

# Beleef de DidactTool

Workshop Methodieken en tools voor blended  
learning, 20 september 2017

JaapJan Vroom



## STAPPENPLAN BLENDED LEREN DELTION COLLEGE



Doel:  
Kennismaken met de mogelijkheden van blended leren.

- Te beantwoorden vragen:
- Wat is blended leren?
  - Wat zijn inspirerende voorbeelden?



Doel:  
Onderzoeken waarom je het onderwijs wil verblenden.

- Te beantwoorden vragen:
- Welke deel van het onderwijs wil jij precies verblenden?



Doel:  
Ontwerpen van de blended leeromgeving.

- Te beantwoorden vragen:
- Welke leeromgeving wil jij ontwerpen?



Doel:  
Live gaan en geven van het blended onderwijs.



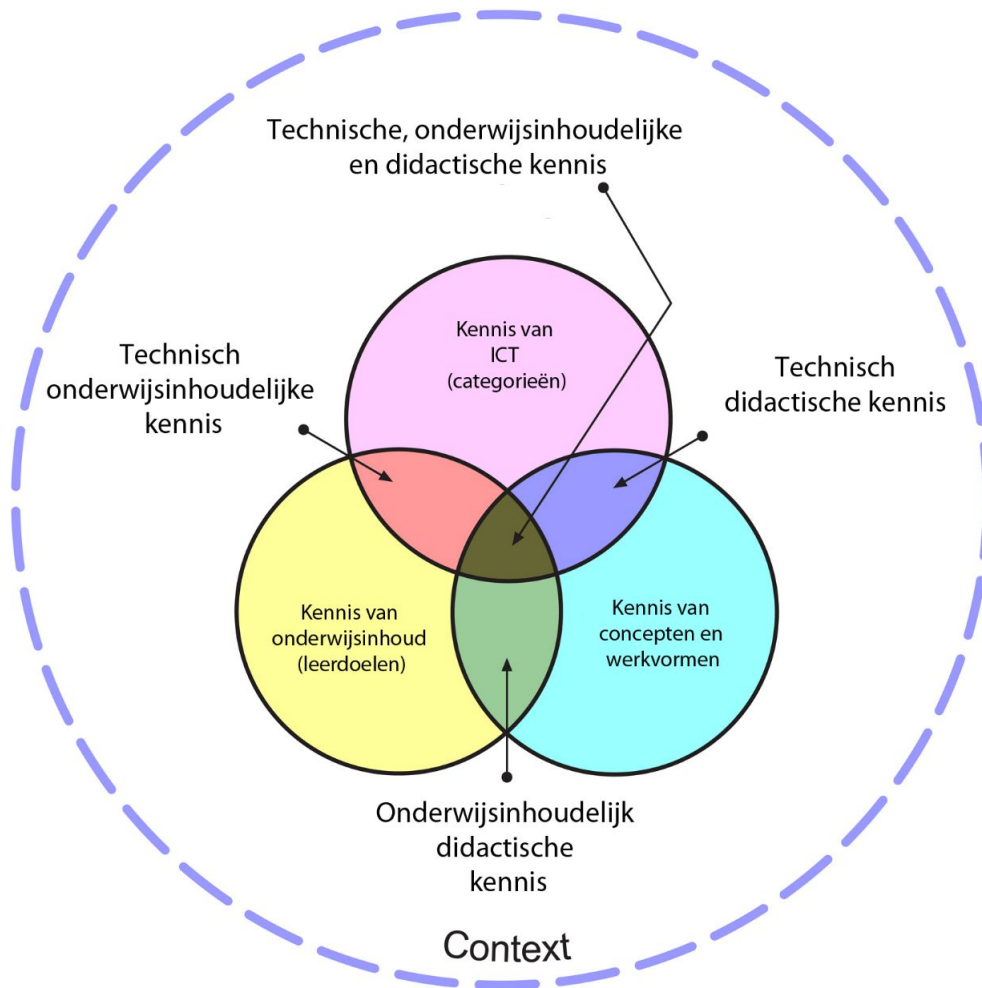
Doel:  
Evalueren van het blended onderwijs.

- Activiteiten:
- Evalueren blended onderwijs.
  - Blijstellen van het ontwerp.

# Blended leren

Deltion: goede mix van leren met en zonder technologie

Mix van leren via internet (synchroon en/of asynchroon) en leren tijdens bijeenkomsten waar lerenden fysiek aanwezig zijn



## Gebruikt in eBOT pilot blended leren

- Klaslokaal
- Dstream (kennisclips)
- Digitaal assessment
- E-learning
- Simulatie
- Student respons systeem in de klas

Er is nog veel meer.

Hoe kies je?



