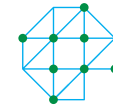


Ontwerpmethodieken voor blended leren



Versnellingsplan
Onderwijsinnovatie
met ICT

docentprofessionalisering

Compleetheid

Voor welke stappen van het gehele ontwerpproces leent de methode zich. Als referentiekader is gekozen voor het ADDIE-model, gezien dit een zeer compleet model is voor het ontwikkelen van onderwijs.



Niveau

Op welk niveau kan de ontwerpmethodiek ingezet worden.



Gemaakt in samenwerking met de SURF
Special Interest Group Blended Learning.



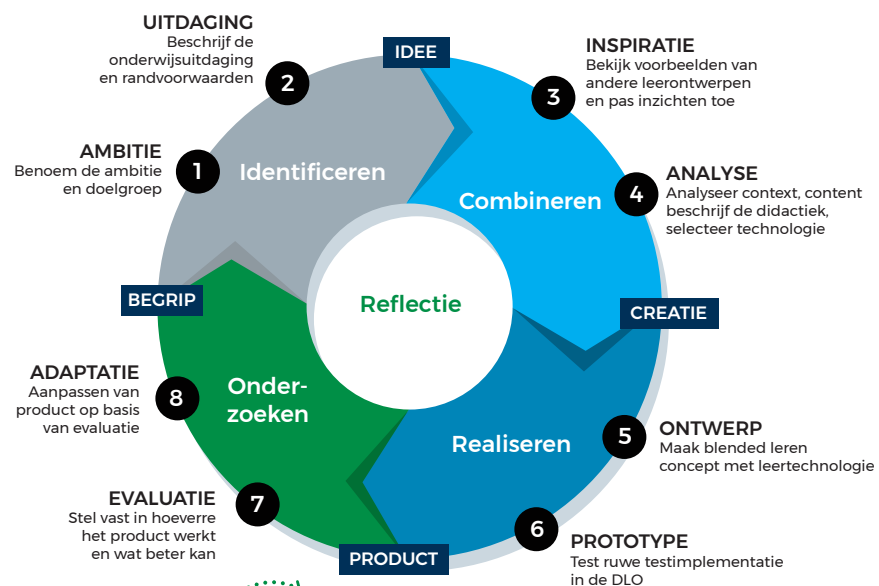
Design Cycle for Education (DC4E)

Het DC4E model is een iteratief procesmodel, dat in acht stappen toewerkt naar een (her)ontwerp voor blended leren. Centraal staat het begrip reflectie. Dit verwijst ernaar dat de ontwerpcyclus niet alleen een cyclisch ontwerpproces als uitgangspunt neemt, maar bij elk van de acht stappen de ontwerpende docent dwingt kritisch naar de opbrengst van die stap te kijken, hierop te reflecteren en de ontwerpkeuzes die gemaakt worden goed te documenteren.

Compleetheid	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analyseren ✓ Ontwerpen ✓ Ontwikkelen ✓ Implementeren ✓ Evalueren
Niveau	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leeractiviteit ✓ Cursus ✓ Programma

Stappen

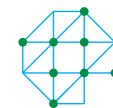
Een beknopte beschrijving van de verschillende stappen uit de methodiek.



Aan de slag

Welke bronnen kan je gebruiken om snel aan de slag te gaan met de methodiek of om meer informatie te verkrijgen.

- [Ontwerpcyclus overzicht \(Officiële website\)](#)
- [Toelichting 8 stappen \(Pdf\)](#)
- [The Design Cycle for Education \(DC4E\) \(Artikel\)](#)



Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT

docentprofessionalisering

Sterke en zwakke punten

Welke voor- en nadelen heeft de methodiek.

Sterk:

- Relatief compleet en context gebonden.
- Combineert meerdere principes uit andere ontwerpmethodieken, en integreert deze.

Zwak:

- Ietwat aan de forse kant, waardoor het kan afschrikken. Het kost echt tijd.



Aandachtspunten en voorwaarden

Waar moet je rekening mee houden als je aan de slag gaat met deze methodiek.

- Vooral voor ontwerpessies in teamverband.
- De praktische informatie is ook bruikbaar voor individueel gebruik.

[terug naar het overzicht](#)

Achtergrondinformatie

Wie heeft de methodiek ontwikkeld en op basis waarvan.

