

Hoe ontwerp je een online cursus?

29 richtlijnen

Er bestaat geen standaard voor goede e-learningapplicaties. Bovendien zijn er bijna altijd meer goede oplossingsrichtingen. Ervaring met een oplossingsrichting, persoonlijke voorkeuren en niet op de laatste plaats organisatorische aspecten, de doelgroep, het te ontsluiten onderwerp en de didactische mogelijkheden bepalen de oplossingsrichting.

Het bedenken van een passend didactisch concept is een creatief proces dat zich niet in een standaard ontwikkelmethode laat vatten. Daarvoor zijn de uitgangspunten, de randvoorwaarden en de mogelijkheden te divers. Wel zijn op basis van ruim 40 door Teelen Kennismanagement ontwikkelde e-learningapplicaties richtlijnen te geven voor het ontwerpen van een online cursus. Ze zijn toepasbaar binnen elk didactisch concept (of dat nu een tekstueel karakter heeft of bijvoorbeeld is gebaseerd op een quiz of een game). De opsomming is niet uitputtend en al zeker niet de enig juiste. Ook wij hebben te maken met ervaring en voorkeuren, waarop de richtlijnen zijn gebaseerd. We hopen dat u er desondanks wat aan heeft.

A. Overweeg de volgende organisatorische aspecten:

1. Stel vast wat de organisatorische, technische en financiële setting van de organisatie is. Opdrachtgevers willen soms meer dan de organisatorische setting, de techniek en het budget toelaten:
 - direct leidinggevend van cursisten weten niet dat zij wat moeten doen met slechte leerprestaties of willen niet meewerken;
 - materiedeskundigen blijken geen goede structuurdenkers en schrijvers te zijn;
 - onderwijskundigen blijken onvoldoende capaciteit te hebben;
 - er zijn geen audiofaciliteiten beschikbaar;
 - flashplayers en plug-ins zijn niet toegestaan;
 - browsers hebben een verkeerde versie of zijn niet allemaal hetzelfde;
 - databases mogen niet worden geïnstalleerd;
 - koppelingen met andere systemen kunnen niet worden gerealiseerd;
 - met logging gegevens wordt niets gedaan;
 - er is geen intranet beschikbaar;
 - het Internet mag om 'veiligheidsredenen' niet worden gebruikt;
 - medewerkers hebben geen browser op hun werkplek pc;
 - de werkplek leent zich niet als leerplek;
 - er is geen LMS beschikbaar;
 - het budget was niet realistisch of hield geen rekening met dure video- en audio-oplossingen;
 - et cetera.

2. Zorg voor een inbedding van e-learningapplicaties in de HRM-organisatie. E-learning (e-learningapplicaties, maar ook e-learning voor het faciliteren van het leren en als element in een blended concept) moet passen binnen de didactische visie van de organisatie. De vraag is of een organisatie een losse, eenmalige e-learningapplicatie wel moet willen.
3. Zorg voor betrokkenheid van de opdrachtgever bij de ontwikkeling van e-learningapplicaties. Eigenlijk moet de opdrachtgever bekwaam worden op het gebied van e-learning, niet operationeel maar tactisch en strategisch. Goede communicatie en samenwerking met een betrokken opdrachtgever die inzicht heeft in e-learning leiden tot betere resultaten.
4. Bedenk dat organisaties en cursisten een klassikale manier van opleiden gewend zijn. Communiceer daarom vooraf goed en negeer tegenwerpen dat e-learning niet sociaal is, dat geen vragen kunnen worden gesteld of dat ze het cursusboek zo missen. De cursist blijkt in de praktijk geen moeite te hebben met de individuele leervorm die e-learningapplicaties nu eenmaal bieden. Tegenwerpen verstommen snel.
5. Evalueer de ervaringen van de cursisten. Van elke e-learningapplicatie leer je wat goed was en wat verbeterd kan worden. Hiermee evolueren e-learningapplicaties tot goede didactische oplossingen.
6. Durf afgewogen te experimenteren met didactische concepten. Daar leer je veel van. We staan nog aan het begin van een nieuwe leervorm en moeten nog veel ontdekken en leren.

