

LEARN!
ACADEMY

VELON Studiedag 6 November 2020

Workshop: 'Lesgeven in en met ICT'

Luuk Terbeek, VU Amsterdam



VRJE
UNIVERSITEIT
AMSTERDAM

LEARN!
Academy

INDEX

1. Doel en opzet van de workshop
2. Even voorstellen
3. Geïntegreerd lesontwerp
4. Leerdoelen
5. Toetsen
6. Leeractiviteiten
7. Zelfreflectie
8. Vakontwerp
9. Tools
10. Tips
11. Bronnen
12. Evalueren

1. DOEL EN OPZET VAN DE WORKSHOP

Doel

Door deelname aan deze workshop raakt u (verder) vertrouwd met het ontwerpen van een impactvolle online les. Naast het ontwerpen van online lessen besteden wij (beknopt) aandacht aan het ontwikkelen, verzorgen en evalueren van online lessen.

Opzet

Vragen svp uitsluitend via de chat, bij vermelding van e-mail adres volgt antwoord uiterlijk 1 week na afloop. Het opsteken van handjes of andere interactievormen kan gebruikt worden, maar er zal niet op worden gereageerd door de presentator. Dit om de workshop voor alle betrokkenen zo interessant mogelijk te laten zijn.

2. EVEN VOORSTELLEN

Luuk Terbeek

Luuk Terbeek, MSc. Is promovendus, trainer en adviseur Blended Learning en Online Learning aan de VU Amsterdam. Luuk coördineert het VU programma voor de Hogeschool Leiden. Luuk is onderwijskundige, heeft een achtergrond in de Nederlandse e-Learning-industrie en is betrokken bij veel projecten in binnen -en buitenland gericht op het verbeteren van online en blended learning. Hij verzorgt lezingen, masterclasses en het vak Onderwijs en ICT: Blended Learning op de VU. Luuk is een voormalig bestuurslid van de Nederlandse Moodle Vereniging (Ned-Moove) en de Simulatie en Gaming Vereniging Nederland (SAGANET). Daarnaast heeft Luuk de SURF Special Interest Group (SIG) Blended Learning geïnitieerd, waarvan hij ruim drie jaar medevoorzitter was. Momenteel is Luuk betrokken bij de activiteiten van het Nationaal Versnellingsplan, zone Evidence-Informed Educational Innovation with ICT. U kunt contact opnemen met Luuk via l.terbeek@vu.nl



2. EVEN VOORSTELLEN – OVER JULLIE

Go to www.menti.com and use the code 61 74 85 0

Onderwijs & ICT: Wat gaat je goed af?

 Mentimeter



2. EVEN VOORSTELLEN - OVER JULLIE

Go to www.menti.com and use the code 61 74 85 0

Onderwijs & ICT: Wat kan er beter?