Ontwikkeld door:

Scheffel et al. (2021)

Gebaseerd op:

- ADDIE-model
- Curriculair spinnenweb



CurriculumKit Hoger Onderwijs

De CurriculumKit HO is een praktisch kaartspel waarbij je met een team stap voor stap volgens achterwaarts ontwerp (backward design) van leeruitkomsten (leerdoelen) toegewerkt naar de toetsing en leeractiviteiten, waarbij stil wordt gestaan bij constructieve afstemming en visie. Dit wordt gedaan middels een canvas, duidelijke structuur en een flink aantal suggesties. Aan het einde van het spel heb je met je team samen geleerd, een blauwdruk voor het curriculum en inspiratie voor je lessen van morgen.

Compleetheid

- ✗ Analyseren
- ✓ Ontwerpen
- ✓ Ontwikkelen
- ✓ Implementeren
- ✗ Evalueren

Niveau

- ✓ Leeractiviteit
- ✓ Cursus
- ✓ Programma

Stappen

Een beknopte beschrijving van de verschillende stappen uit de methodiek.

De CurriculumKit wordt gespeeld in 8 fasen, op basis van vooraf geformuleerde leeruitkomsten of leerdoelen:

Toetsen

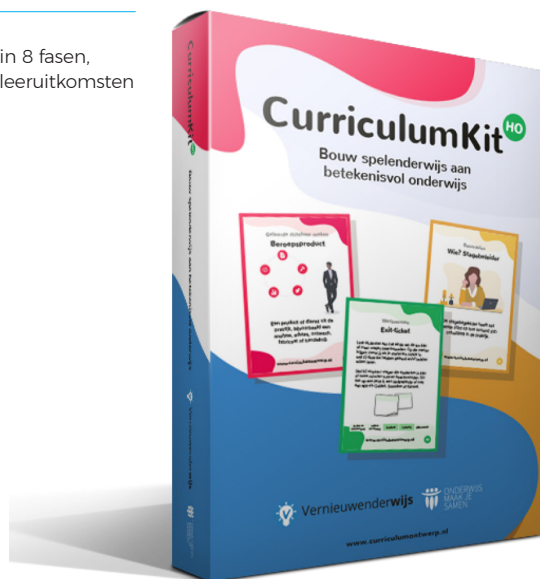
1. Toetsvormen ontdekken
2. Emotie
3. Kiezen toetsvormen

Leeractiviteiten

4. Werkvormen selecteren
5. Concretiseren

Constructieve afstemming

6. Reflecteren
7. Taken verdelen
8. Afronden



Aan de slag

Welke bronnen kan je gebruiken om snel aan de slag te gaan met de methodiek of om meer informatie te verkrijgen.

- [CurriculumKit - Vernieuwonderwijs \(Officiële website\)](#)
- [Over curriculumontwerp](#)
- [Bouw spelenderwijs aan je onderwijs met Curriculumkit \(Review\)](#)

Sterke en zwakke punten

Welke voor- en nadelen heeft de methodiek.

Sterk:

- Veel inspiratie.
- Makkelijk te spelen.
- Spelenderwijs, waardoor de tijd voorbij vliegt.
- Gestructureerd, maar de vrijheid om daar vanaf te wijken.
- Behalve een blauwdruk werk je ook actief aan een gezamenlijke taal.

Zwak:

- Niet zo sturend in blended leren.
- Vooral geschikt voor een periode of semester, waardoor meerdere 'potjes' nodig zijn voor een jaar of meer.

[terug naar het overzicht](#)

Achtergrondinformatie

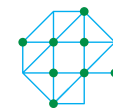
Wie heeft de methodiek ontwikkeld en op basis waarvan.

Ontwikkeld door:

Vernieuwonderwijs (2020)

Gebaseerd op:

- Constructive Alignment
- Backwards design



Versnellingsplan
Onderwijsinnovatie
met ICT

docentprofessionalisering



Aandachtspunten en voorwaarden

Waar moet je rekening mee houden als je aan de slag gaat met deze methodiek.

- Het is te spelen met 3 - 8 spelers, dus er zijn meerdere kits nodig als je met de opleiding aan de slag gaat.
- De spelleider (gekozen onder spelers) is bepalend voor het succes.

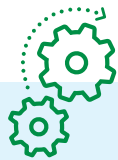


SHUFFLE

SHUFFLE is een ontwerpmethodiek waarmee een complete leereenheid kan worden (her)ontworpen. Het geeft inzicht in het onderwijsontwerp en zorgt ervoor dat de docent op het juiste niveau, met de juiste leeractiviteiten en met de juiste digitale leer-middelen (ICT tools) aan de slag gaat. In SHUFFLE is de toetsing leidend voor de leeractiviteiten en daarmee dus ook de constructieve alignment van groot belang. Voordat je aan de slag gaat met SHUFFLE is het van belang dat de toetsing, de leeruitkomsten en de leerinhoud (grotendeels) vastliggen.