# Plaats DidactTool in trainings aanbod

3 modules  
4 F2F

11 modules  
3 F2F

3 modules  
4 F2F  
(1 online)

3 modules  
3 F2F

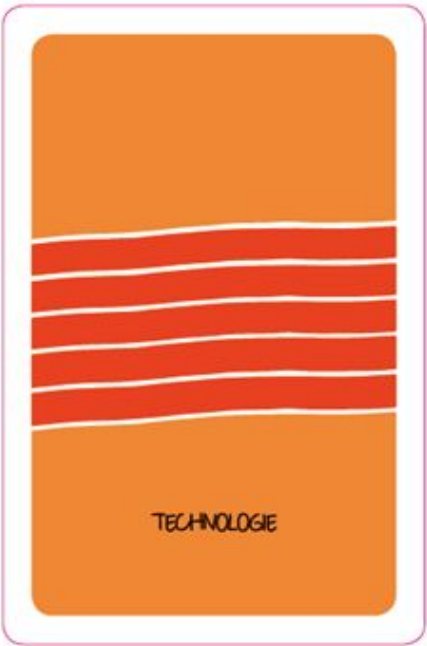
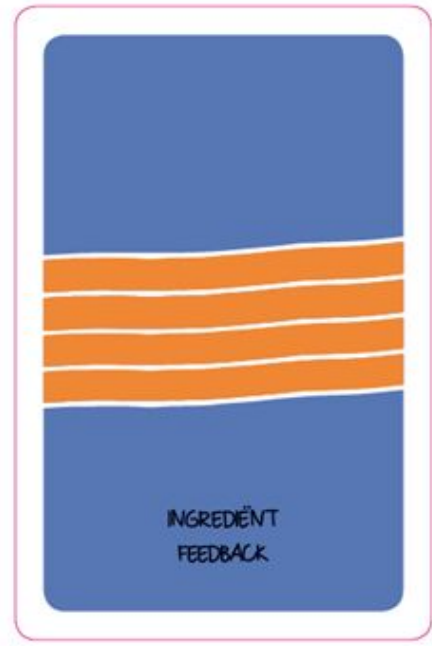
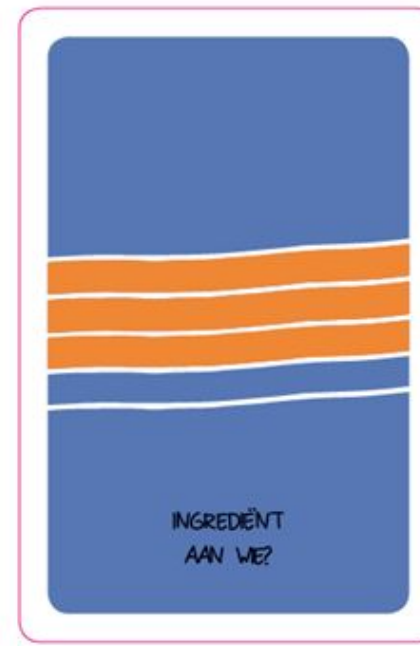
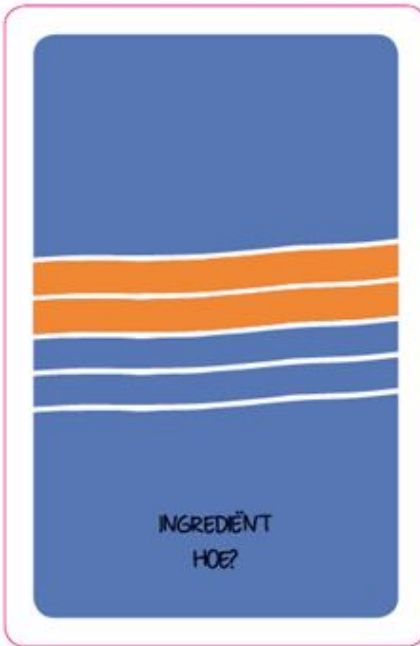
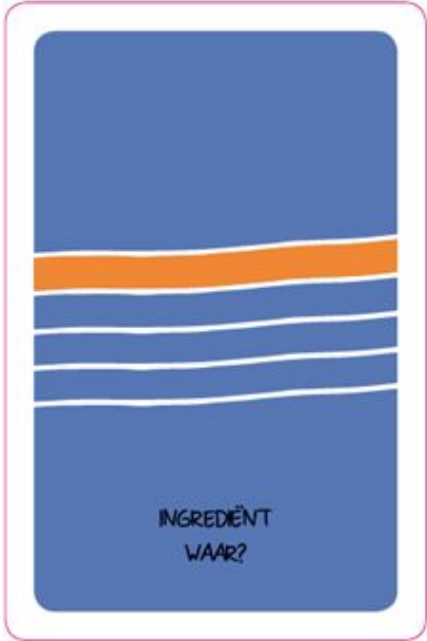
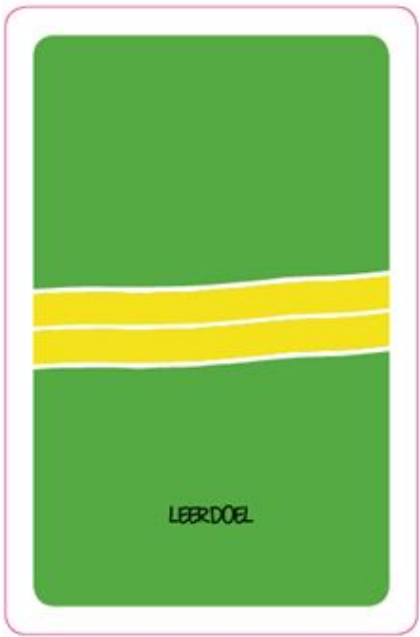