B. Neem de cursist als uitgangspunt (en niet de inhoud):

7. Sluit aan bij de beleving en de taken van de doelgroep en spreek hun taal. Dit lijkt een open deur, maar is complexer dan menigeeen denkt. Veel mensen (met name materiedeskundigen) denken namelijk niet vanuit de taken van de doelgroep, maar vanuit de inhoud en willen graag volledig zijn. Het jargon van specialisten is niet de taal waarmee je cursisten bereikt. Dit wil niet zeggen dat geen vakgerelateerde begrippen mogen worden gebruikt.
8. Ga uit van voor de cursist herkenbare voorbeelden uit de praktijk en neem die voorbeelden als uitgangspunt bij het overdragen van kennis/kunde.
9. Hanteer het principe van 'Minder = Meer' ($M=M^2$) en durf dus te schrappen en niet volledig te zijn. Maak onderscheid in frequente en infrequente kennis en behandel alleen de frequente kennis. Weeg daarbij af hoe groot het risico is als je iets weglaat.

C. Bied de cursist structuur en overzicht:

10. Ontwikkel een heldere structuur, die de cursist direct doorziet en begrijpt. Maak hierbij gebruik van een goede inhoudsopgave, een index, hoofdstuk- en paragraafkoppen, tabbladen, een grafisch vormgegeven sitemap et cetera.
11. Zorg ervoor dat de cursist kan zien waar hij zich bevindt in de e-learningapplicatie. Hoeveel/hoe lang moet ik nog, waar bevind ik mij fysiek, wat heb ik al gedaan, wat moet ik nog doen, hoe scoor ik, ken ik wat ik heb doorgenomen? De cursist krijgt dus bijna continu feedback.
12. Breng gelaagdheid in informatie aan. Selecteer een rode draad en laat de cursist van daaruit uitstapjes maken naar andere informatie-eenheden. Bied niet alles 'klakkeloos' aan. Cursisten moeten ook actief informatie ontsluiten. Hoe een rode draad er uitziet, wat uitstapjes zijn en hoe die er uitzien, zijn typische ontwerp- en structuuraspecten. Wij maken vaak onderscheid in voorkennis, rode draad kennis en verdiepende informatie.

D. Bied de cursist een aantrekkelijke en uitdagende e-learningapplicatie:

13. Zorg voor een aantrekkelijke, open, aansprekende lay-out en vormgeving en ontsluit de informatie op een manier die bij de doelgroep past.
14. Daag cursisten uit. Laat ze scoren, laat ze zich meten met zichzelf en anderen en laat ze punten halen. Dit kan al door eenvoudige toetsen op te nemen. Soms is een diagnostische toets zinvol. Cursisten weten dan wat ze wel en niet beheersen. Leerstofverwijzingen kunnen hen direct naar onderwerpen sturen, die ze onvoldoende beheersen.
15. Breng interactiviteit aan. Schotel niet alle informatie voor, maar laat cursisten klikken, ontdekken, proberen en fouten maken. Bied uitdagingen met praktijkgerelateerde opdrachten met feedback en tussentijdse toetsen met feedback aan.
16. Bedenk hoe het is om als cursist twee tot drie uur met een e-learningapplicatie bezig te zijn. Uit ervaring blijkt dat aspecten als leuk en gaming, meer een teaser zijn om cursisten uit te dagen dan dat ze werkelijk met de inhoud te maken hebben (dit geldt niet voor simulaties). Realiseer je dus dat de aandacht van cursisten na verloop van tijd verschuift van leuk (probeer dat maar eens vol te houden) en spel naar de inhoud. Dit betekent dat de inhoud ook zonder het spelelement toegankelijk moet zijn. Het spel mag dus geen doel worden en leuk mag niet vervelend worden. Maar een spel creëert ook samenhang tussen praktijksituaties en leertaken, biedt uitdaging en nodigt uit om te winnen en door te gaan.
17. Durf te kiezen voor eenvoud. Het hoeft niet altijd leuk te zijn en ook audio, video en gaming zijn geen must. In de eenvoud herkent men de meester.

E. Geef de cursist de macht over de e-learningapplicatie:

18. Laat de cursist zelf bepalen hoe hij de e-learningapplicatie doorloopt. Kies niet voor een dwingende, lineaire structuur, dat frustrereert en is onhandig in gebruik. Zorg ervoor dat er wel een lineaire structuur is. Uit onderzoek blijkt dat hoog opgeleiden kiezen voor het volgen van de structuur en laag opgeleiden voor browsen.