

Op iXpeditie Maatwerk

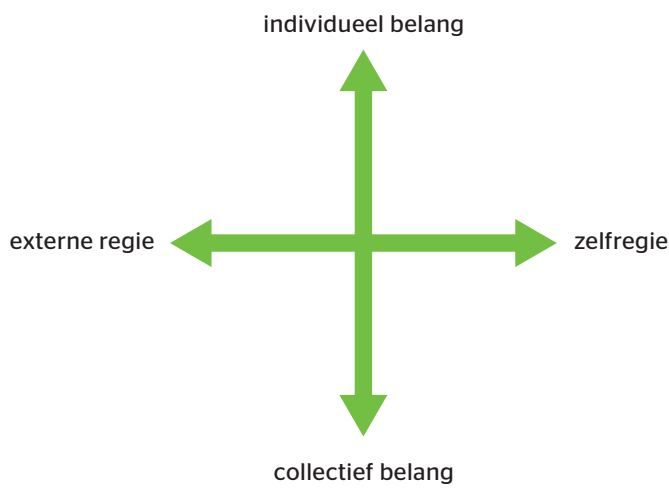
De eerste stap in het organiseren van gepersonaliseerd leren met ICT

Veel scholen zijn bezig om het onderwijs anders in te richten om beter recht te doen aan verschillen tussen leerlingen. Vaak gaat het om vormen van gepersonaliseerd leren waarbij de leerling meer zelfregie heeft en er sprake is van differentiatie in onderwijsaanbod en aanpak. Scholen vragen zich af hoe zij het leren willen personaliseren, hoe zij ICT daarbij willen inzetten en wat er allemaal nodig is om personaliseren van leren te organiseren.

Vanuit deze vraagstukken is in het RAAK-project iXpeditie Maatwerk van het iXperium/Centre of Expertise Leren met ICT een model ontwikkeld om keuzes te maken ten aanzien van 'personaliseren van leren', en een model met de actoren en factoren die een rol spelen bij de organisatie van personaliseren van leren met ICT. Op basis hiervan is een spel voor schoolteams gemaakt om samen een beeld te vormen hoe personaliseren van leren op school vormgegeven kan worden. In dit artikel wordt duidelijk waar je over na moet denken als je als school meer gepersonaliseerd wilt gaan werken en hoe het spel iXpeditie Maatwerk hier een start voor kan zijn.

Wat is gepersonaliseerd leren?

Bij het personaliseren van leren is de leerling mede-eigenaar van zijn leerproces en sluit het onderwijs aan op de behoeften, capaciteiten en interesses van leerlingen (Bray & McClaskey, 2013). Personaliseren van leren kan op uiteenlopende manieren vorm krijgen op school. Hieraan liggen twee dimensies ten grondslag: (1) collectief belang – individueel belang en (2) externe regie – zelfregie (Van Loon, Van der Neut, De Ries & Kral, 2016) (zie figuur 1). De keuze ten aanzien van een dimensie bepaalt hoe en de mate waarin gepersonaliseerd leren gerealiseerd kan worden, en wat dit betekent voor de schoolorganisatie. Op basis van de dimensies kun je je als schoolteam afvragen in hoeverre je wilt aansluiten bij de individuele behoeften van leerlingen? En in welke mate je leerlingen zelfregie wilt geven en waarop?



Figuur 1. Dimensiebeschrijvingen voor de mate van personaliseren van leren (Van Loon, Van der Neut, De Ries & Kral, 2016)

Keuzes maken

De eerste dimensie (zie figuur 1) is die van regie op het leren van de leerling. Dat wil zeggen de invloed op, en verantwoordelijkheid voor het leerproces als het gaat om wat, wanneer, waar, hoe, waarom, met wie en in welk tempo leerlingen leren. Aan de ene kant van de

