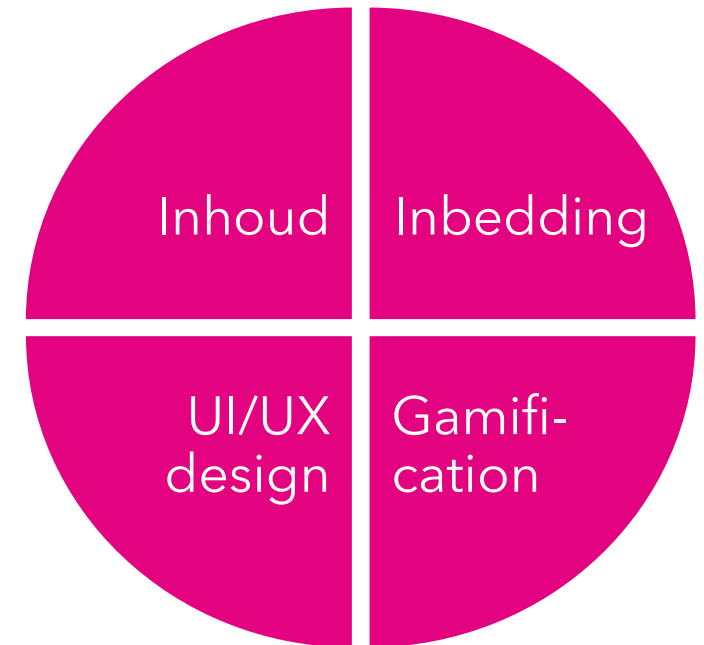


# STUDENT ENGAGEMENT VERGROTEN IN LMS

De implementatie van *blended learning* vraagt om een krachtige online leeromgeving. Het doel van het leermanagementsysteem (LMS) is om een **interactieve** online omgeving te creëren om het **leerproces** van studenten te bevorderen. Echter, in de praktijk blijkt dat lang niet altijd sprake is van *student engagement* in het LMS, terwijl *engagement* wordt gezien als **goede voorspelling voor het studiesucces** in online leeromgevingen.

**Student engagement** verwijst naar de mate waarin studenten **betrokken** en **actief** deelnemen aan het leerproces, in dit geval in de online leeromgeving. Hieronder vallen de aandacht, interesse, participatie en motivatie van studenten bij het leren.

In deze infographic vind je **tips** om het LMS te optimaliseren met betrekking tot de **inhoud** en **inbedding** van activiteiten en bronnen, het **UI/UX design** (ofwel: vormgeving) en **gamification**, om *engagement* te vergroten.



# INHOUD

Een sterke online leeromgeving start met **betekenisvolle activiteiten**. Deze dienen **authentiek** te zijn, te passen bij de **context**, **leerdoelen** en **toetsing** en zijn bij voorkeur **interactief**.

Bij het ontwikkelen van activiteiten kun je **zelf-determinatie** stimuleren, door in te zetten op **autonomie**, **competentie** en **verbondenheid**.

Bij **informatie** die je in het LMS plaatst is het belangrijk om deze op te knippen in stukjes (**chunking**).

"Lezen voelt ouderwets, er zijn nu zoveel meer vormen om in te zetten."

Student

## Direct aan de slag!

- > Stimuleer interactie en feedback met interactieve activiteiten, bijv. via H5P of Feedbackfruits.
- > Maak quizzes zodat studenten zichzelf kunnen testen.
- > Geef heldere (technische) instructies bij activiteiten.
- > Haal de bezem door je LMS! Kort teksten in en knip op in delen. *Let op: teveel opknippen kan zorgen voor overweldiging / afhaken.*
- > Bepaal hoe lang activiteiten duren en of dit realistisch is.

## Tips voor de langere termijn:

- > Geef studenten verschillende mogelijkheden om inhoud te bestuderen. Bijv. het lezen van een tekst, en/of het bekijken van een kennisclip. Zo bevorder je autonomie. *Let op: benoem dit expliciet in de instructie.*
- > Zorg voor een gevarieerd aanbod aan interactieve opdrachten. *Let op: teveel variatie kan afleiden.*
- > Stimuleer verbondenheid door het maken van persoonlijke kennisclips, welkomstvideo's, en/of voice-feedback.

# INBEDDING

Online leren doet een groot beroep op het **zelfregulerend vermogen** van studenten. Probeer activiteiten dan ook zo in te bedden dat **zelfregulatie** wordt bevorderd.

