

# Open Educational Resources (1): Wat hebben we nodig?

Citation for published version (APA):

Westera, W. (2010). *Open Educational Resources (1): Wat hebben we nodig?*.

## Document status and date:

Published: 14/12/2010

## Document Version:

Peer reviewed version

## Document license:

CC BY

## Please check the document version of this publication:

- A submitted manuscript is the version of the article upon submission and before peer-review. There can be important differences between the submitted version and the official published version of record. People interested in the research are advised to contact the author for the final version of the publication, or visit the DOI to the publisher's website.
- The final author version and the galley proof are versions of the publication after peer review.
- The final published version features the final layout of the paper including the volume, issue and page numbers.

[Link to publication](#)

## General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

If the publication is distributed under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license above, please follow below link for the End User Agreement:

<https://www.ou.nl/taverne-agreement>

## Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at:

[pure-support@ou.nl](mailto:pure-support@ou.nl)

providing details and we will investigate your claim.

Downloaded from <https://research.ou.nl/> on date: 15 May. 2025

Open Universiteit  
[www.ou.nl](http://www.ou.nl)



## Open Educational Resources (1): Wat hebben we nodig?

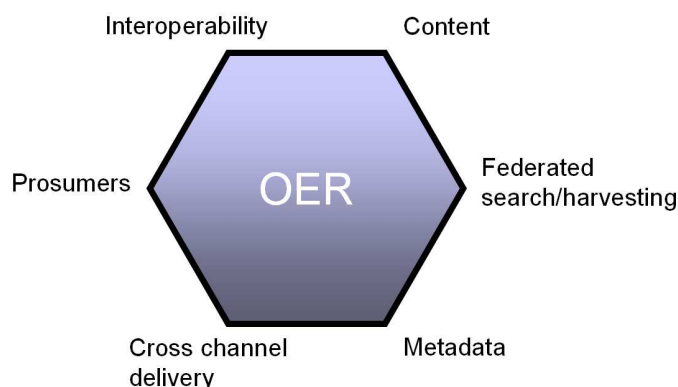
*Op verzoek van Surfspace een korte weergave van (een deel van) mijn presentatie op de OPENED-2010 in Barcelona. Dit eerste deel gaat over de vraag wat er nodig is bij het aanbieden van Open Educational Resources en geeft daarbij enkele voorbeelden uit de Open Universiteit.*

### Openheid

Sinds het UNESCO-forum in 2002 is er een wereldwijde beweging ontstaan die zich sterk maakt voor het aanbieden van Open Educational Resources. Onder “openheid” wordt niet altijd hetzelfde verstaan. Voor velen is “open” hetzelfde als “gratis” – een typisch Nederlandse interpretatie misschien. Maar “openheid” staat ook voor drempelloze toegang, het gebruik van open systemen en standaarden, en de aanwezigheid van een kennis-community die op duurzame wijze zorgt voor ondersteuning, verbetering en doorontwikkeling. Over het uiteindelijke doel bestaat grote overeenstemming: zo veel mogelijk mensen laten profiteren van de beschikbare content. Sleutelwoorden zijn hergebruik, verbetering, toespitsing op de eigen behoeften, en het opnieuw beschikbaar maken (Reuse, Revise, Remix, Redistribute). Daarvoor is het niet voldoende om materialen simpelweg op een website te zetten.

### Minimumeisen

Voor het aanbieden van Open Educational Resources moeten minimaal de volgende zaken goed worden geregeld.



Uiteraard moet er ook worden gezorgd voor een goed beleid, een goede organisatie en voldoende personeel en geld. Enige geestdrift kan bovendien geen kwaad. Maar inhoudelijk gaat het vooral om de 6 thema's in de figuur. Hieronder volgt een korte bespreking van deze thema's, elk voorzien van een praktisch voorbeeld uit de Open Universiteit.

### **-Content**

Zonder content geen Open Educational Resources. Leermaterialen dus. Die moeten gewoon goed zijn: een goede inhoud en een goede structuur. En niet alleen maar leerteksten, maar ook ondersteunende middelen zoals oefeningen, figuren, voorbeelden, tests en dergelijke. Sinds 2006 biedt de Open Universiteit een deel van haar cursusaanbod aan als Open Educational Resources (zie [www.opener.ou.nl](http://www.opener.ou.nl)). Een kleine revolutie, want de cursusmaterialen zijn haar bedrijfskapitaal en vormen een belangrijke bron van inkomsten. Het aanbod bestaat momenteel uit 27 gratis academische cursussen in diverse domeinen. De omvang is

gemiddeld 25 uur. Het heeft geleid tot veel belangstelling, vele honderdduizenden hits. Bij een aantal cursussen is het mogelijk tegen een geringe vergoeding een officiële toets af te leggen.

### ***-Federated harvesting/search***

Het heeft weinig zin content aan te bieden, als die niet vindbaar is. Spijtig genoeg zijn heel veel interessante Open Educational Resources niet of nauwelijks te traceren. Algemene zoekmachines dringen niet diep genoeg door in de bronnenbanken en leveren veel vervuilde resultaten. Op Europees niveau wordt er veel werk gemaakt van het ontsluiten van verschillende gespecialiseerde bronnenbanken (repositories) door ze met elkaar te verbinden via een federatieve harvesting of search functie. Zo realiseert het Sharetec project (Sharing digital Resources in the Teaching Education Community - [www.share-tec.eu](http://www.share-tec.eu)) een harvesting service voor lerarenopleiders, die toegang geeft tot een corpus van vele tienduizenden leerobjecten afkomstig uit verschillende, gespecialiseerde Europese bronnenbanken. Daarmee krijgen lerarenopleiders open leermaterialen boven tafel die via Google of Yahoo buiten beeld blijven.