3 modules  
? F2F

Modules Flipping the Classroom

# DidactTool





Content	Leerdoel	Werkvorm	Waar?	Hoe?	Aan wie?	Feedback	ICT	Studenten activiteit



DIDACT  
TOOL

START



EINDE



CONTENT & CONTEXT

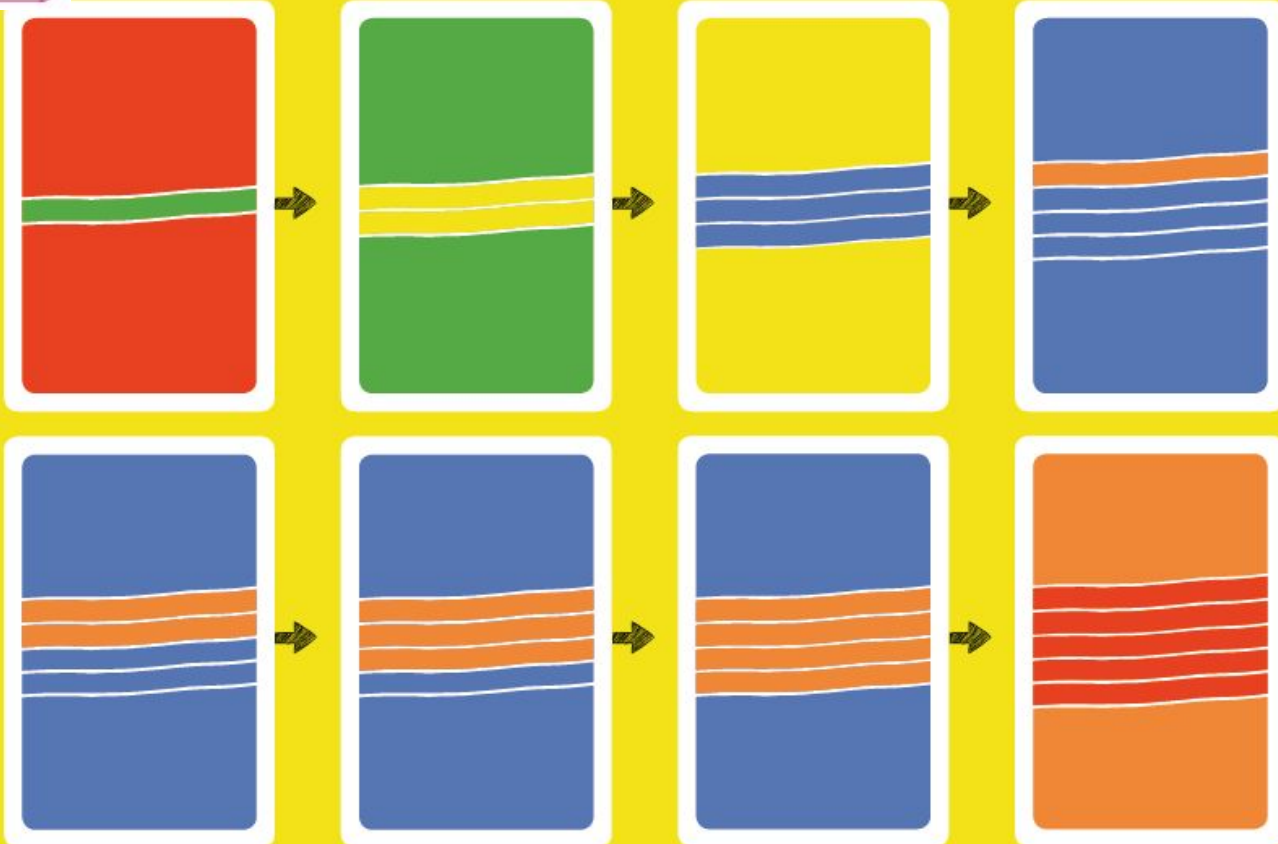
- 
- 



CONTENT & CONTEXT

**DIDACT  
TOOL**

**START**



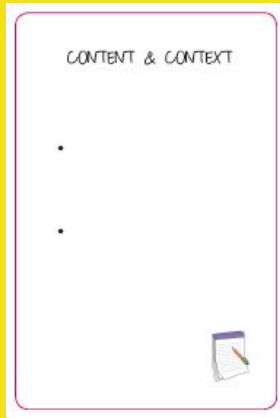
**EINDE**



# Neem één leerdoel en leg het bord vol met jouw keuzes

**DIDACT  
TOOL**

**START**



**EINDE**





FETTELIGE KENNIS



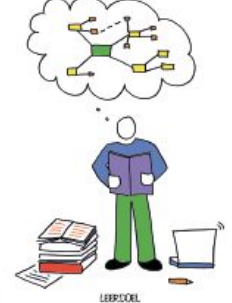
LEERDOEL

BEGRIPSMATIGE KENNIS



LEERDOEL

COGNITIEVE VAARDIGHEDEN



LEERDOEL

PRAKTISCHE VAARDIGHEDEN



LEERDOEL

SOCIALE VAARDIGHEDEN EN BEROEPSHOUDING



LEERDOEL

DIDACT TOOL

START

CONTENT & CONTEXT



EINDE




# DIDACT TOOL


START

