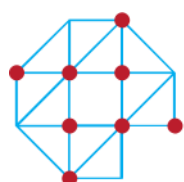


# EdTech

# Afspraken

# Experiment H5P



**Versnellingsplan**  
Onderwijsinnovatie  
met ICT



EdTech



## Afspraken EdTech pilot

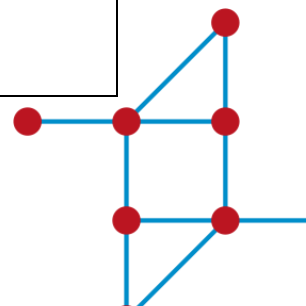
### Vaststelling afspraken voor het uitvoeren van een pilot, experiment of workshop:

Fontys streeft erna om een cultuur van leren en experimenten met technologie in het onderwijs te stimuleren. Daarom heeft Fontys zich gecommitteerd aan het landelijke Versnellingsplan. In het kader van dit project kunnen we tijdelijke experimenten uitvoeren.

Deze experimenten moeten aan een aantal voorwaarden voldoen, zodat ze snel en zonder voor het experiment onnodige regels kunnen worden uitgevoerd. Deze voorwaarden leggen we vast in dit contract.

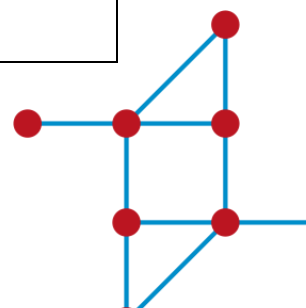
Daarnaast helpt dit contract om de resultaten van de experimenten te delen met anderen en in te brengen als startpunt voor een eventueel vervolgtraject, zoals een informatiemanagement of inkoopproces.

<b>Waar</b> Bij welke Fontys instituut of dienst wordt het experiment uitgevoerd	Scrumteam Fontys Blended Learning – 50 deelnemers verdeeld over diverse Fontysinstituten.
<b>Wie</b> Contactpersonen van instituut of dienst die betrokken zijn bij het experiment.	Roel Martens, product owner Scrumteam Fontys Blended Learning en DLO-coach Fontys BEnT Carola van Rooij, product developer Scrumteam Fontys Blended Learning
<b>Wanneer</b> Van wanneer tot wanneer loopt het experiment (maximaal 6 maanden).	Uitvoering experiment 1 juni 2023 – 1 december 2023. (Note: licentieduur bij H5P is minimaal 1 jaar)
<b>Doelgroep en aantal</b> Studenten, docenten, e.d.	50 DLO-coaches en/of docenten van diverse Fontys instituten/opleidingen. Het betreft naast de aanvragers van dit experiment in ieder geval: <ul style="list-style-type: none"><li>• Eric Steffann (DLO-coach Transport en logistiek)</li><li>• Andre Diedrichs (DLO-coach FIBS)</li><li>• Brigit Kolen (DLO-coach ACI),</li><li>• Sabine Hamerlinck (DLO-coach Pedagogiek),</li><li>• Helma Snijders (DLO-coach BEnT)</li><li>• Suzanne Jacobs (Blended Learning coach Engineering).</li><li>• Margreet ter Horst (DLO-coach Journalistiek)</li><li>• Bernolf Kramer (DLO-coach FHKE)</li><li>• Bram van Burken (DLO-coach FHKE)</li><li>• Peter Vennema (FHKE)</li><li>• Eric Ansems (FHKE).</li></ul>
<b>Leverancier</b> Wie is de leverancier van het te testen product	H5P - <a href="https://h5p.com/">https://h5p.com/</a>