Compleetheid	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Analyseren ✓ Ontwerpen ✗ Ontwikkelen ✗ Implementeren ✗ Evalueren
Niveau	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leeractiviteit ✓ Cursus ✗ Programma

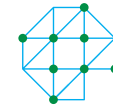
Online	<ul style="list-style-type: none"> Lezen theorie Video kijken Quiz 	Praktijk-opdracht	
F2F	<ul style="list-style-type: none"> Verdiepende instructie Oefenen 		
	Vorbereiding	Bijeenkomst	Verwerking



Aan de slag

Welke bronnen kan je gebruiken om snel aan de slag te gaan met de methodiek of om meer informatie te verkrijgen.

- [SHUFFLE | Hogeschool Saxion \(Officiële website\)](#)
- [SHUFFLE je blend\(y\) \(Blog\)](#)
- [Blend\(y\) \(Tool database\)](#)



Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT

docentprofessionalisering

Stappen

Een beknopte beschrijving van de verschillende stappen uit de methodiek.

1. Wat wordt er getoetst en wat zijn de onderliggende leeruitkomsten?
2. Welke leerinhouden zijn er nodig om iedere leeruitkomst te behalen?
3. Koppel activiteitenkaarten aan de leerinhouden, op het juiste niveau.
4. Vul de activiteitenkaarten verder in en SHUFFLE!



Aandachtspunten en voorwaarden

Waar moet je rekening mee houden als je aan de slag gaat met deze methodiek.

Sterke en zwakke punten

Welke voor- en nadelen heeft de methodiek.

Sterk:

- Overzichtelijk, met snel inzicht in constructieve alignment.
- Concreet met voorbeelden van werkvormen en ICT tools ([blend\(y\)saxion.nl](#) als verlengstuk).
- Ook als spreadsheet beschikbaar om uitwerkingen digitaal vast te leggen.

Zwak:

- Analyse fase en afstemming op curriculum-niveau blijven buiten beschouwing, hier dient aandacht voor te zijn buiten SHUFFLE om.
- Na uitvoeren SHUFFLE ben je niet klaar, de activiteiten dienen dan verder uitgewerkt te worden.

- Er is een handleiding beschikbaar die goed gelezen moet worden.
- Het heeft de voorkeur om SHUFFLE (de eerste keer) uit te voeren met ondersteuning.
- Ook dient de analysefase op curriculumniveau te zijn afgerond en moet er een basis liggen om de leereenheid te ontwikkelen.

[terug naar het overzicht](#)

Achtergrondinformatie

Wie heeft de methodiek ontwikkeld en op basis waarvan.

Ontwikkeld door:

Judith Zwerver, Marjon Baas, Debbie Braakman (2018)

Gebaseerd op:

- De taxonomie van Bloom
- Constructive Alignment
- Backwards design



4C/ID

4C/ID staat voor Vier Componenten Instructie Ontwerp. Het is een ontwerpmodel, gebaseerd op cognitief-psychologische kennis over leren en probleem oplossen, dat te zien als een hulpmiddel om op een systematische manier onderwijs te ontwerpen voor complexe (beroeps)taken. Toepassing van het volledige model voor het inrichten van curricula is goed mogelijk, maar een onderwijsprogramma kan ook verbeteren wanneer alleen onderdelen van het model worden gebruikt.

Compleetheid	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analyseren ✓ Ontwerpen ✓ Ontwikkelen ✗ Implementeren ✗ Evalueren
Niveau	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Leeractiviteit ✓ Cursus ✓ Programma

LEERTAKEN

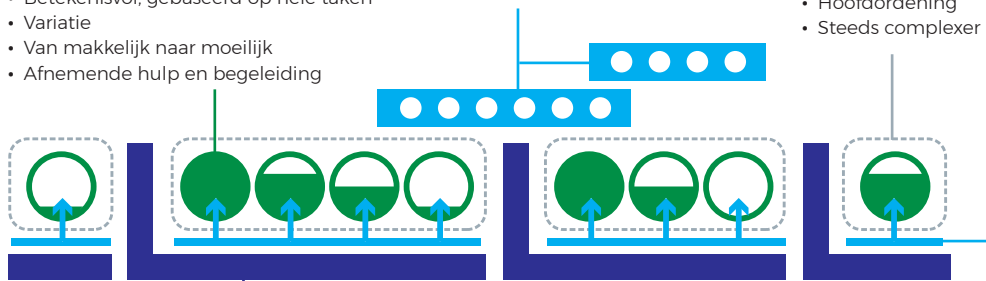
- Onderwijsleersituatie
- Betekenisvol, gebaseerd op hele taken
- Variatie
- Van makkelijk naar moeilijk
- Afnemende hulp en begeleiding