 Mentimeter

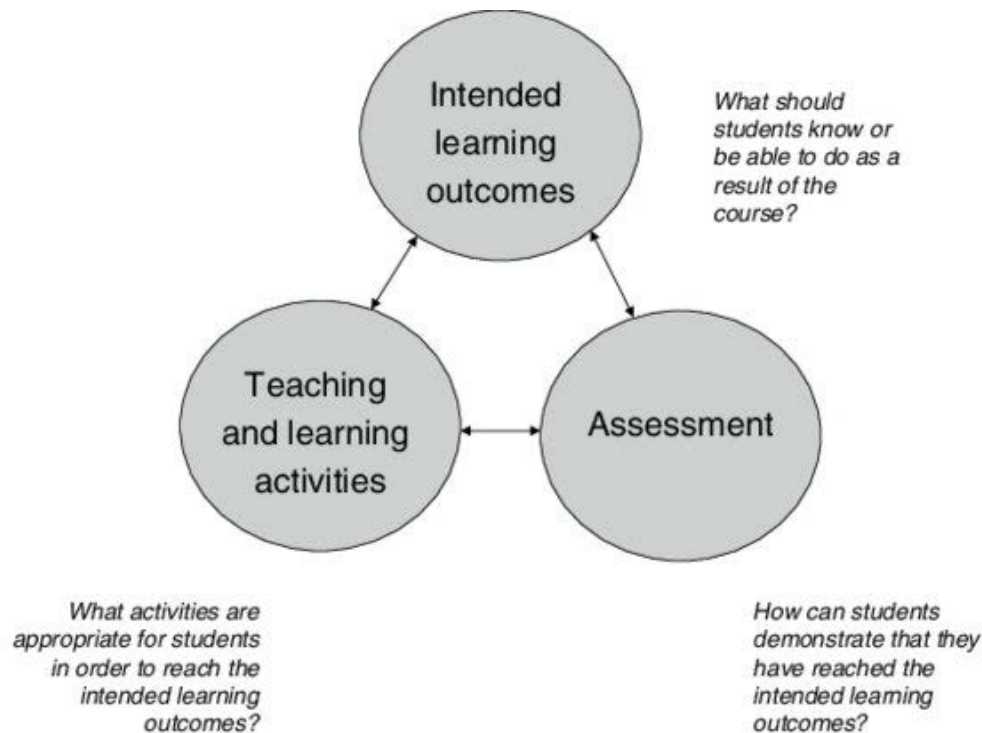


3. GEÏNTEGREERD LESONTWERP: CONSTRUCTIVE ALIGNMENT

Constructive Alignment

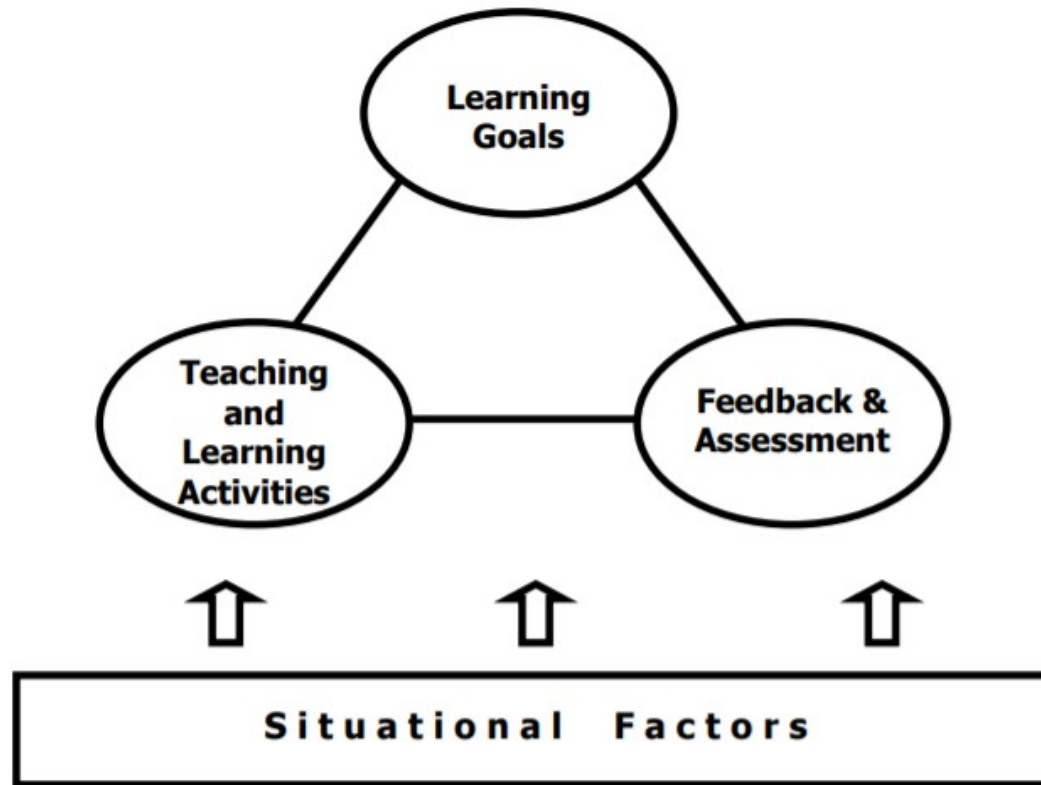
Constructive alignment is a principle used for devising teaching and learning activities, and assessment tasks, that directly address the intended learning outcomes (ILOs) in a way not typically achieved in traditional lectures, tutorial classes and examinations.^[1] Constructive alignment was devised by Professor John B. Biggs, and represents a marriage between a constructivist understanding of the nature of learning, and an aligned design for outcomes-based teaching education.