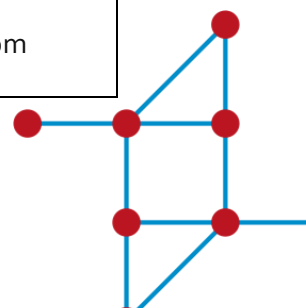


<b>Intern budget</b> Hoeveel uren zijn er nodig voor het uitvoeren van de pilot	p.p. 1 dag per week (8 uur) gedurende 20 weken (2 lesperiodes) = 160 uur. Deze uren worden zelf gefinancierd.
<b>Extern budget</b> Wat zijn de licentie en andere kosten?	Licentiekosten/totale kosten: 8,150 USD = 7.458,06 Euro voor 1 jaar. Bij EdTech vragen we 4000 Euro aan t.b.v. de licentiekosten. De overige kosten worden zelf gedragen.
<b>Doel</b> Wat wil je tijdens het experiment testen / te weten komen	<p>H5P is een open source tool voor het ontwikkelen, delen en gebruiken van interactieve content buiten een LMS (Canvas) – Als het experiment positief verloopt willen we in overleg met IM om te kijken of we het kunnen toevoegen aan Canvas.</p> <p>De tool biedt formats aan voor 52 verschillende oefeningen/opdrachten. Elke activiteit gemaakt met H5P kan voorzien worden van eigen copyright-informatie, een download-knop en een embed-knop, waardoor delen en hergebruiken van de materialen eenvoudig in te richten is. <a href="https://h5p.org/content-types-and-applications">https://h5p.org/content-types-and-applications</a></p> <p>Het doel is het testen van de bruikbaarheid/effectiviteit en gebruikersvriendelijkheid (docent/student) van H5P oefeningen/opdrachten. Dit in het kader van het ontwerpen en organiseren van onderwijs op het niveau van kennis, inzicht en vaardigheden passend bij diverse leer strategieën verwerkt in diverse leeromgevingen; on/offline, @ Fontys, @home, @work, synchroon/a-synchroon met aandacht voor diverse rollen en persoonlijke, meer custom-made ontwikkeling.</p>
<b>Resultaat*</b> Wanneer is het experiment succesvol	<p>Het experiment H5p is succesvol:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Zodra een meerderheid van de 50 deelnemers aan het experiment, na afloop, van mening is dat leren <i>met</i> H5P betekenisvol is. Ervaringen en belevingen worden gedurende en na afloop van het experiment geïnventariseerd.</li><li>2. H5P Interactief materiaal biedt met brede keuze aan leervormen resulterend in diverse eindproducten van docenten.</li></ol>





	<p>3. H5P een bijdrage levert aan de professionalisering van docenten in het kader van digitalisering en didactisering wat blijkt uit de diverse, opgeleverde eindproducten.</p> <p>4. H5P door docenten zelf te beheren en te gebruiken is.</p> <p>5. H5P voor studenten eenvoudig te bedienen, intuïtief te gebruiken is. Dit alles getest door een selecte groep studenten.</p>
<p><b>Risico</b> Waar moeten we op letten</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Risico: Dat H5P alleen wordt gebruikt in de context van face-to-face learning. Het ARCS-model voor motiverende instructie onderbouwt de effectiviteit/kracht van Blended Learning. Bron: Keller, 1987. Waar op letten: Dat het in diverse leeromgevingen; online, offline, @home, @work en @ Fontys wordt ingezet.</li> <li>2. Risico: Dat we het gebruik van H5p zien als doel i.p.v. middel. Waar op letten: H5P inzetten als een middel in het kader van motiverende instructie en daarmee het leren te activeren.</li> </ol>
<p><b>Voordelen van H5P</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Open source met diverse kennisclips. <a href="https://h5p.org/documentation/for-authors/tutorials">https://h5p.org/documentation/for-authors/tutorials</a></li> <li>2) Een omgeving waarin docenten en studenten deelnemen, informatie kunnen toevoegen of bewerken. Dit resulteert in een aanvulling /verrijking op bestaande content.</li> <li>3) Een omgeving waarin ruimte is voor adaptief leren (assessment for learning). Middels het contenttype 'branche scenario' kan je leerscenario's ontwerpen die iedere keer veranderen zodra de student een keuze maakt. Zie voor een voorbeeld: <a href="https://h5p.org/branching-scenario">https://h5p.org/branching-scenario</a></li> <li>4) Ontwikkelt, bewerkt en publiceert vrij eenvoudig content in een standaard browser.</li> <li>5) De content is HTML5 en mobiel vriendelijk waardoor deze in elke browser goed kan worden bekeken en overal werkt.</li> <li>6) H5P is relatief eenvoudig in gebruik en werkt op basis van 'vaste' leertemplates. Het maken van leercontent kan aan docenten worden over gelaten. Didactisch zit H5P goed in elkaar.</li> <li>7) Er is een wereldwijde user community aanwezig om kennis en ervaringen met elkaar te delen.</li> </ol>





--	--

Dit contract is de basis voor het EdTech proces. Aan de hand van deze afspraken gaat de EdTech proces manager langs de Fontys loketten om goedkeuring voor het experiment te krijgen.