DEELTAAKOEFFENING

- Extra oefening voor routineaspecten
- Veel herhaling
- Eerder aan bod gekomen leertaak

TAAKKLASSEN

- Beroepspraktijksituaties
- Hoofdordening
- Steeds complexer



ONDERSTEUNENDE INFORMATIE

- Probleem oplossen, redeneren, beslissen
- Domeinkennis
- Probleemaanpak

PROCEDURE INFORMATIE

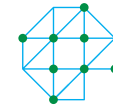
- Routineaspecten van leertaken
- Stap voor stap instructies
- Just in time, precies wanneer nodig



Aan de slag

Welke bronnen kan je gebruiken om snel aan de slag te gaan met de methodiek of om meer informatie te verkrijgen.

- [4CID.org \(Officiële website\)](http://4CID.org)
- [Ten steps to complex learning: A tutorial \(Diavoorstelling\)](#)
- [Uitleg over het 4C/ID-model \(Pdf\)](#)
- [Ten steps to 4C/ID: training differentiation skills in a professional development program for teachers \(Artikel\)](#)



Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT

docentprofessionalisering

Stappen

Een beknopte beschrijving van de verschillende stappen uit de methodiek.

1. Ontwerp leertaken.
2. Ontwerp beoordelingsinstrumenten.
3. Orden leertaken.
4. Ontwerp ondersteunende informatie.
5. Analyseer cognitieve strategieën.
6. Analyseer mentale modellen.
7. Ontwerp procedurele informatie.
8. Analyseer cognitieve regels.
9. Analyseer voorwaardelijke kennis.
10. Ontwerp deeltaakoefening.

Sterke en zwakke punten

Welke voor- en nadelen heeft de methodiek.

Sterk:

- Geschikt voor complexe (beroeps)taken.

Zwak:

- Relatief complexe methodiek, en daardoor niet laagdrempelig.
- Leent zich niet goed voor individueel ontwerpen.
- Niet specifiek gericht op blended leren.



Aandachtspunten en voorwaarden

Waar moet je rekening mee houden als je aan de slag gaat met deze methodiek.

- Vooral voor ontwerpessies in teamverband.
- Begeleiding van een inhoudelijke ervaringsdeskundige is sterk aan te bevelen.

[terug naar het overzicht](#)

Achtergrondinformatie

Wie heeft de methodiek ontwikkeld en op basis waarvan.

Ontwikkeld door:

Jeroen van Merriënboer (1997)

Gebaseerd op:

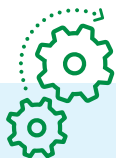
- Cognitive Load Theory (CLT)



Carpe Diem

Het Carpe Diem-ontwerpmodel is oorspronkelijk bedoeld om online onderwijs te ontwerpen en ontwikkelen. Het leent zich echter ook uitstekend voor het ontwerpen en ontwikkelen van blended leren. Het maakt gebruik van *rapid prototyping*, waarbij je prototypes van leeractiviteiten ontwikkelt waardoor ze inhoudelijk relatief snel concreet worden. Het is daarnaast een snelle methode, gemiddeld ontwerp je een hele cursus van begin tot eind in twee dagen.

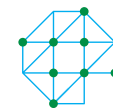
Compleetheid	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analyseren ✓ Ontwerpen ✓ Ontwikkelen ✓ Implementeren ✓ Evalueren
Niveau	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Leeractiviteit ✓ Cursus ✗ Programma



Aan de slag

Welke bronnen kan je gebruiken om snel aan de slag te gaan met de methode of om meer informatie te verkrijgen.

- [Carpe Diem - A team based approach to learning design \(Officiële website\)](#)
- [Blended learning ontwikkelen volgens de Carpe Diem-methode \(Blog\)](#)
- [Carpe Diem in het kort \(Artikel\)](#)



Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT

docentprofessionalisering

Stappen

Een beknopte beschrijving van de verschillende stappen uit de methode.

1. Het ontwikkelen van een blauwdruk (groter geheel).
2. Ontwikkel een storyboard waarin je het leerproces visueel maakt.
3. Ontwikkel een prototype online (waarbij je een aantal online leeractiviteiten uitwerkt).
4. Voer een reality check uit: laat collega's het prototype testen, vergaar en verwerk feedback.
5. Review je cursus en pas deze aan.
6. Plan de volgende stappen.