### ***-Metadata***

Content alleen is niet genoeg. Er zijn aanvullende gegevens nodig die beschrijven wat het voor content is, waar die voor gebruikt kan worden, wat eventuele leerdoelen zijn, voor wie de content bedoeld is, welke voorkennis wordt verondersteld, enzovoorts. Dat vergroot de kans dat belangstellenden iets vinden waar ze wat aan hebben. Maar in de praktijk besteden materiaalontwikkelaars weinig zorg aan metadatering. Als het wel netjes wordt gedaan blijken metadata soms belangrijker te zijn dan de content zelf. Het Mace-project bijvoorbeeld (Metadata for Architectural Contents in Europe – [www.portal.mace-project.eu](http://www.portal.mace-project.eu)) bundelt een aantal grote repositories met beschrijving en foto's van gebouwen in Europa via diverse federatieve zoekservices. Wie een object uit de database oproept kan via de metadata direct vergelijkingen maken met andere objecten, bijvoorbeeld qua bouwstijl, materiaalgebruik of andere gebouwen van de architect. Dat stelt gebruikers in staat om niet alleen de objecten zelf te bestuderen, maar ook op verschillende niveaus, langs verschillende ingangen verbanden te leggen tussen de objecten. Vermoedelijk leren studenten in dit geval meer van de metadata dan van de objecten zelf.

### ***-Cross channel delivery***

Voor een groot bereik moet de content via uiteenlopende kanalen beschikbaar zijn, niet alleen op de computer (liefst in verschillende browsersversies), maar ook op smartphones en tablets. Ook aan de aanbodzijde wordt steeds meer variatie verlangd: tekst, plaatjes, animaties, geluid, video, games e.d. De kosten van multimedia hoeven geen belemmering meer te zijn. In het geval van video publiceert de Open Universiteit haar materiaal direct op een eigen YouTube-kanaal ([www.youtube.com/user/openuniversiteit](http://www.youtube.com/user/openuniversiteit)) en op iTunesU ([www.ou.nl/eCache/DEF/2/18/579.html](http://www.ou.nl/eCache/DEF/2/18/579.html)). Dat is op zichzelf allemaal niet erg ingewikkeld, maar het proces moet wel goed zijn ingericht en geïnstrumenteerd. Denk aan goede en complete metadatering, automatische plaatsing van trailer en logo, een helpdesk voor docenten en makers, en dergelijke.

### ***-Prosumers***

Het web maakt een transformatie door van een informatieweb (web-1.0) naar een web van mensen (web-2.0). Wie Open Educational Resources tot een succes wil maken moet dat nieuwe paradigma omarmen en ervoor zorgen dat gebruikers de “dode” content tot leven brengen in een (open) community. De content is natuurlijk belangrijk, zelfs een voorwaarde, maar zeker zo belangrijk is de dynamiek die daaromheen tot stand komt. De community biedt mensen de sociale en thematische context voor het in actie brengen van kennis. Daarmee is niet alleen een persoonlijk belang gediend, maar ook een (meervoudig) maatschappelijk belang: o.a. een betere sociale cohesie, leefbaarheid, verantwoordelijkheid, burgerschap, innovatie en economische ontwikkeling. Nota bene de Belgische en Nederlandse voetbalbonden schermden in hun bidboek voor 2018 met een open community als dragend concept: het ging al helemaal niet meer om het voetbal zelf, maar om de open community, de “open voetbalclub” (echt waar) als vehikel voor maatschappelijke ontwikkeling. Dat de hoofdprijs naar Rusland ging doet aan de gedachte niets af. Als het om Open Educational Resources gaat is de Open Universiteit momenteel open communities aan het opzetten gekoppeld aan open content en lifelong learning, precies met het doel om mensen te laten participeren, te laten samenwerken en expertise te laten inbrengen. Twee communities (beide in een mix van Nederlands en Engels) zijn al in een beta-versie toegankelijk: de Learning and Technology Community en de Informatics Community ([www.OpenU.nl](http://www.OpenU.nl)).

### ***-Interoperability***

Voor een breed gebruik van open content moet de content probleemloos tussen verschillende systemen zijn uit te wisselen. Niemand wil terug naar het schrikbeeld van de jaren tachtig toen drie verschillende videosystemen elkaar (en ons) het leven zuur maakten: VHS van JVC (de latere winnaar), Betamax van Sony, en V2000 van Philips. Een cassette van het ene systeem was niet afspeelbaar op het andere, hetgeen het gebruik danig in de weg stond. Daarom is voor Open Educational Resources het gebruik van uniforme, open content standaarden een must. Een actueel initiatief rond open standaarden is het Icopper-project (Interoperable Content for Performance in a Competency-Driven Society [www.icoper.org](http://www.icoper.org)). De Open Universiteit werkt als partner in dit project aan een referentiemodel dat verschillende contentstandaarden (zoals Scorm, IMS-LD, IMS-CP, IMS-QTI), maar ook competentiestandaarden (RDCEO and HR XML-CCT) met elkaar in samenhang brengt. De aandacht gaat daarbij vooral uit naar innovatieve ontwerpen (o.a. gaming) en de vraag wat voor standaarden daarvoor nodig zijn.