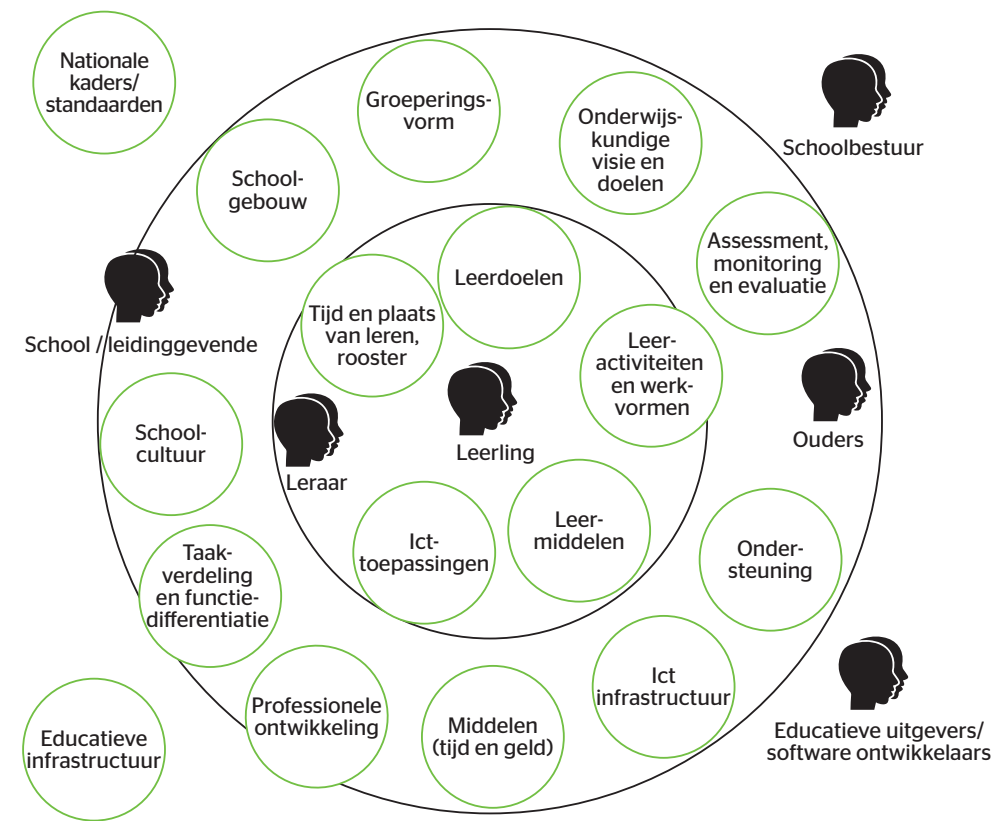
dimensie berust de regie volledig bij de leraar of, bijvoorbeeld het ICT-programma of de methode. Deze geeft aan wat leerlingen leren, waar, wanneer, met wie en hoe lang ze over het leerproces mogen doen. De lerende is meer een ontvanger en geen actieve speler en ontwikkelaar van zijn leerproces. Aan de andere kant van de dimensie staat de leerling, die de volledige regie heeft op zijn eigen leerproces. Tussen de twee uitersten zijn allerlei mengvormen, waarbij leerlingen in meer of mindere mate mede-eigenaar zijn van hun eigen leerproces. Een keuze op deze dimensies heeft gevolgen voor de rol van leraar en leerling, voor de inzet van ICT en voor de organisatie van het onderwijs. ICT kan leerlingen bijvoorbeeld rechtstreeks ondersteunen bij de zelfregulatie van hun leerproces door de inzet van planningtools en dashboards. Hierdoor kunnen leerlingen worden geholpen bij het nemen van beslissingen over wat en hoe geleerd gaat worden.

De tweede dimensie (zie figuur 1) betreft het individuele versus het collectieve belang. Naarmate het collectieve belang zwaarder weegt, zal er in het onderwijsaanbod sprake zijn van een verdergaande vorm van standaardisatie (*one size fits all*). Naarmate het individueel belang zwaarder weegt, is er sprake van meer differentiatie (*one size fits one*). Door de inzet van ICT zijn er meer mogelijkheden om de content van de leerstof op verschillende leerlingen af te stemmen. De inzet van ICT maakt het mogelijk dat leerlingen leren op hun eigen niveau. De leerinhoud hoeft niet alleen in de klas te worden aangeboden maar kan ook daarbuiten aan bod komen. Leerlingen kunnen ook thuis werken aan adaptieve software of online in verbinding staan met learning communities buiten de school.

