



E-learning met Impact: de succesformule voor maximaal leerrendement

Wat weet je nog van de laatste e-learning die je gevolgd hebt? Heb je iets geleerd van de e-learning? En was het leuk om te doen? Of was het vooral frustrerend? Hopelijk heb je vooral positieve ervaringen met e-learning. Helaas leert de praktijk ons dat e-learning vaak niet het gewenste effect behaalt. En wees eerlijk, we kennen allemaal wel een voorbeeld van de verplichte e-learningmodule waar collega's schoorvoetend doorheen ploeteren.

Zonde! Want e-learning is weldegelijk een middel dat het verschil kan maken. De vraag is alleen hoe je dat verschil maakt. Met andere woorden, hoe behaal je maximaal leerrendement met je e-learning? Deze vraag is het startpunt voor ons praktijkonderzoek naar de formule voor e-learning met een optimaal leerrendement. In dit praktijkonderzoek spraken we met opdrachtgevers, projectleiders, ontwerpers en ontwikkelaars over hun belangrijkste inzichten.

Naast de interviews die we afnamen, hebben we tijdens de Articulate gebruikersdag (georganiseerd door Courseware) ook input verzameld van deelnemers aan onze workshop. Het resultaat is de succesformule: de 12 belangrijkste aandachtspunten in de ontwikkeling van e-learning. Een kanttekening hierbij is dat iedere organisatie en leervraag anders is. Zie de ontwikkeling e-learning altijd als een nieuwe ontdekkingstocht!

1. Stel de opleidingsnoodzaak vast en analyseer de leervraag



Het gebeurt helaas nog te vaak. De opdrachtgever wil vooral een e-learning omdat het er goed uit ziet en leuk is om te volgen. Natuurlijk is dat belangrijk, maar de kern van e-learning is dat er iets te leren valt. Voordat je besluit een e-learning te bouwen, moet helder zijn of er een opleidingsnoodzaak is. Zo ja, wat mag de doelgroep leren? Gaat het puur om kennis of om vaardigheden? Pas als dit helder is kun je inschatten of e-learning de oplossing is het voor het probleem. Een conclusie kan zijn dat een leermiddel niet de juiste oplossing voor het probleem is, of dat je beter andere (meer efficiënte) leerinterventies kunt gebruiken.

2. Ken je doelgroep



Of e-learning de juiste oplossing is hangt ook af van de doelgroep. Zorg ervoor dat je weet wie de e-learning straks gaat gebruiken. Is je doelgroep niet digitaal-vaardig? Dan is e-learning wellicht niet de beste oplossing. Leer je doelgroep dus goed kennen. Loop bijvoorbeeld een dag mee met- en spreek je potentiële gebruiker. Zorg ervoor dat je begrijpt hoe iemand zijn dag eruit ziet. Welke voorkennis over het onderwerp heeft je doelgroep? Wat vind hij of zij eigenlijk van het onderwerp? Zijn er grote verschillen binnen de doelgroep? Je haalt zodoende niet alleen de leerbehoefte op, maar ook concrete handvaten die je kunt gebruiken om je e-learning te laten aansluiten bij de doelgroep.

3. Stel de context vast



Houd rekening met de context van de organisatie! Het is belangrijk om te achterhalen in welke situatie de organisatie zich bevindt. Is die snelgroeiend en komen mensen amper aan leren toe? Of bureaucratisch en zijn medewerkers e-learning moe? Of komt er wellicht binnenkort een grote reorganisatie aan? Dit zijn zaken die invloed kunnen hebben op de motivatie van de doelgroep en het draagvlak binnen de organisatie voor de ontwikkeling van de e-learning.

4. Gebruik de beschikbare middelen



Met middelen bedoelen we niet alleen de aanwezigheid van computers en een LMS. Je wilt ook weten of er voldoende tijd en geld beschikbaar is. Op basis van de aanwezige middelen kun je een realistisch plan maken. Daarnaast wil je voor je start met ontwikkelen al weten hoe je de e-learning het beste kunt implementeren. De gebruiker wil eenvoudig toegang hebben tot de e-learning.

5. Fanatiek met didactiek



Je hebt inmiddels helder wie er gaat leren en wat ze gaan leren. Bedenk vervolgens hoe je leerdoelen op een juiste manier verpakt. Dit doe je in een didactisch ontwerp. Het is handig om te starten met het belang van de e-learning. Waarom moeten mensen de e-learning volgen? Wil je daarna dat iedereen hetzelfde pad volgt? Of mag iemand zelf kiezen wat hij of zij gaat doen? Probeer de e-learning zo dicht mogelijk op de praktijk te houden. Gebruik realistische situaties en voorbeelden uit de praktijk. Begin met eenvoudige stof en maak het daarna steeds moeilijker.

