



Kom  
verder

SAXION

# SHUFFLE

*Onderwijsontwerp methodiek*

Debbie Braakman  
Judith Zwerver

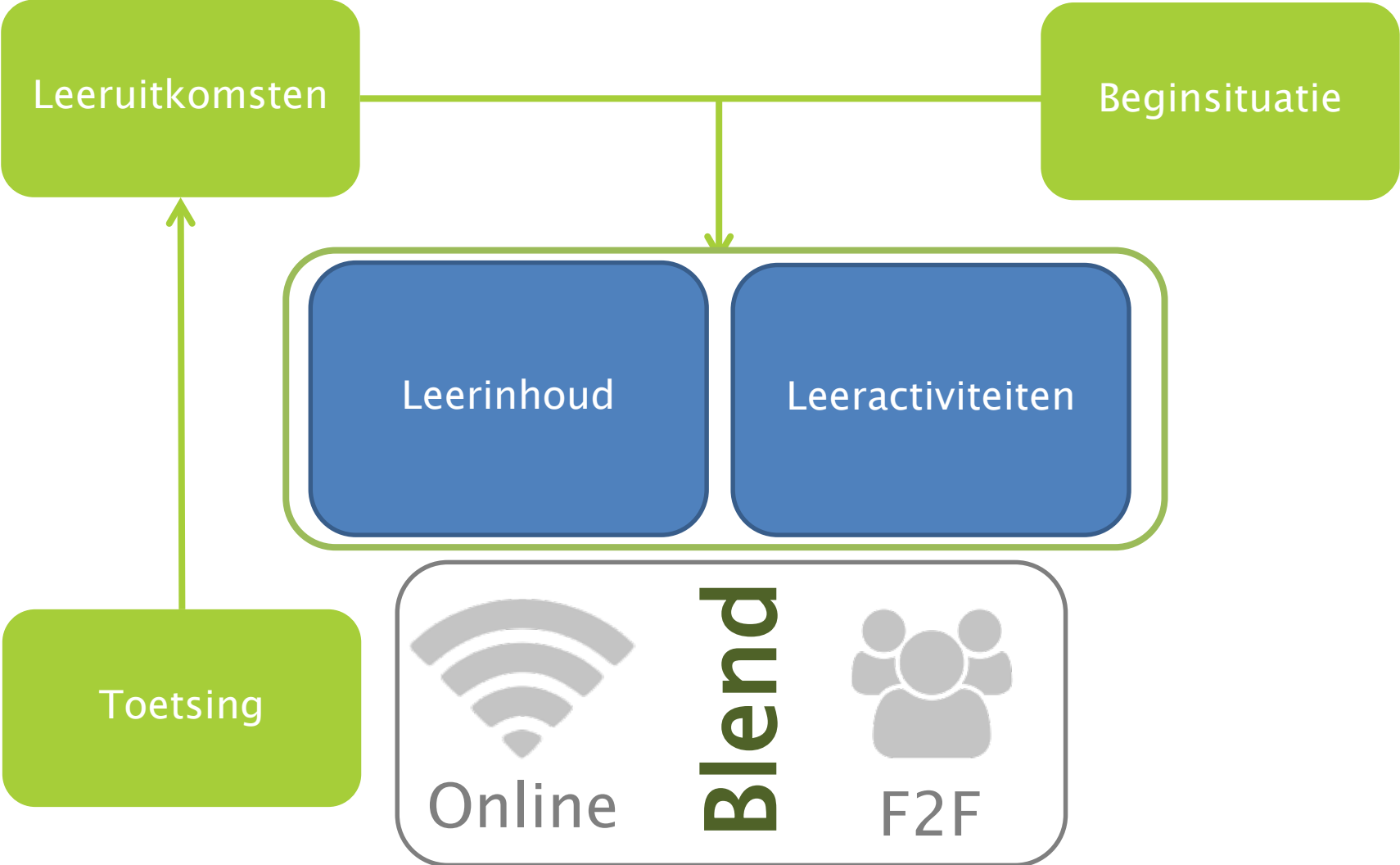
saxion.nl

# Wat is SHUFFLE



A word cloud of educational terms related to SHUFFLE. The words are arranged in a roughly circular shape and vary in size and color. The colors include white, light blue, yellow-green, and green. The words are: Methodiek, Inzicht, Speels, Blended, Leerinhouden, Backward-design, Leeraactiviteiten, Leerauitkomsten, Bloom, SHUFFELEN, Miller, Docenten, and Onderwijsontwerp.