Aandachtspunten en voorwaarden

Waar moet je rekening mee houden als je aan de slag gaat met deze methode.

Sterke en zwakke punten

Welke voor- en nadelen heeft de methode.

Sterk:

- Leent zich uitstekend voor ontwerpen in teamverband. De werkvormen zijn gericht op samenwerken.

Zwak:

- Het kost redelijk wat tijd om dit goed te doen. Je moet er echt even voor gaan zitten.
- Het is een methode over het ontwikkelen van onderwijs, maar het zegt niets over "goed" onderwijs. De inzet van evidence informed strategieën moeten zelf worden toegepast.

- Er is een commitment in tijd van docenten nodig, om echt een paar dagen samen eraan te werken.
- Het is sterk aan te bevelen om te werken met een facilitator en/of onderwijsadviseur.

[terug naar het overzicht](#)

Achtergrondinformatie
Wie heeft de methode ontwikkeld en op basis waarvan.

Ontwikkeld door:
Gilly Salmon (2014)

Gebaseerd op:

- Constructive Alignment
- Rapid Prototyping
- Agile working
- E-tivities
- 5 stage model & e-moderating



De Blended Learning Wave

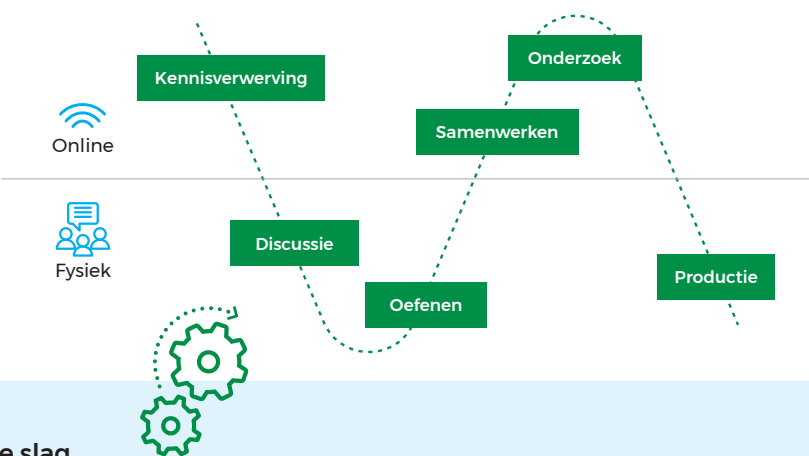
De Blended Learning Wave is een praktische ontwerpbenadering, die het verbinden van fysieke leeractiviteiten op een betekenisvolle manier verbindt met online leeractiviteiten. Het uitgangspunt is het visualiseren van een logisch leerpad langs verschillende locaties van leren, waardoor er als het ware een golfbeweging ontstaat. Door het leerpad te visualiseren, ontstaat vervolgens snel inzicht in verschillende aspecten, zoals kansen voor toetsen en vormen van interactie. De methode leent zich het best voor het ontwerpen van cursussen en leeractiviteiten.

Stappen

Een beknopte beschrijving van de verschillende stappen uit de methodiek.

Er zijn verschillende stappenplannen beschikbaar. Deze hanteren meestal het idee van backwards design, oftewel: starten met de beoogde uitkomsten in gedachten en dan terugwerken naar toetsen en leeractiviteiten.

1. Kies een cursus die je gaat (her)ontwerpen. Houd de beoogde leeruitkomsten bij de hand.
2. Doe eventueel een nul-meting: hoe is je huidige cursus opgezet qua leeractiviteiten en balans fysiek/online?
3. Ontwikkel een cursusstructuur en werk deze uit op een storyboard.
4. Visualiseer het leerpad van de student door een golfbeweging te ontwerpen. Dit geldt zowel voor leer- als toetsactiviteiten.
5. Vraag om feedback van collega's en studenten.

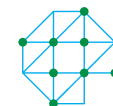


Aan de slag

Welke bronnen kan je gebruiken om snel aan de slag te gaan met de methodiek of om meer informatie te verkrijgen.

- [Onderwijsontwerp voor blended learning \(Blog\)](#)
- [Blended learning en onderwijsontwerp: Van theorie naar praktijk \(Boek\)](#)
- [Workshopmaterialen Blending Your Education \(Werkdocumenten\)](#)

Compleetheid	
	✗ Analyseren
	✓ Ontwerpen
	✗ Ontwikkelen
	✗ Implementeren
	✗ Evalueren
Niveau	
	✓ Leeractiviteit
	✓ Cursus
	✗ Programma



Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT

docentprofessionalisering



Aandachtspunten en voorwaarden

Waar moet je rekening mee houden als je aan de slag gaat met deze methodiek.