Bron: [Wikipedia](https://nl.wikipedia.org/wiki/Constructive_alignment)



3. GEÏNTEGREERD LESONTWERP = CONSTRUCTIVE ALIGNMENT + SITUATIONAL FACTORS

The Key Components Of INTEGRATED COURSE DESIGN



3. GEÏNTEGREERD LESONTWERP: SITUATIONAL FACTORS

Situational factors

The first thing to do when designing a course is to size up the situation carefully. This means reviewing information already known about the teaching and learning situation and, in some cases, gathering additional information. This information will be used to make important decisions about the course.

There are several potentially important situational factors affecting a course; Specific Context of the Teaching/Learning Situation General Context of the Learning Situation Nature of the Subject Characteristics of the Learners Characteristics of the Teacher The specific context factors are always important. The other factors are sometimes important, sometimes not. But it's always useful to review all of them.

SITUATIONAL FACTORS TO CONSIDER

1. Specific Context of the Teaching/Learning Situation

How many students are in the class? Is the course lower division, upper division, or graduate level? How long and frequent are the class meetings? How will the course be delivered: live, online, or in a classroom or lab? What physical elements of the learning environment will affect the class?

2. General Context of the Learning Situation

What learning expectations are placed on this course or curriculum by: the university, college and/or department? the profession? society?

3. Nature of the Subject

Is this subject primarily theoretical, practical, or a combination? Is the subject primarily convergent or divergent? Are there important changes or controversies occurring within the field?

4. Characteristics of the Learners

What is the life situation of the learners (e.g., working, family, professional goals)? What prior knowledge, experiences, and initial feelings do students usually have about this subject? What are their learning goals, expectations, and preferred learning styles?

5. Characteristics of the Teacher

What beliefs and values does the teacher have about teaching and learning? What is his/her attitude toward: the subject? students? What level of knowledge or familiarity does s/he have with this subject? What are his/her strengths in teaching?

3. GEÏNTEGREERD LESONTWERP: SITUATIONAL FACTORS

Situational factors

The first thing to do when designing a course is to size up the situation carefully. This means reviewing information already known about the teaching and learning situation and, in some cases, gathering additional information. This information will be used to make important decisions about the course.

There are several potentially important situational factors affecting a course; Specific Context of the Teaching/Learning Situation General Context of the Learning Situation Nature of the Subject Characteristics of the Learners Characteristics of the Teacher The specific context factors are always important. The other factors are sometimes important, sometimes not. But it's always useful to review all of them.

SITUATIONAL FACTORS TO CONSIDER

1. Specific Context of the Teaching/Learning Situation

How many students are in the class? Is the course lower division, upper division, or graduate level? How long and frequent are the class meetings? How will the course be delivered: live, online, or in a classroom or lab? What physical elements of the learning environment will affect the class?

2. General Context of the Learning Situation

What learning expectations are placed on this course or curriculum by: the university, college and/or department? the profession? society?

3. Nature of the Subject

Is this subject primarily theoretical, practical, or a combination? Is the subject primarily convergent or divergent? Are there important changes or controversies occurring within the field?

4. Characteristics of the Learners

What is the life situation of the learners (e.g., working, family, professional goals)? What prior knowledge, experiences, and initial feelings do students usually have about this subject? What are their learning goals, expectations, and preferred learning styles?

5. Characteristics of the Teacher

What beliefs and values does the teacher have about teaching and learning? What is his/her attitude toward: the subject? students? What level of knowledge or familiarity does s/he have with this subject? What are his/her strengths in teaching?