Methodiek Inzicht Speels Blended  
Leerinhouden Backward-design Leeraactiviteiten Leerauitkomsten  
Onderwijsontwerp Bloom  
SHUFFELEN Miller Docenten





Online



F2F

## Vorbereitung



Lezen  
theorie



Video  
kijken



Quiz

## Bijeenkomst



Verdiepende  
instructie



Oefenen

## Verwerking



Praktijk-  
opdracht

Kom  
verder



# Niets digitaals

## Beroepsproduct

## Module uitkomsten

1

2

3

4

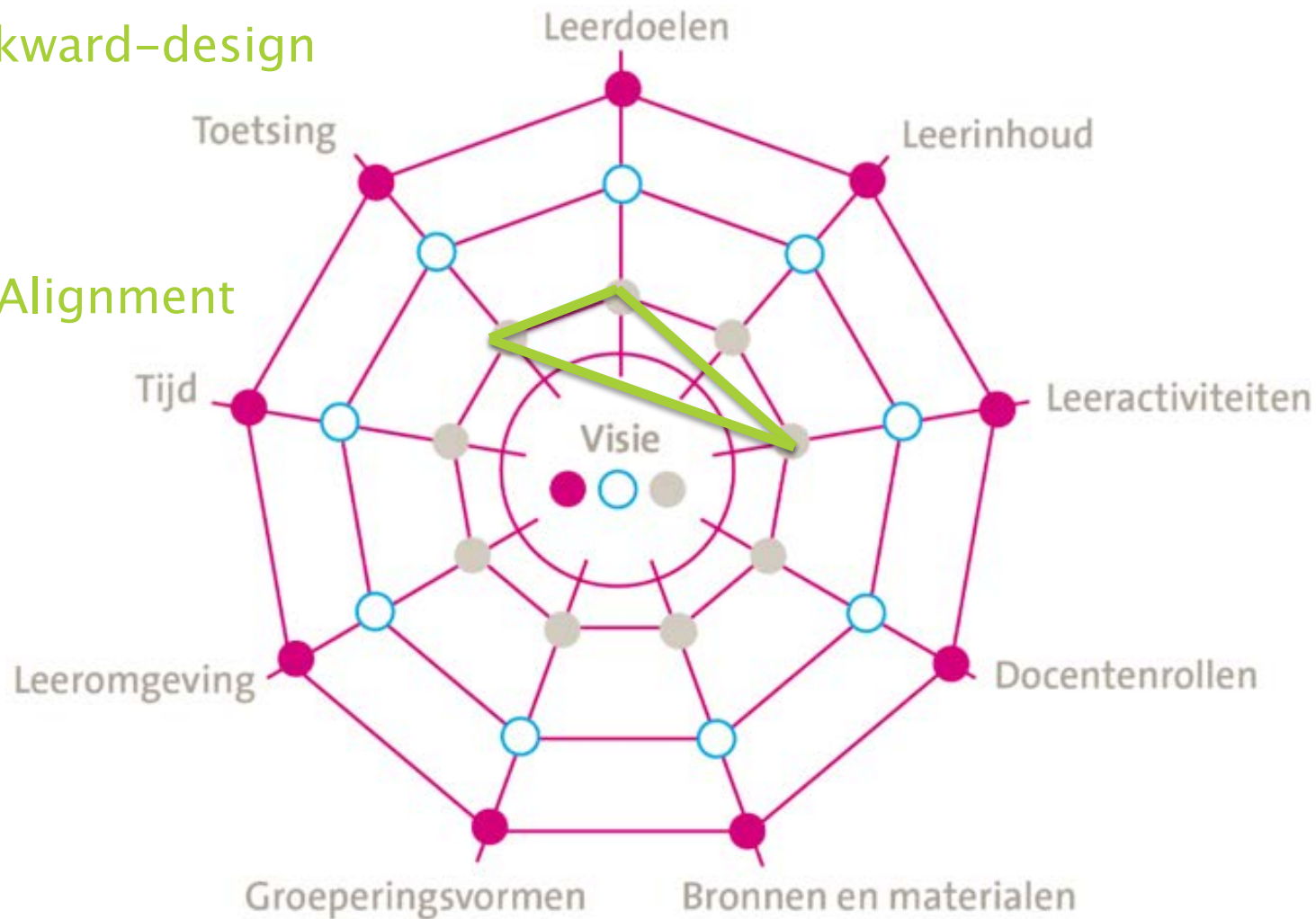
5

## Leerinhoud

Module uitkomst nr(s).

# Backward-design

## Alignment



### Legenda:

- Macro (nationaal niveau)
- Meso (schoolniveau)
- Micro (lesniveau)



# Taxonomie Bloom – Miller

## TAXONOMIE VAN BLOOM

Creëren



Nieuwe ideeën, producten of gezichtspunten genereren, ontwerpen, maken, plannen, produceren, uitvinden, bouwen.

Evaluëren



Motiveren of rechtvaardigen van een besluit of gebeurtenis, controleren, hypothetiseren, bekritisieren, experimenteren, beoordelen.

Analyseren



Informatie in stukken opdelen om de verbanden en relaties te onderzoeken, vergelijken, organiseren, uit elkaar halen, ondervragen, vinden.

Toepassen



Informatie in een andere context gebruiken, bewerkstelligen, uitvoeren, gebruiken, toepassen.

Onthouden & Begrijpen



Informatie herinneren, herkennen, beschrijven, Benoemen.  
&  
Ideeën of concepten uitleggen, interpreteren, samenvatten, hernoemen, classificeren, uitleggen.

Een volledige uitleg over de taxonomie van Bloom is te vinden op:

<https://talentstimuleren.nl/thema/stimulerend-signaleren/rijke-leeractiviteiten/bloom>

Toepassen



Informatie in een andere context gebruiken, bewerkstelligen, uitvoeren, gebruiken, toepassen.

Toepassen