Zorg voor duidelijkheid over de **meerwaarde** van het LMS en de **doelen** van de activiteiten. Ondersteun studenten bij het maken van een **planning** en bij **time-management**. Richt het LMS zo in dat studenten hun **voortgang** kunnen bijhouden en kunnen **reflecteren**.

"Alles valt of staat met onboarding. Je moet niet alleen maar zeggen het staat op Moodle, ga maar kijken en dan verwachten dat studenten de activiteiten gaan doen."

Adviseur Onderwijsinnovatie

## Direct aan de slag!

- > Bepaal in gezamenlijkheid welke ambitie jullie als team hebben ten aanzien van de inzet en (door)ontwikkeling van het LMS, passend bij jullie visie op onderwijs.
- > Besteed tijdens synchrone onderwijstijd expliciet aandacht aan de werking en meerwaarde van het LMS.
- > Beschrijf per activiteit *expliciet* het doel daarvan.
- > Stel (indien mogelijk) in dat studenten gedane activiteiten zelf kunnen afvinken en leg duidelijk uit hoe dit werkt.

## Tips voor de langere termijn:

- > Zorg voor een duidelijk overzicht van de te voltooien activiteiten.
- > Maak video's waarin ouderejaars studenten beschrijven hoe zij succesvol zijn geweest in de cursus (*testimonials*) en/of maak een 'onboarding' video waarin je studenten meeneemt in het LMS.

# UI/UX DESIGN (VORMGEVING)

UI/UX design kan een LMS maken of breken. Zorg dus voor een aantrekkelijke **vormgeving** (User Interface) én goede **gebruikerservaring** (User Experience).

Probeer het LMS zo in te richten dat het studenten **overtuigt om dingen aan te klikken** en zij zich **betrokken** voelen. Daarnaast is een **heldere structuur** belangrijk, die bij voorkeur op **meerdere platformen** kan worden gebruikt.

“Moodle is elk jaar weer een soort parcours waar je doorheen moet gaan om weer uit te vinden hoe alles werkt en waar alles staat.”

Student

## Direct aan de slag!

- > Embed content (bijv. video's of interactieve activiteiten) direct op de pagina.
- > Zorg dat studenten informatie eenvoudig en snel kunnen vinden. Haal onnodige informatie weg en plaats informatie die bij elkaar hoort bij elkaar. Gebruik heldere en aansprekende titels en visuele wegwijzers zoals iconen.
- > Geef in titels niet alleen weeknummers aan, maar ook de onderwerpen.

## Tips voor de langere termijn:

- > Zorg voor een eenduidige structuur over de opleiding heen. Maak deze in samenspraak met studenten.
- > Weet dat studenten het LMS ook benaderen via hun mobiel: test je eigen course op je mobiel om te zien wat je kunt verbeteren.
- > Onderzoek of een koppeling met het rooster zinvol en mogelijk is.
- > Geef studenten het gevoel dat het LMS 'van hen' is : plaats bijv. klassenfoto's en verberg informatie voor andere groepen.

# GAMIFICATION

Elementen uit games kunnen worden toegepast om studenten aan de slag te krijgen én te houden. Zo kun je studenten belonen met **relevante beloningen** voor hun **prestaties**, bijv. in de vorm van feedback. Ook kun je studenten laten **samenwerken** in teams en werken met **verhaallijnen of thema's** om *engagement* te stimuleren.

Let wel op: **competitie elementen** worden niet door alle studenten positief gewaardeerd en kunnen zelfs **demotiverend** werken.

"In de online escaperoom waren studenten in groepen interactief bezig met de stof. Zelfs toen de meeste teams al binnen waren, gingen studenten nog door om te ontsnappen. Zo leren ze al spelenderwijs."

Adviseur Onderwijsinnovatie

## Direct aan de slag!

- > Geef studenten (nuttige) beloningen voor het voltooien van activiteiten, bijv. in de vorm van (automatische) feedback.
- > Bied studenten mogelijkheden om hun voortgang bij te houden.
- > Denk na over mogelijkheden om studenten online met elkaar te laten samenwerken in teams.

## Tips voor de langere termijn:

- > Werk met levels en opdrachten waarbij studenten *challenges* moeten voltooien.
- > Voeg een verhaallijn toe aan interactieve opdrachten om zo een online escaperoom te maken.