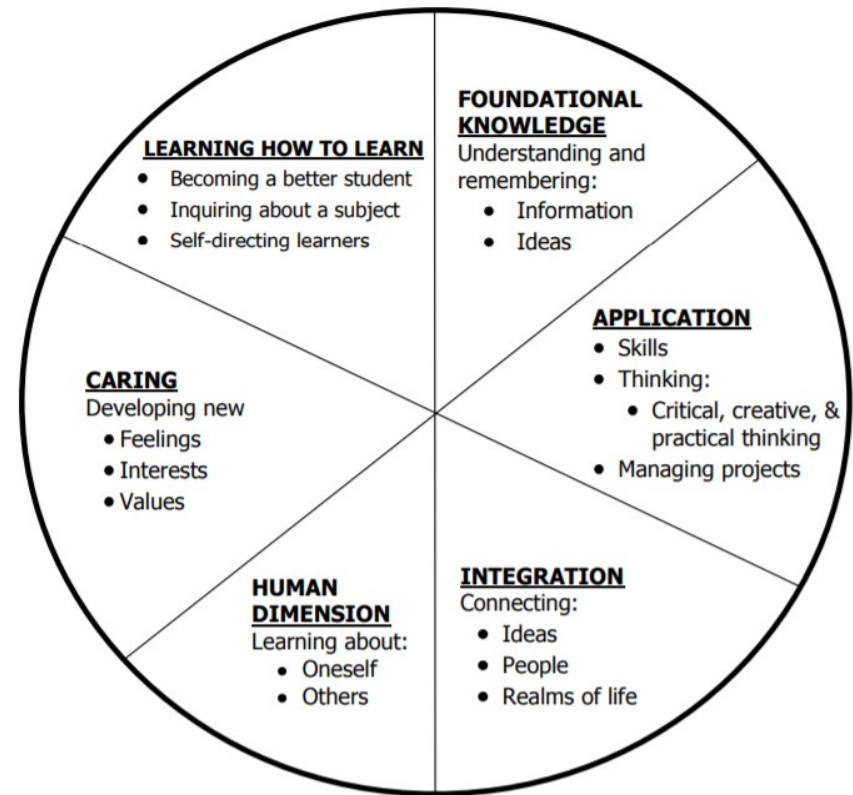
4. LEERDOELEN

What do you want students to learn by the end of the course, that will still be with them several years later?

Think expansively, beyond “understand and remember” kinds of learning.

Use the taxonomy of “Significant Learning” as a framework

A TAXONOMY OF SIGNIFICANT LEARNING



5. TOETSEN

- Afgestemd op leerdoelen
- Formatief (tussentijds) en summatief (aan het eind) toetsen

5. TOETSEN: TOOLS VOOR FORMATIEF TOETSEN

	<u>Kahoot</u>	<u>Quizizz</u>	<u>Quizalize</u>	<u>Socrative</u>
Overall Purpose	To create high energy & encourage(generally) quick recall	To allow for student-pacing (and stress-free thinking time if you choose to shut off timer.)	For longer answers & student pacing	For longer answers & student pacing (must use synchronous pacing for Space Race)
Question/ Quiz Library	Over a million quizzes to copy and edit as your own.	Large library, plus ability to search and select individual questions during quiz creation.	Library of quizzes is available; some \$\$	Website states searchable quizzes are forthcoming
Timer	Ranges from 5-120 seconds.	Can shut timer off completely.	Can shut timer off completely.	No timer
Synchronous & Asynchronous Delivery	Synchronous	Both	Both	Both
Player Leaderboard	Limited to top 5. Also provides recognition for improvers.	Yes, but may be shut off.	No.	No.
Randomize Questions	Yes	Yes	Yes	Yes
Feedback to answers	The correct answer is given	May program the correct answer to be shown, or shut it off. Memes are used to indicate whether correct or incorrect.	Teachers may write unique automated feedback for questions.	Teachers may write unique automated feedback for questions.
Math mode	Yes	Yes	Yes	Yes
Student names	Students create their own names; teachers may delete with a click	Students create their own names	Names submitted through Google Classroom	Students create their own names
Multiple Answers Correct	Yes	No	No	Yes
Reports	Downloadable	Downloadable or view online	Downloadable or view online	Downloadable or view online
Other	New Jumble and Ghost Mode are new innovations. Blind Kahoot can be used for direct instruction. Videos can be included.	Avatars assigned to each player. Custom meme option available	"Mastery Mode" repeats questions if missed. Results for only 5 most recent quizzes are available with free version.	Short answer questions available