- Formatieve toets
- Video Quiz
- Rollenspel
- Brainstormen
- Materiaal verzamelen
- Vragenuurtje
- \_\_\_\_\_

# Technologie aan het eind

## SAXION TOOLS



Blackboard



Kaltura



Qualtrics



Surpass



Articulate Storyline



Video/Beeld



Interactie



Toetsing

## EXTERNE TOOLS



Video/Beeld



Interactie



Toetsing

Pixton



YouTube



Wideo



Vimeo



PowToon



Vibby



Biteable



Moovly



TubeChop



FlipSnack



SlideShare



Tagxedo



Shakespeak



Freemind



Padlet



Poll Everywhere



Stickyboard



Google forms



Mindmeister



Google docs



Google sheets



Coggle



Scalable Learning



Nearpod



GoSoapBox



Quizlet



Mentimeter



Kahoot



Blendspace



Socrative





## Docent houdt de focus op Toetsing

- Taxonomie van Bloom (maar ook Miller)
- Alignment
- Toetsmatrijs en rubrieken snel te genereren
- Overzicht en variatie; afgestemd

Niet technologiegedreven → onderwijskundig

Docent kan er zelfstandig mee aan de slag

Levert blauwdruk op voor je ontwerp

Kom  
verder



blendy.saxion.nl

Blendy



## EXPERT GROEPEN

1. Verdeel je groep in 4 gelijke expert groepen. De groepen dienen



### ACTIEVE KENNISDELING

Je deelt je groep door de helft: de ene groep vormt de binnen cirkel en de andere helft vormt de buitencirkel. Zorg ervoor dat de studenten recht tegenover elkaar zitten zodat elke student uit de binnen cirkel een discussie moet voeren met een student uit de buitencirkel.



### POWERDOC

Een Powerdoc is een moderne manier van rapporteren die je steeds meer ziet in het onderwijs en in de bedrijfswereld. In plaats van een uitgebreid geschreven rapportage gaan studenten een een Powerdoc maken.



