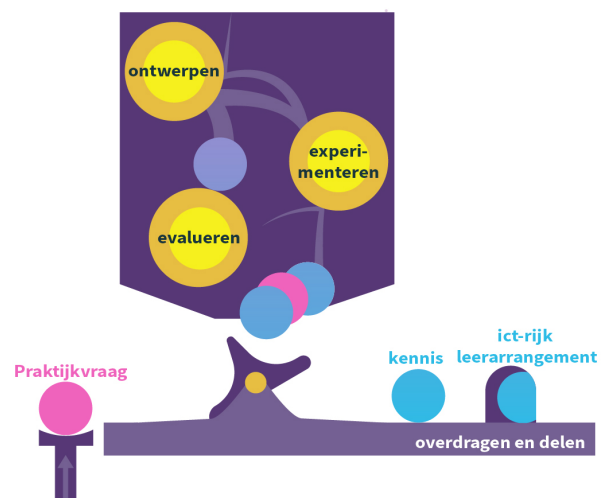


In de eerste speelronde (de 'bingomolen' boven in het model) wordt de praktijkvraag vanuit allerlei perspectieven belicht door informatie te verzamelen vanuit onderzoek en vanuit praktijkervaringen van docenten en van studenten. Als de praktijkvraag voldoende helder en afgebakend is, stelt het designteam een gezamenlijke werkhypothese op. Er wordt vanuit verschillende perspectieven gekeken naar oplossingsrichtingen (met inbegrip van ict). Uit deze ronde volgen de (eerste) ontwerpeisen voor het leerarrangement.



In de volgende speelronde (de 'flipperkast') gaat het designteam praktisch aan de slag: de deelnemers maken een ontwerp op basis van de ontwerpeisen en onderzoeken welke leerarrangementen en toepassingen al (deels) bruikbaar zijn. Op basis hiervan ontwikkelt het designteam een of meerdere prototypen van het ontwerp. Via praktijkonderzoek en experimenten gaat het team vervolgens na hoe het ontwerp in de praktijk werkt en wat de ervaringen en resultaten zijn. Hiervoor wordt input gevraagd aan studenten, collega's en experts. In hoeverre geeft het ontwerp antwoord op de vraag? Wat zijn de ervaringen van de gebruikers? Zien we de verwachte effecten? Indien nodig wordt het ontwerp bijgesteld en opnieuw getest.



In de laatste speelronde 'rollen' de opbrengsten van het iXperium designteam uit de flipperkast: kennis en een ict-rijk leerarrangement. Het iXperium designteam kijkt in een gezamenlijke evaluatie terug op de opbrengsten, zowel wat betreft het product als het proces. Alle activiteiten, de inzichten en producten en de reflecties hierop van het designteam worden vastgelegd in een deelbaar product. Dit gebeurt op basis van wat er tijdens het hele proces al is vastgelegd. De opbrengsten worden uiteindelijk overgedragen aan de opleiding/academie voor implementatie en/of verdere ontwikkeling. Indien mogelijk of relevant geeft het designteam suggesties voor een nieuwe praktijkvraag.

Rollen en expertises binnen het iXperium designteam

Een iXperium designteam is een multidisciplinair team, waarin kennis en expertise vanuit verschillende partijen uit het onderwijs, opleiding, onderzoek en werkveld samen komen. De iXperium designteams worden zo samengesteld dat alle relevante kennis en expertise voor de betreffende praktijkvraag is vertegenwoordigd. Een designteam bestaat (minimaal) uit meerdere docenten, een onderzoeker en een procesbegeleider. Daarnaast sluiten afhankelijk van het onderwerp en de context (andere) inhoudelijke of onderwijskundige experts, een ict-expert en praktijkdeskundigen uit het werkveld aan. Vanuit het principe van co-creatie is ook de betrokkenheid van studenten cruciaal.

Hieronder volgt een korte beschrijving van de expertise en rollen die bij voorkeur vertegenwoordigd zijn in een designteam, met de kanttekening dat deelnemers meerdere rollen kunnen vervullen (een procesbegeleider kan bijvoorbeeld ook onderwijskundig expert zijn).