<https://technologypursuit.edublogs.org/2017/06/11/choosing-the-right-qa-response-game-kahoot-quizizz-quizalize-or-socrative/>

6. LEERACTIVITEITEN: ACTIEF LEREN

LEARNING ACTIVITIES FOR HOLISTIC, ACTIVE LEARNING

	GETTING INFORMATION & IDEAS	EXPERIENCE		REFLECTIVE DIALOGUE, with:	
		"Doing"	"Observing"	Self	Others
DIRECT	- Primary data - Primary sources	"Real Doing," in authentic settings	Direct observation of phenomena	- Reflective thinking - Journaling	Dialogue (in or out of class)
INDIRECT, VICARIOUS	- Secondary data and sources - Lectures, textbooks	- Case Studies - Gaming, Simulations - Role Play	Stories (can be accessed <i>via</i>: film, oral history, literature)		
ONLINE	- Course website - Internet	- Teacher can assign students to "directly experience _____." - Students can engage in "indirect" kinds of experience online.		Students can reflect and then engage in various kinds of dialogue online.	

6. LEERACTIVITEITEN: INSPIRATIE

<https://cutt.ly/vuoe>

-> Type cut.ly/vuoe in je browser

The screenshot shows the VU Online Education dashboard. On the left is a blue sidebar with navigation links: Home, Account, Dashboard, Courses, Calendar, Inbox, and Help. The main content area has a header with 'Online Education', 'Start page', and 'Go back' buttons. Below the header is a large banner with a woman's face and the text 'No idea where to start? → Get some Inspiration from our Junior Lecturers'. To the right of the banner are three buttons: 'View Course Stream', 'View Course Calendar', and 'View Course Notifications'. Below these is a 'To-do' section with the text 'Nothing for now'. The main content area is divided into several sections: 'Popular topics' with a list of links (Search this site, Online Mixed Classroom, Bonding new students, E-Community Service Learning, Copyrighted learning materials, Quality ambitions of VU Amsterdam, VU Taxonomy, Overview online Teaching Tools, Classroom studios available per 1 sept), 'Quick Start Teaching and Learning' with a video thumbnail, 'Quick Start Assessment and Exams' with a video thumbnail, 'Transforming your course' with a video thumbnail, and 'Help' with links to 'Ask a question', 'Go to the teaching support desk', and 'Visit the daily online consultation session'. At the bottom, there is a status bar with the text 'You are currently logged in to student view', a note about resetting the test student, and buttons for 'Reset student' and 'Leave student view'.

<https://canvas.vu.nl/courses/47759>



VRIJE
UNIVERSITEIT
AMSTERDAM

LEARN!
Academy

6. LEERACTIVITEITEN: INSPIRATIE

The screenshot shows the 'Vraagbaak Online Onderwijs' community page. At the top, there's a header with the title and a description: 'Op de Vraagbaak Online Onderwijs delen we kennis, tips en voorbeelden om de overstap naar online onderwijs zo goed mogelijk te ondersteunen.' Below this is a 'Volg deze groep' button. A section for '718 volgers' shows a row of profile pictures and a 'Toekijk volgers' link. The 'Recente artikelen' section features four articles:

- Webinarserie I Peerfeedback in online onderwijs** (05 november 2020) by Nina Schmitt, SURF.
- Terugblik succesvol landelijk inspiratie-event studentenwelzijn!** (05 november 2020) by Frenke van der Wijden.
- Terugblikken op Open Education Global Conference** (05 november 2020) by Robert Schuurder, Pomps Hogeschoolen.
- Koffie break met Ewald Edink: 'Samen met studenten onderwijs...'** (03 november 2020) by Petra Wambold, SURF.