MATERIAAL VERZAMELEN



VIDEOQUIZ



VERDIEPINGSGROEPEN



VIDEOBLOG (VLOG)

# Vandaag



- Zelf aan de slag met SHUFFLE
- Gehele proces een keer doorlopen!

## Wat levert het op?

- Blauwdruk voor je ontwerp

Online beschikbaar op [www.saxion.nl/icto](http://www.saxion.nl/icto)

Binnenkort ook DIGITAAL beschikbaar!



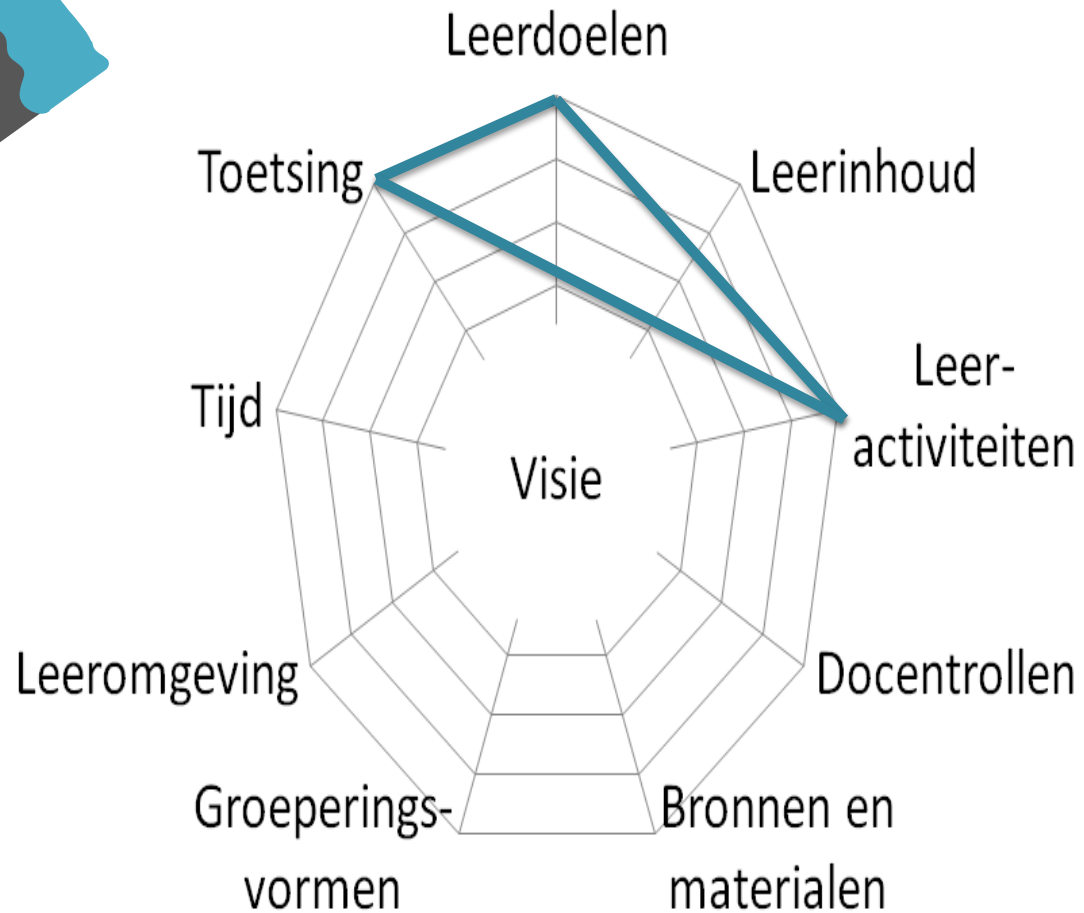
# Enkele aandachtspunten in je ontwerp





# Alignment

Afstemmen van de doelen, toetsing en activiteiten.