Sterke en zwakke punten

Welke voor- en nadelen heeft de methodiek.

Sterk:

- Laagdrempelig en relatief gemakkelijk op te zetten.
- Makkelijk zelfstandig te gebruiken.
- Stimuleert het goede gesprek over onderwijs.
- Integratie van fysiek met online onderwijs staat centraal, waardoor de constructieve afstemming versterkt wordt.
- Leidt vaak tot innovatie.

Zwak:

- Minder geschikt voor curriculumontwerp. Het kan dan snel onoverzichtelijk worden.
- Het resultaat is een blauwdruk. Daarna moet nog flink ontwikkeld worden.

- Is het meest geschikt voor ontwerpen in groepen van 3-5 personen.
- Het is sterk aan te bevelen om een student mee te laten ontwerpen.
- Grote vellen papier en post-its zijn nodig (maar het kan ook online, in bijvoorbeeld een tool voor digitaal whiteboard).
- Begeleiding van een onderwijsadviseur is een sterke pré.
- Er zijn verschillende stappenplannen beschikbaar.

[terug naar het overzicht](#)

Achtergrondinformatie

Wie heeft de methodiek ontwikkeld en op basis waarvan.

Ontwikkeld door:

Sonja Wagenaar (2017)

Gebaseerd op:

- Constructive Alignment
- Backwards design



Playbook model

Het Playbook model is onderdeel van een bredere ontwerpbenadering voor gevarieerd en flexibel onderwijs, gericht op het creëren gevarieerde leeractiviteiten. Het model hanteert de zogenaamde 3-3-5 formule: 3 verschillende leeromgevingen (online, contact en beroepspraktijk), 3 hoofdvormen van leren (individueel, interactie met expert en samenwerkend leren) en 5 typen leeractiviteiten: introductie en activatie, instructie en demonstratie, verwerking en toepassing, toetsing en feedback, en reflectie.

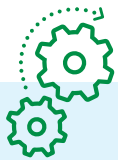
Compleetheid	✗ Analyseren
	✓ Ontwerpen
Niveau	✗ Ontwikkelen
	✗ Implementeren
	✗ Evalueren
	✓ Leeractiviteit
	✓ Cursus
	✗ Programma

Playbook voor leeractiviteiten

	Individuele zelfstudie	leren via experts	samenwerkend leren
Online			
Beroepspraktijk			
School			

Soorten leeractiviteiten

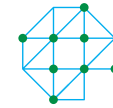
- Introductie en activatie
- Instructie en demonstratie
- Verwerking en toepassing
- Feedback en assessment
- Reflectie



Aan de slag

Welke bronnen kan je gebruiken om snel aan de slag te gaan met de methodiek of om meer informatie te verkrijgen.

- [Whitepaper persoonlijke leerroutes \(Publicatie\)](#)
- [Toelichting op het Playbook \(Blog\)](#)
- [Gedifferentieerd en blended onderwijs ontwerpen \(Diavoorstelling\)](#)



Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT

docentprofessionalisering

Stappen

Een beknopte beschrijving van de verschillende stappen uit de methodiek.

Het Playbook model is niet een op zichzelf staand ontwerpmodel, maar is onderdeel van een stappenplan voor het ontwerpen van blended leren volgens het Constructive Alignment principe en elementen van Design Thinking.



Aandachtspunten en voorwaarden

Waar moet je rekening mee houden als je aan de slag gaat met deze methodiek.

Sterke en zwakke punten

Welke voor- en nadelen heeft de methodiek.

Sterk:

- Het Playbook model is geschikt voor alle onderwijssituaties, van MBO tot WO.
- Geschikt om meer duiding te geven aan wat blended leren inhoudt.
- Laagdrempelig om mee te werken.
- Het model helpt om tijdens het ontwerpen een goed gesprek te voeren over het leren van studenten (student staat centraal).

Zwak:

- Het ontbreekt aan goede integratie in een breder geheel van een ontwerpbenadering.
- Het Playbook model is niet geschikt voor ontwerpen op curriculumniveau (al kan het wel een denkkader bieden).
- Er is geen duiding van de leeractiviteit qua tijd: gebeurt iets synchroon of asynchroon?