A 'Bekijk alle artikelen' link is provided. The 'Thema's' section, titled 'Waar ben jij naar op zoek? Een handig overzicht per thema.', lists four themes:

- THEMA I Online binding van studenten** (17 juni 2020) by Maren Broux, Gemeenschappelijke Academie van Waterschap appen (GUAW).
- THEMA I Toetsen en beoordelen op afstand** (05 april 2020) by Annette Peet, SURF.
- THEMA I Inclusief (online) onderwijs** (01 juli 2020) by Frenke van der Wijden.
- THEMA I Faciliteren en ondersteunen van docenten** (30 maart 2020) by Maren Kist-de Jong, SURF.

A green arrow icon points to the right.

<https://communities.surf.nl/group/59>

7. ZELFREFLECTIE: HOE HELPT DEZE INFORMATIE JOU?

<https://cutt.ly/611>

-> type **cutt.ly/611** in je browser

The screenshot displays the Tricider website interface. At the top, there's a blue header with the 'tricider' logo and navigation links like 'Create new trication' and 'Luuk Terbeek'. The main content area features a contest titled 'Hoe helpt deze informatie jou?' with a deadline of '3666 days left'. Below the title, there's a section for 'Ideas' with a green 'Add idea' button and a note 'Be the first to propose an idea!'. To the right, there's an advertisement for 'criteo' and a 'Report this ad' button. Below the main content, there's a 'More options' section with icons for 'Settings', 'Contest', '0 visitors', and 'Invite others'. At the bottom, there's a 'Comments' section with a text input field.

tricider

Create new trication Luuk Terbeek

Hoe helpt deze informatie jou?

3666 days left

Ad closed by criteo

Report this ad

Ad choices

Share and invite Subscribe to updates

Ideas Pros and cons Votes

No ideas yet...

Add idea

Be the first to propose an idea!

More options

Settings fine-tune flow and design

Contest reward your participants

0 visitors see more live statistics

Invite others via e-mail, Facebook, Twitter, etc.