Bron:

# Taxonomie

Niveau van je activiteiten



## 6. Creëren

Nieuwe ideeën, producten of gezichtspunten genereren  
Ontwerpen, maken, plannen, produceren, uitvinden, bouwen



## 5. Evalueren

Motiveren of rechtvaardigen van een besluit of gebeurtenis  
Controleren, hypothetiseren, bekritisieren, experimenteren, beoordelen



## 4. Analyseren

Informatie in stukken opdelen om de verbanden en relaties te onderzoeken  
Vergelijken, organiseren, uit elkaar halen, ondervragen, vinden



## 3. Toepassen

Informatie in een andere context gebruiken  
Bewerkstelligen, uitvoeren, gebruiken, toepassen



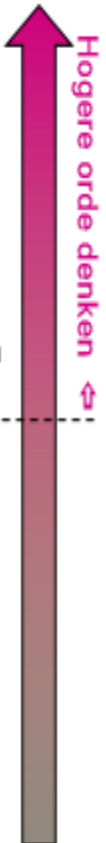
## 2. Begrijpen

Ideeën of concepten uitleggen  
Interpreteren, samenvatten, hernoemen, classificeren, uitleggen



## 1. Onthouden

Informatie herinneren  
Herkennen, beschrijven, benoemen





# Motivatie

Aspecten van  
motivatie



**Autonomy**

**Competence**

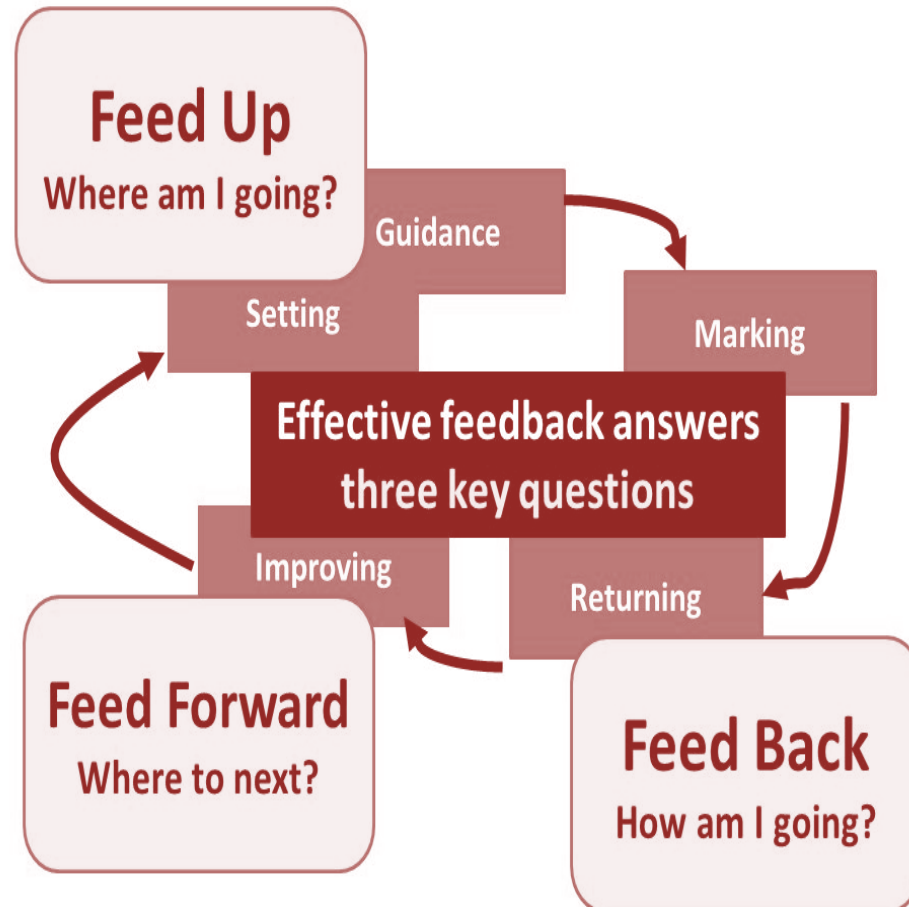
**Relatedness**





# Feedback

Rol van  
feedback



Kom  
verder



Meer weten?

Saxion.nl/icto

Debbie Braakman

Adviseur ICT&O

[a.d.braakman@saxion.nl](mailto:a.d.braakman@saxion.nl)

Judith Zwerver

Instructional Design

[j.zwerver@saxion.nl](mailto:j.zwerver@saxion.nl)