- Het ontbreekt aan een gedegen toelichting op het Playbook model, waardoor het wat uitzoekwerk behoeft om ermee aan de slag te gaan.
- Het leent zich uitstekend voor zowel de individuele docent, als het docententeam.
- Het is (meestal) nodig om het Playbook model te koppelen aan een andere ontwerpmethodiek, gezien het zich alleen richt op het ontwerpstuk.

[terug naar het overzicht](#)

Achtergrondinformatie

Wie heeft de methodiek ontwikkeld en op basis waarvan.

Ontwikkeld door:

2BLearning (2018)

Gebaseerd op:

- Constructive Alignment
- Instrumentatie van betekenisvolle interacties (J. Fransen, 2015)
- Conversational Framework van Diana Laurillard (2002)



ABC Learning Design

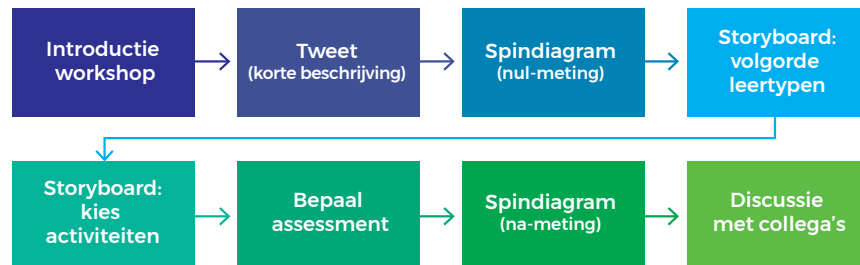
De Arena Blended Connected (ABC) Learning Design methodiek is een 90-minuten durende ontwerpworkshop voor het ontwerpen van een cursus of opleidingsonderdeel. Kleine teams werken gezamenlijk aan het uitwerken van een leerreis op een visueel storyboard, waarbij ze vooraf geprinte kaarten met leeractiviteiten in een bepaalde volgorde leggen. Het uitgangspunt is het bereiken van je leerdoelen, door leeractiviteiten neer te leggen en keuzes te maken tussen wat je met en zonder technologie ondersteunt.

Compleetheid	✓ Analyseren
	✓ Ontwerpen
Niveau	✗ Ontwikkelen
	✗ Implementeren
	✗ Evalueren
	✓ Leeractiviteit
	✓ Cursus
	✓ Programma

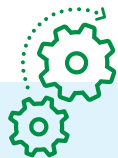
Stappen

Een beknopte beschrijving van de verschillende stappen uit de methodiek.

1. Workshop introductie.
2. Samenvatten van de cursus in een Tweet.
3. Analyseren van de huidige situatie in een spindigram.
4. Storyboarden van globale leeractiviteiten.
5. Specificeren van leeractiviteiten.
6. Toetsing selecteren.
7. Analyseren van de nieuwe situatie in een spindigram.
8. Plenaire uitwisseling van de resultaten.



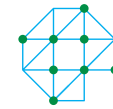
Abc workshop activities as a flow chart (Pieroni, 2019)



Aan de slag

Welke bronnen kan je gebruiken om snel aan de slag te gaan met de methodiek of om meer informatie te verkrijgen.

- [ABC Learning Design @ UCL \(Officiële website\)](#)
- [90-minuten ABC-methodiek en storyboard voor design van een module of opleidingsonderdeel \(Diavoorstelling\)](#)
- [The Learner Designer \(Online tool voor deze methodiek\)](#)



Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT

docentprofessionalisering

Sterke en zwakke punten

Welke voor- en nadelen heeft de methodiek.

Sterk:

- Relatief snelle methodiek. In circa 90 minuten kun je tot een blauwdruk komen, die je vervolgens zelf later kan gaan ontwikkelen.
- Erg hands-on, actiegericht. Hoge energie, snelkookpan stijl.
- Zet de student centraal, werkend vanuit de zogenaamde student journey.
- Heeft een complete online variant, waarin docenten ook zelfstand (verder) kunnen werken aan hun ontwerp.

Zwak:

- De nadruk ligt wat sterk op leeractiviteiten en werkvormen, zonder rekening te houden met bv. de fysieke onderwijsruimtes (al geldt dit ook voor andere methodieken).
- Wat moeilijker om de workshop online uit te voeren, het kan wel maar niet helemaal optimaal.
- Het is een valkuil om snel te gedetailleerd te gaan discussiëren, terwijl het vooral gaat om het uitwerken van het skelet van een cursusontwerp.



Aandachtspunten en voorwaarden

Waar moet je rekening mee houden als je aan de slag gaat met deze methodiek.

