Personal Branding of Networking volgen. Na een face-to-face-bijeenkomst, volgen de studenten de online lessen in hun eigen tijd. De cursussen lopen parallel aan het gewone onderwijsaanbod en leveren geen studiepunten op. De cursussen staan op N@tschool, de digitale leeromgeving van Windesheim.

Tijdens de eerste editie haakte een deel van de studenten halverwege af. McConnell: “Ik vermoed dat dat komt omdat deelname aan de cursus plaatsvond op vrijwillige basis en omdat de cursus laat van start ging. Iedereen was al druk. De volgende keer zorg ik ervoor dat we elke week een online moment creëren om met alle deelnemers bijeen te komen, zodat er meer gemeenschapszin ontstaat.”

Studente Kriztina maakte de cursus personal branding af. “Ik wist niets over carrièreontwikkeling, daarom besloot ik me aan te melden. De cursus heeft mijn ogen geopend. Het is alleen al waardevol om eens stil te staan bij wie je bent en wat je wilt in het leven. Het was erg belangrijk voor me dat het online was, want

we hebben een zwaar studieprogramma en ik had niet elke week evenveel tijd om eraan te gaan zitten.”

De inhoud van de cursus werd verzorgd door Een Leven Lang Leren Academie (ELLLA). De studenten kregen onder andere een introductievideo van McConnell, eigen cursusmateriaal en recommended readings voorgeschoteld. Maar vooral moesten ze zelf aan de slag, bijvoorbeeld met het schrijven van een Personal Brand Story, een persoonlijke verklaring van wie ze zijn, wat ze willen bereiken en wat hun kernwaarden en sterkten zijn.

Andere opleidingen binnen Windesheim tonen grote belangstelling voor de cursussen. McConnell is van plan om in een volgende versie meer interactiviteit in te bouwen en meer eigen video's te maken, met interviews van studenten op stage, het werkveld en alumni.

Case 3: Serious gaming

In gamestudio 038Games ontwerpen studenten in multidisciplinaire teams serious games voor echte opdrachtgevers. Op basis van de probleemstelling en de randvoorwaarden van de opdrachtgever, bedenken de ICT-studenten van Windesheim zelf een idee voor een serious game. Na groen licht van de opdrachtgever kunnen de programmeurs in wording aan de slag. Ze werken daarbij samen met MBO-studenten van gaming-opleidingen.

De bedoeling is dat de games ook echt worden ingezet. Een aantal studenten heeft bijvoorbeeld een game ontwikkeld voor de Politieacademie. De game helpt digitale rechercheurs van de afdeling kinderporno om betere inschattingen te maken. In hun werk krijgen zij regelmatig grote hoeveelheden beeldmateriaal te zien, waarbij ze bijvoorbeeld moeten aangeven om wat voor kinderen het gaat en welke handelingen ze verrichten. Dit leidt in de praktijk vaak tot verkeerde inschattingen.

“In de game krijgen de rechercheurs in opleiding in korte tijd een aantal kleine plaatjes te zien en moeten ze daarna aangeven welk figuurtje het meest voorkwam,” vertelt docent ICT Teun Lucassen. “De studenten hebben realistische instinkers ingebouwd: als je eerst twintig keer een driehoek ziet, blijf je vasthouden aan het idee dat er voornamelijk driehoeken in het spelletje zitten.”

Het resultaat is dus een bruikbaar product, helemaal gemaakt door studenten. Aan potentiële opdrachten is geen gebrek. Nieuwe opdrachtgevers moeten zich wel vooraf realiseren dat het onderhoud en de continuïteit van de game niet vanzelfsprekend door de gamestudio worden uitgevoerd. Elke half jaar staat er immers een nieuwe set studenten voor de deur.

Omdat het begeleiden van de totstandkoming van de games veel tijd kost, vullen de opdrachtgevers de uren van de docenten aan. “Als docent bij 038Games ben je in feite manager van een gamestudio,” zegt Lucassen. “Je moet de teams laten zien dat hun werk ertoe doet. Er zitten daadwerkelijk mensen op te wachten, die teleurgesteld zullen zijn als het mislukt. Het gaat om meer dan studiepunten.” Zijn favoriete partners zijn de opdrachtgevers die veel waarde hechten aan het tweewekelijkse overleg met de studenten.” Zij weten niet alleen het eindresultaat, maar ook het proces te waarderen.”

[> Meer informatie over 038Games](#)

Toekomstvisie

Volgend jaar starten zo'n 20 opleidingen van Windesheim met het geven van innovatief onderwijs. De laatste opleidingen zullen in september 2018 de overstap maken. "We raken er steeds meer bedreven in om door de hele hogeschool heen met elkaar te praten over de kern van het onderwijsconcept," zegt Ellen Kloet. "Het lukt opleidingen om de ondersteunende diensten te benaderen met een vraag, in plaats van een opdracht. Daardoor krijgen zij een betere oplossing. De diensten zijn op hun beurt ook veel meer betrokken bij de richting waarop het onderwijs zich ontwikkelt. Dit maakt dat ze minder bezorgd zijn over de vraag of het allemaal wel hanteerbaar blijft."

Ze benadrukt de relativiteit van het project. "Wij brengen een nieuw gedachtegoed binnen een organisatie die draait zoals 'ie draait. Ons onderwijs was al goed en geaccrediteerd voordat we hiermee begonnen. Er is zo veel knowhow aanwezig op de hogeschool." De combinatie van onderwijs, studenten en werkveld zal spannende werkvormen blijven opleveren, ook lang nadat het project is afgerond. "Het is mooi om aan dat proces bij te dragen."

Meer informatie

- [Nieuw onderwijsconcept Windesheim \(pdf\)](#)
- [Terugblik presentaties roadshow onderwijsinnovatie & ICT Windesheim 2 december 2016](#)

Onderwijs op maat in de praktijk

Veel onderwijsinstellingen experimenteren met onderwijs op maat: zij willen studenten flexibel en persoonlijk onderwijs aanbieden, zowel inhoudelijk (wat leer je) als procesmatig (hoe leer je). Hoe kan ICT worden ingezet voor tijd- en plaatsafhankelijk leren, verschillende onderwijsvormen, differentiatie naar tempo en niveau, en meer keuze-ruimte per student? SURFnet beschrijft een reeks voorbeelden van onderwijs op maat in de praktijk. www.surf.nl/onderwijs-op-maat-in-de-praktijk

COLOFON

Redactie

Marjolein van Trigt

Beeld

[Flickr](#)

Vormgeving

Vrije Stijl, Utrecht

december 2016

SURFnet

Moreelsepark 48
3511 EP Utrecht

Postbus 19035
3501 DA Utrecht

088 - 787 30 00
www.surf.nl/surfnet



2016

beschikbaar onder de licentie
Creative Commons Naamsvermelding 4.0 Nederland.
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.nl>

SURF **NET**