CONTENT & CONTEXT

- 
- 



FETTELJKE KENNIS



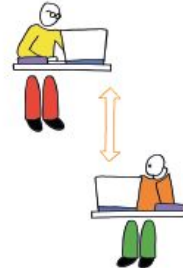
LEERDOEL

ZELFSTANDIG KENNIS  
VERWERKEN




VERKOPH

OP AFSTAND




INGREDIËNTEN - WAAR?

SYNCHROON



INGREDIËNTEN - HOE?

GRÖTE GROEP




INGREDIËNTEN - AAN WIE?

PERSOONLIJK



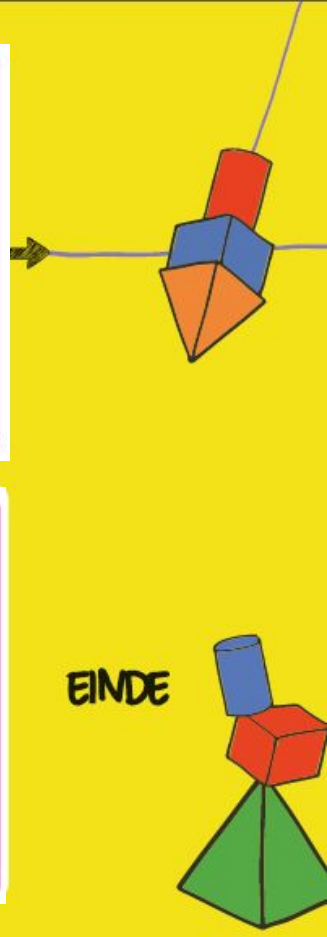
INGREDIËNTEN - FEEDBACK

COMMUNICATIE/BEGELEIDING



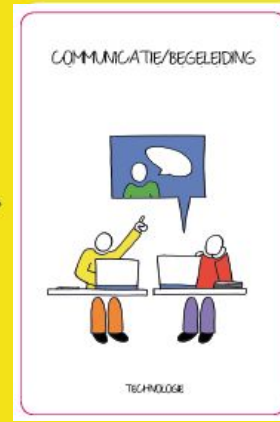
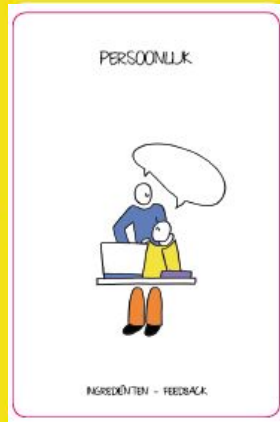
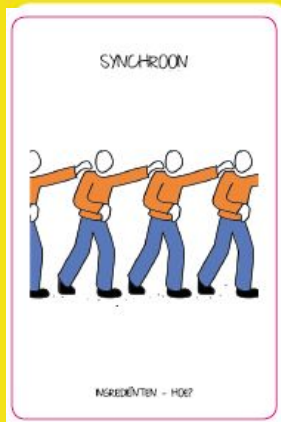
TECHNOLOGIE

EINDE



DIDACT  
TOOL

START



EINDE



# Vervolg

1. Doe dit net zo lang tot alle leerdoelen zijn gedekt
2. Zet alle ontwerpen in één overzicht
3. Beschrijf de studentenactiviteiten, liefst met afwisseling (R2D2)
4. Bouw het leerpad / de studieroute in de leeromgeving