6. Zoek de balans met media-elementen



Een e-learning is geen PowerPoint of PDF maar ook geen film. Als iemand alleen moet lezen dan zal de concentratie snel verslappen. Als iemand even snel iets wilt opzoeken dan leidt een video van 15 minuten tot irritatie. De kunst is om op het juiste moment media-elementen in te zetten en hier in af te wisselen. Toon bijvoorbeeld eerst een korte video waarin je een situatie schetst, voeg vervolgens wat achtergrondinformatie via tekst en stel daarna een inzicht vraag met afbeeldingen. Prikkel verschillende zintuigen en zorg voor voldoende afwisseling. Let op, leren staat centraal, niet de hoeveelheid aan media.

7. Voeg interactie(s) toe



Helaas gebeurt het ook nog wel eens dat mensen het idee hebben een digitaal boek te lezen. E-books bestaan al, dus met een e-learning module wil je wat anders aanbieden. Voeg interactie-elementen toe om de gebruiker betrokken te houden. Het is essentieel dat de doelgroep teksten actief verwerkt. Dat betekent dat ze iets met de inhoud moeten doen. Laat de lerende vragen maken over de inhoud en geef concrete feedback. Of zorg dat de lerende stelling moet nemen over een bepaald onderwerp. Je helpt jouw doelgroep door interactie in te bouwen.

8. Hanteer een passende schrijfstijl

Bij stap 2 heb je de doelgroep in kaart gebracht. Ook je schrijfstijl kun je aanpassen op de doelgroep. Lange zinnen zijn lastiger om te verwerken dan korte zinnen. Schrijf actief en in de tegenwoordige tijd. Houd er rekening mee dat je gebruiker snel afgeleid kan raken tijdens het volgen van de e-learning. Niet iedereen leest graag teksten van een beeldscherm. Houd teksten dus kort en focus je op de kern.

9. Zorg voor functioneel design



We zijn gewend aan programma's, apps en websites die feilloos werken. Helaas bevat niet ieder project designbudgetten die bij Apple of Google beschikbaar zijn. Dat betekent niet dat je geen aandacht hoeft te besteden aan het design. Bedenk wat de doelgroep gewend is en pas de vormgeving van de e-learning hier op aan. Je wilt niet dat de gebruiker moet zoeken naar de menu-knop of dat teksten onleesbaar zijn door het kleurgebruik.

10. Testen, testen, testen!



Doorloop de e-learning in een vroeg stadium met een eindgebruiker. Hierdoor kun je tijdig je module aanpassen en de aansluiting op je doelgroep maken. Nog te vaak blijkt dat e-learning niet goed aansluit of niet goed werkt. De verkeerde feedback volgt na het beantwoorden van een vraag, of er zit een knop in die niet doet waarvoor hij bedacht is. Functionele fouten kunnen tot grote frustratie leiden. Hierdoor verslapt de focus op het leren en verplaatst de focus naar die frustratie.

11. Implementeer de e-learning



Het is tijd om de vruchten te plukken van al je harde werk. De e-learning is klaar dus nu kun je achterover leunen. Niets is minder waar! Je kunt niet verwachten dat mensen uit zichzelf weten waar de e-learning staat en hier mee aan de slag gaan. Bedenk vooraf hoe de e-learning te implementeren binnen de organisatie. Besteed aandacht aan de effectieve communicatie over de beschikbaarheid van de e-learning. Maak de afweging of de e-learning verplicht moet zijn. Misschien is dit niet nodig en kun je juist met een opvallende interne promotiecampagne de e-learning onder de aandacht brengen.

12. Monitor het resultaat



Tot slot wil je weten welke resultaten de e-learning oplevert. Veel organisaties richten zich slechts op de cijfers: hoeveel medewerkers hebben de e-learning gevolgd en wie verdient er een certificaat? Maar hoe zit het met die leervraag? Is deze opgelost? Zijn de leerdoelen behaald en leidt dit tot de gewenste verandering? Op basis van de resultaten kun je de huidige e-learning verder aanscherpen. Of wellicht zorgt dit ervoor dat er een andere behoefte bij de doelgroep, organisatie of opdrachtgever ontstaat. In dat geval kun je weer bij stap 1 beginnen!

triamfloat[®]

member of the human network