Wat is er nodig om personaliseren van leren te organiseren?

Om personaliseren van leren op een adequate manier vorm te geven, is afstemming tussen de vormgeving van het primaire proces en de organisatie van het onderwijs nodig. Dat deze samenhang van essentieel belang is, komt uit eerder onderzoek naar voren. Het primaire proces en de organisatie van het onderwijs vormen een samenhangend netwerk van allerlei actoren en factoren met verschillende kenmerken, connecties en gedragingen die elkaar wederzijds beïnvloeden. De belangrijkste actoren en factoren staan in figuur 2 (Van Loon, Van der Neut, Kral & De Ries, 2018). De wijze waarop de school invulling geeft aan het personaliseren van leren, heeft onder andere gevolgen voor het curriculum, de pedagogische aanpak, toetsing, de professionele ontwikkeling van het team, de ontwikkeling van de schoolcultuur en ICT-inzet. Keuzes die je maakt ten aanzien van personaliseren moeten samengaan met veranderingen in de organisatie.

Er is geen pasklaar antwoord op de vraag hoe scholen het personaliseren van leren het best kunnen organiseren. Het is een complexe verandering, afhankelijk van je startpositie. Het vraagt om fundamenteel heroverwegen van de gehele organisatie om congruentie tussen gewenste vorm van leren en de wijze waarop het leren wordt gefaciliteerd (met ICT) te bereiken. Om scholen hierbij te ondersteunen, heeft het iXperium/CoE het spel iXpeditie Maatwerk ontwikkeld. Het doel van dit spel is 'het krijgen van inzicht in hoe maatwerk met



Figuur 2. De actoren en factoren die een rol spelen bij de organisatie van personaliseren van leren (Van Loon, Van der Neut, Kral & De Ries, 2018).

ICT op school vormgegeven kan worden en welke organisatieaspecten hierbij van belang zijn' (Van Loon, Kooi, Van der Neut, Bovenkerk & Kral, 2018).

Beschrijving van het spel iXpeditie Maatwerk

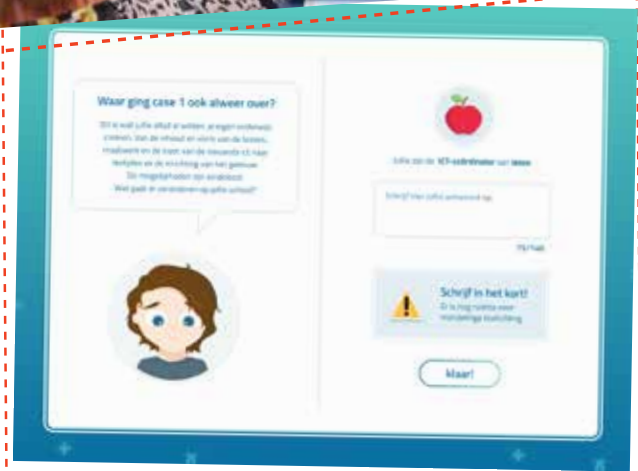
Een schoolteam van maximaal zestien personen speelt het spel. Het betreft een hybride spel; een combinatie van digitaal en face to face elementen. In het spel spelen vier subteams namens een fictief spel-personage. De spelpersonages zijn leerlingen die de hulp van het team nodig hebben. Ze hebben verschillende leeftijden, achtergronden, sterke kanten en hulpvragen. Vier groepen leraren krijgen ieder een leerling toebedeeld en bedenken tijdens het spel oplossingen op maat voor hun leerling.

Er zijn drie spelrondes. In de eerste twee rondes zitten de leerlingen op een fictieve school, in de derde ronde speelt het spel zich af op de school van het team. Bij het bedenken van oplossingen op maat houdt elke groep rekening met de context van de school. Daarnaast bedenkt elke groep steeds vanuit een ander perspectief (actor) een maatwerkoplossing voor de leerlingen. Welke oplossing zou een leidinggevende, de ouder of de uitgever kiezen?