Embed in a blog or website

Comments

Your comment

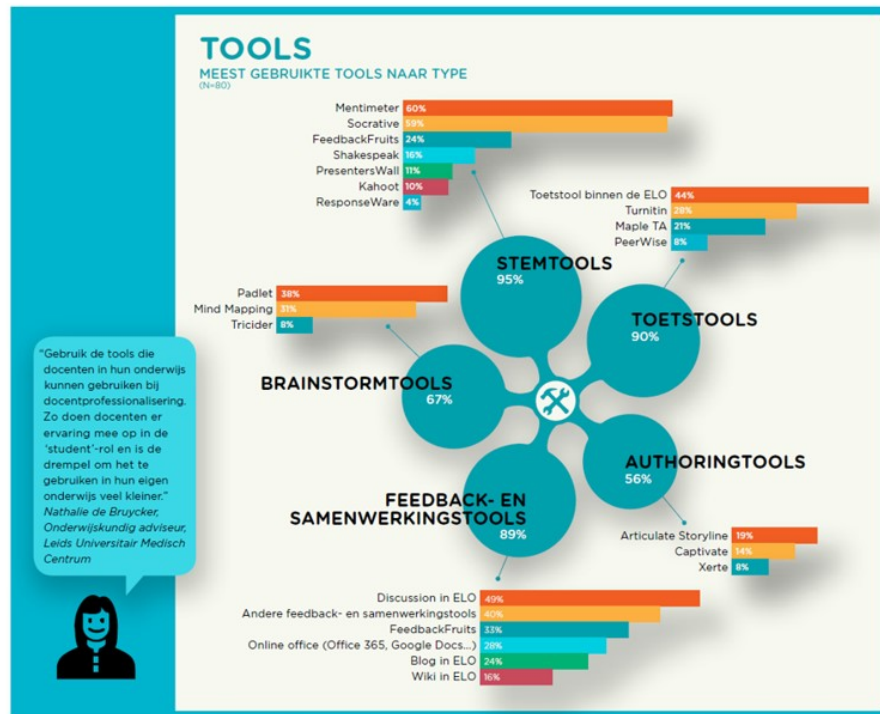
8. VAKONTWERP

Template online vakontwerp

Template online les									
Naam docent									
Cursus:									
Week	Leerdoelen	Synchrone leeractiviteiten (incl. beschrijving interactiviteit)	Asynchrone leeractiviteiten (incl. beschrijving interactiviteit)	Testactiviteiten (formatief én summatief)	Gebruik van Canvas (of ander leermanagementsyst eem)	Gebruik overige Tools	Hoe versterken synchrone leeractiviteiten en asynchrone leeractiviteiten elkaar? (incl. motivatie)		
Voor online college 1									
Online college 1									
Voor online college 2									
Online college 2									
Voor online college 3									
Online college 3									
Voor online college 4									
Online college 4									
Voor online college 5									
Online college 5									
Voor online college 6									
Online college 6									
Voor online college 7									
Online college 7									

9. TOOLS

Which tools do I use when and for what



Resource: https://www.surf.nl/binaries/content/assets/surf/nl/2018/seminar-en-workshops-tools-en-open-onderwijs-in-een-blended-context-25-mei/infographic-methodeiken-en-tools-voor-blended-onderwijs_presentatie_infographic.pdf

9. TOOLS

The screenshot displays a web directory titled "Modern Workflows Learning". At the top, it says "Table of Contents appears in the sidebar" with a link "Add or update an entry here". The directory is organized into five main categories, each with a list of specific tools:

- Instructional Tools**
 - E-Learning Authoring Tools
 - Quizzing & Testing Tools
 - Learning Platforms & LMS
- Content Development Tools**
 - Documentation Tools
 - PDF & Flipping Book Tools
 - Presentation Tools
 - Spreadsheet Tools
 - Clip Art, Image & Photo Sharing Platforms
 - Graphics & Infographics Tools
 - Screencapture & Screencasting Tools
 - Audio & Podcasting Tools
 - Video & Animation Tools
 - Augmented & Virtual Reality Tools
 - Blogging Tools
 - Web page & Website Tools
 - Forms, Polling & Survey Tools
- Social Tools**
 - Public Social Networks
 - Email Tools
 - Messaging Apps & Chat Tools
 - Audience Response & Backchannel Tools
 - Webinar, Web Meeting & Virtual Classroom Tools
 - Social & Collaboration Platforms and Spaces
 - Other Sharing & Collaboration Tools
- Personal Tools**
 - Search & Research Tools
 - News, Curation & Bookmarking Tools
 - Mindmapping Tools
 - Journaling Apps
 - Digital Notebooks, Personal Learning Systems & Digital Portfolios
 - Personal Productivity Tools
 - Personal & Social Media Dashboards
 - Players & Readers for the Web
 - Web Browsers
 - Personal Smart Devices
- Learning Resources**
 - Collections of online courses and resources
 - Selected online courses and resources
 - Learn a language online
 - Learn about business

At the bottom right, there is a link for "Privacy & Cookies Policy".

<http://c4lpt.co.uk/directory-of-learning-performance-tools/>

9. TOOLS

The screenshot shows the 'OnderwijsTools' website with a dark header and a sidebar on the left. The main content area displays a grid of tool cards under the 'interactie' category. Each card includes a logo, a title, a brief description, and a 'Lees meer' link.

Sidebar (Left):

- SOCIALE MEDIA: Twitter, Facebook
- INTERESSANTE CONFERENTIES: Educa Berlin, Educa, Lector, Lector, Educa, Learning Solutions, BETT, Foppen
- BLOGS / ARTIKELS: Top 100 tools for learning 2016, Blog: InformED, Learning and innovation, Blog: How resources that teachers can use in their classrooms
- TOOL: 3d, 3D, afbeelding, app, augmented reality, Begeleiden, Beoordelen, brainstorm, documenten, evenote foto, google, gsm, image, info, Inhoud, Instructie

Tool Cards (Grid):