- de betrokken *docenten* zijn vraageigenaar, brengen (vak)inhoudelijke expertise in, leggen de verbinding met de academie of opleiding en begeleiden indien relevant de studenten vanuit de eigen opleiding die (direct of indirect) betrokken zijn bij het designteam;
- een *onderzoeker* bewaakt de kwaliteit van de ontwerp- en onderzoeksmethodiek, legt verbindingen met beschikbare kennis en inzichten uit onderzoek en praktijkvragen van andere iXperium designteams;
- een *procesbegeleider* is verantwoordelijk voor het begeleiden en bewaken van het proces van onderzoekend ontwerpen, het voorzitten van bijeenkomsten en het bewaken van de verslaglegging;
- een *ict-expert* inspireert het team ten aanzien van de mogelijkheden van ict in relatie tot de praktijkvraag en is vraagbaak voor ict-gerelateerde vraagstukken bij het ontwerp, de uitvoering en het testen van het leerarrangement;
- een *onderwijskundig expert* of expert op het gebied van leren met ict brengt onderwijskundige expertise in met betrekking tot het onderwijskundige vraagstuk in het kader van leren met ict en is vraagbaak bij de onderwijskundige vormgeving, uitvoering en het testen van het leerarrangement;
- vanuit *het werkveld* worden praktijkdeskundigen betrokken op specifieke momenten in het ontwerpproces. Te denken valt aan mensen uit de beroepspraktijk die ervaring hebben met de problematiek die centraal staat in het designteam, mensen uit de praktijk die ervaring hebben met bepaalde vakspecifieke technieken die onderdeel uitmaken van het leerarrangement, of mensen vanuit de beroepspraktijk ten aanzien van de inhoud van het curriculum.
- *studenten* van de eigen academie of opleiding sluiten direct of indirect aan bij het designteam als gebruiker van het te ontwerpen leerarrangement. Vanuit die rol dragen zij bij aan het verkennen van het probleem, maar ook het ontwerpen en evalueren van het leerarrangement. Daarnaast kunnen studenten van andere academies op specifieke ict-gerelateerde ontwerp vragen of onderwijskundige vraagstukken worden ingezet.

Kennisdeling

De deelnemers aan de designteams delen kennis en ervaringen in HAN brede *community events* waar zowel de iXperium designteams als andere inspirerende samenwerkingen binnen de HAN aan deelnemen. Na afronding van het designteam worden de ontwikkelde ict-rijke leerarrangementen, producten en onderzoeksrapportages openbaar gemaakt www.ixperium.nl. De opbrengsten en ervaringen van de iXperium designteams worden ook gebruikt voor overkoepelend onderzoek door het iXperium/CoE.

Tijdsbesteding (per studiejaar)

Een iXperium designteam heeft in principe een looptijd van één jaar. Er zijn ongeveer 8-10 bijeenkomsten waarin alle deelnemers aan het iXperium designteam gezamenlijk aan de slag gaan met de praktijkvraag. De tijdsbesteding beperkt zich niet enkel tot de designteambijeenkomsten. Ook daarbuiten zullen de deelnemers (met name de docenten) activiteiten ondernemen binnen en buiten de eigen onderwijscontext.

Voor de docenten in een iXperium designteam wordt uitgegaan van een tijdsinvestering van minimaal 80 uur op jaarbasis per docent. Twee docenten per designteam is het minimum. Er kunnen docenten van meerdere afdelingen/opleidingen aan één designteam deelnemen. Bij voorkeur is de onderwijskundige expertise en expertise op het gebied van leren met ict in het designteam belegd bij de deelnemende docenten of een aanvullende persoon vanuit de eigen academie of opleiding, of vanuit een andere academie of opleiding. Daarnaast zal op basis van de beschikbare expertise in het iXperium designteam en de betreffende ontwerpvraag worden gekeken naar de inzet van experts op het gebied van leren met ict. Ter inspiratie van de mogelijkheden van leren met ict zal in ieder geval in de verkennende fase van een iXperium designteam verbinding worden gelegd met een iXperium lab.

Procedure vraagverkenning

Alle HAN academies hebben zich via het HODH-plan verbonden aan de doelstelling om in het schooljaar 2021/2022 een iXperium designteam op te starten. In een eerste verkennend gesprek met de contactpersoon van het CoE, Kirsten de Ries, worden per academie mogelijke praktijkvragen, aanpak en organisatie besproken. Iedere academie inventariseert welke vragen van docenten over onderwijsinnovatie met ict in een designteam opgepakt kunnen worden, bijvoorbeeld: hoe maak ik mijn onderwijs meer op maat met digitale technologie? Hoe pas ik blended learning toe in mijn lessen na corona? Hoe kan ik de voor het werkveld relevante ict-geletterdheid van studenten verder ontwikkelen?

De academiedirecteur stemt met het team af welke docenten deelnemen aan het designteam en hier voor 80 uur per persoon voor worden gefaciliteerd. Tevens zal de mogelijkheid tot het volgen van de opleiding tot onderzoeker of procesbegeleider van medewerkers worden besproken. De training vraagt een investering van 40 uur bovenop de deelname aan het designteam. Het iXperium/CoE stemt met de betrokken academie of opleiding af over de inzet en eventuele training van een procesbegeleider en onderzoeker.

Inspirerende voorbeelden van iXperium designteams:

- Het iXperium designteam van het [Mediacollege Amsterdam](#) onderzoekt wat de student nodig heeft om regie te voeren op het eigen leerproces, hoe de student kan leren om te plannen en reflecteren op de eigen ontwikkeling en welke ict-tools daarbij ingezet kunnen worden.
- Het iXperium designteam Samenwerkend Leren op Afstand van [Aventus](#), waar wordt gekeken hoe het designteam kan bijdragen aan onderwijsmodules, waar studenten beroepsspecifieke competenties aanleren op afstand.
- Het iXperium designteam Visualisatie van beroepstaken bij [Rijn IJssel](#), waar het designteam ict inzet om studenten te leren meer regie te nemen over hun leerproces.

Meer informatie:

Kirsten de Ries (kirsten.deries@han.nl)

Juli 2021 - iXperium/Centre of Expertise Leren met ict