Ze bespreken de verschillende oplossingen en gaan met elkaar in gesprek over de gevolgen voor de organisatie van het onderwijs. Doordat het schoolteam discussieert over de dimensies van personaliseren van leren (mate van differentiatie, mate van zelfregie) en de actoren en factoren (o.a. groeperingsvorm, inrichting schoolgebouw, ICT-toepassingen), krijgen zij een scherper beeld van de ambitie die ze nastreven en wat nodig is om deze te realiseren. Elke spelsessie wordt na afloop geëvalueerd met het team.

Opbrengsten van het spel

Inmiddels hebben tien schoolteams het spel gespeeld. Uit de evaluatie blijkt dat het spel stimuleert om 'out of the box' te denken en bestaande denkbeelden los te laten. Er zijn leraren die het fijn vinden te denken vanuit verschillende rollen: 'het draagt bij aan een bredere kijk'. Het denken vanuit een breder perspectief is niet altijd makkelijk: 'ik vind het lastig om naar de schoolorganisatie te kijken vanuit een leidinggevend perspectief'. Het overleggen en uitwisselen draagt bij aan het delen van ideeën en standpunten. Leraren weten daardoor beter van elkaar hoe zij over zaken denken: 'we zitten meer op een lijn dan we vooraf dachten' en sommige leraren krijgen nieuwe ideeën. Visievorming in spelvorm werkt goed, omdat er minder remmingen zijn: 'we gaan in gesprek over mogelijkheden in plaats van over beperkingen'. Het spel levert meer inzicht op in de organisatie: 'Veel verschillende actoren en factoren spelen een rol', 'bepaalde ideeën zijn nu al haalbaar, maar je moet het wel anders organiseren'. Leraren zien dat ICT een belangrijk middel kan zijn voor maatwerk, dat het meer kan opleveren dan gedacht (onder meer ICT-inzet bij het plannen/het geven van feedback/het werken op eigen niveau). Verder zien leraren dat actoren andere rollen kunnen vervullen (onder meer leerlingen die elkaar helpen, ouders die leerlingen kunnen ondersteunen of begeleiden en leraren die zich specialiseren in een vakgebied en hier instructies in geven aan meerdere niveaus).



Dit schooljaar (2018/2019) wordt het spel in het kader van het project met nog een aantal schoolteams en studententeams uit de lerarenopleiding gespeeld. In het promotieonderzoek, dat aan het project is verbonden, wordt onderzocht wat de opbrengsten van het spel op korte en langere termijn zijn voor het perspectief en de stuurkracht van individuele leraren en schoolteams ten aanzien van het vormgeven van gepersonaliseerd leren met ICT. Na afloop van het project komt het spel met handleiding open beschikbaar. ■



Meer informatie

Het iXperium/CoE is een netwerkorganisatie van het HAN lectoraat 'Leren met ICT', schoolbesturen in de brede regio Arnhem en Nijmegen en de lerarenopleidingen van de HAN, op het gebied van leren en lesgeven met ICT. We doen praktijkgericht onderzoek om gepersonaliseerd leren met inzet van ICT én ICT-geletterdheid in het onderwijs verder te ontwikkelen. Voor meer informatie: ixperium.nl.

Referenties

- Bray, B. & McClaskey, K. (2013). *Personalization vs. differentiation vs. individualization*. Geraadpleegd van www.personalizelearning.com/2013/03/new-personalization-vs-differentiation.html
- Coubergs, C., Struyven, K., Gheysens, E. & Engels, N. (2013). *Binnenklasdifferentiatie: leerkanzen voor alle leerlingen*. Mechelen: Wolters-Plantyn.
- Van Loon, A.-M., Kooi, R., Van der Neut, I., Bovenkerk, F., & Kral, M. (2018). *Handleiding iXpeditie Maatwerk*. Nijmegen: HAN Press.
- Van Loon, A.-M., Van der Neut, I., Kral, M., & De Ries, K. (2018). *Het organiseren van gepersonaliseerd leren. Praktijkscenario's op weg naar gepersonaliseerd leren*. Nijmegen: HAN Press.
- Van Loon, A.-M., Van der Neut, I., De Ries, K. & Kral, M. (2016). *Dimensies van gepersonaliseerd leren. De eerste bouwsteen voor het organiseren van gepersonaliseerd leren*. Nijmegen: HAN Press.