- Je hebt om deze workshop succesvol uit te voeren iemand nodig die daartoe is opgeleid.
- Timemanagement is erg belangrijk.
- De workshop vereist gedegen voorbereiding, zoals het printen van alle benodigde materialen.

terug naar het overzicht

Achtergrondinformatie

Wie heeft de methodiek ontwikkeld en op basis waarvan.

Ontwikkeld door:

Clive Young en Nataša Perović (2014), gebaseerd op de zes leertypen uit het Conversational Framework van Diana Laurillard (2012)

Gebaseerd op:

- Connected Curriculum
- Constructive Alignment
- Conversational Framework



Integrated Course Design

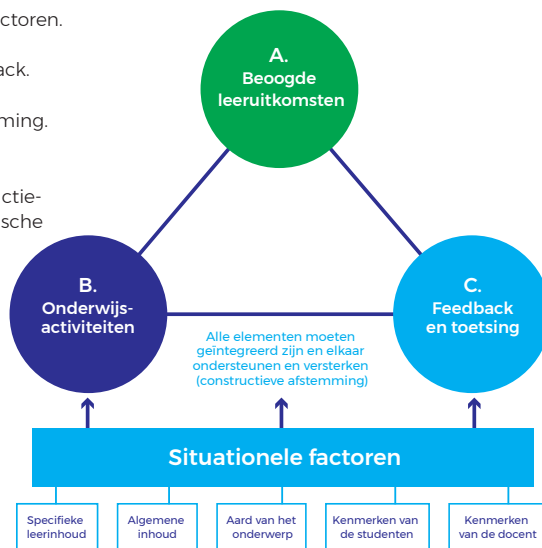
De Integrated Course Design methodiek is gebaseerd op het idee van backwards design, oftewel: starten met het einddoel als uitgangspunt en van daaruit terug redeneren naar assessment en leeractiviteiten. Centraal staat de constructieve afstemming tussen doelen, assessment en leeractiviteiten. Het is een systematische aanpak, die een individuele volledig zelfsturend kan doorlopen. Het geeft daarnaast kwaliteitscriteria om te bepalen wanneer het ontwerp goed is.

Compleetheid	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analyseren ✓ Ontwerpen ✗ Ontwikkelen ✗ Implementeren ✗ Evalueren
Niveau	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leeractiviteit ✓ Cursus ✓ Programma

Stappen

Een beknopte beschrijving van de verschillende stappen uit de methodiek.

1. Identificeer belangrijke situationele factoren.
2. Formuleer de leerdoelen.
3. Ontwikkel gepaste toetsing en feedback.
4. Ontwikkel passende leeractiviteiten.
5. Draag zorg voor constructieve afstemming.
6. Bedenk een cursusstructuur.
7. Creer de instructiestrategieën.
8. Integreer de cursusstructuur en instructie-strategieën, toewerkend naar een logische volgorde van leeractiviteiten.
9. Ontwikkel het beoordelingssysteem.
10. Elimineer mogelijke beperkingen en problemen.
11. Schrijf de cursus syllabus.
12. Evalueer de cursus.



Aan de slag

Welke bronnen kan je gebruiken om snel aan de slag te gaan met de methodiek of om meer informatie te verkrijgen.

- [Designing Courses for Significant Learning \(Officiële website\)](#)
- [Self-Directed Guide for Designing Courses for Significant Learning \(Publicatie\)](#)
- [Integrated Course Design \(Informatiepagina\)](#)

Sterke en zwakke punten

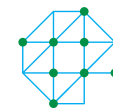
Welke voor- en nadelen heeft de methodiek.

Sterk:

- Zorgt voor een sterk geïntegreerd geheel, gericht op constructieve afstemming.
- Zeer zorgvuldig ontwerp, tot in detail uitgedacht.
- Bespreekt ook kwaliteitsindicatoren.
- Sterk gericht op de individuele docent (wat ook een nadeel kan zijn).

Zwak:

- Tijdrovend en vrij lineair. Je moet iedere fase afronden voordat je door kunt naar de volgende.



Versnellingsplan
Onderwijsinnovatie
met ICT

docentprofessionalisering



Aandachtspunten en voorwaarden

Waar moet je rekening mee houden als je aan de slag gaat met deze methodiek.

- Sterk individueel gericht proces.
- Leent zich echt alleen voor cursussen.

terug naar het overzicht

Achtergrondinformatie

Wie heeft de methodiek ontwikkeld en op basis waarvan.

Ontwikkeld door:

L. Dee Fink (2003)

Gebaseerd op:

- Backwards design
- Constructive Alignment