- slido**: Interactie. Met Slido kan je live vragen stellen en polls aanmaken in je les. De webapplicatie werkt a.d.h.v. 'events'. Per event kan je via de gratis versie maximaal drie vragen aanmaken. Deze vragen kan je presenteren via de presenter view. ... Lees meer
- Kahoot!**: Interactie. Kahoot is een online applicatie om gamificatie te integreren in je les. Je kan snel heel aantrekkelijke spelletjes creëren zoals een quiz, een discussie, een bevestiging of een 'Jumble'. In een Jumble Dome moeten deelnemers de antwoorden in de juiste ... Lees meer
- Google Earth**: Inhoud, Interactie. Met Google Earth bekijk je in je browser of a.d.h.v. een programma of app de hele wereld op een interactieve manier. Deze digitale atlas toont je hoogteverschillen, belangrijke bezienswaardigheden en andere interessante informatie. Naast de gewone atlas zoekfunctie biedt Google ... Lees meer
- bitly**: Inhoud, Interactie. Met Bitly maak je lange website-URL's leesbaar. Deze tool verkort je link zodat leerlingen en studenten die snel kunnen overtypen. Dit is ideaal om te gebruiken in presentaties die niet vooraf met de studenten gedeeld worden. Met aantal clicks ... Lees meer
- Playposit**: Begeleiden, Interactie. Met Playposit maak je interactieve video's. Aan de hand van eenvoudige knoppen plaats je vragen binnen gekozen clips. Je markeert een moment op de tijdlijn en plaatst vervolgens een van volgende vraagvragen. ... Lees meer
- Sway**: Inhoud, Interactie. Maak en deel interactieve rapporten, presentaties, persoonlijke verhalen en meer. Sway is een alternatief om presentaties, rapporten, verhalen, ... te maken. Je kan makkelijk interactieve inhoud toevoegen. ... Lees meer
- Google Slides + Q&A**: Inhoud, Interactie, Interactie. Google slides is een gratis online tool om presentaties te maken en te tonen. De handige functie 'Q&A' maakt van jouw presentatie een interactief verhaal tussen jou en je studenten. Via een link kunnen studenten (al dan niet ... Lees meer
- Freemind**: Interactie. Freemind is gratis mapping-software waarbij je met behulp van tekst en plaatjes een eenvoudige 'Mind Map' kan maken. ... Lees meer
- Bubbl.us**: Interactie, Samenwerken. Bubbl.us is een online tool om mindmaps aan te maken. Deze tool is ook uitermate geschikt voor online brainstormsessies. Mindmapping is een visuele techniek om je gedachten of denkpatronen weer te geven. ... Lees meer
- Pear Deck**: Inhoud, Interactie, Interactie. Pear Deck is een presentatietool die op eenvoudige wijze studenteninteractie toelaat. Het is een ideale toepassing in het kader van B100; de presentatie kan nl. met de studenten online gedeeld worden. ... Lees meer
- EDpuzzle**: Begeleiden, Inhoud, Inhoud, Interactie. EDpuzzle is een gratis en eenvoudige tool die docenten begeleidt bij het creëren van een interactieve video. Stapsgewijs voeg je voice over, mondelinge uitleg of vragen aan je video toe. ... Lees meer
- coggle**: Inhoud, Interactie, Samenwerken. Coggle is een gratis online tool waarmee je op een aantrekkelijke manier mindmaps kan maken. De applicatie maakt automatisch een overzichtelijke lay-out met informatie gemakkelijk in groepen kan sorteren. ... Lees meer
- Pollmaker**: Beoordelen, Inhoud, Interactie. Pollmaker is een gratis tool waarmee je een Polls en Quizzes kan organiseren. Een Poll is een enquête of opiniepeiling waar je op een vraag kunt stemmen (Vote). Een Quiz daarentegen bestaat uit verschillende vragen. ... Lees meer
- appear.in**: Begeleiden, Interactie, Interactie, Samenwerken. Met appear.in start je heel eenvoudig een videoconferentie tot en met 8 personen gelijktijdig. Het is gratis, er is geen login vereist en je hoeft niets te installeren. ... Lees meer

<http://www.onderwijstools.be/category/interactie/>

10. TIPS

1. Zorg voor een logische en consistente structuur voor het aanbieden van Informatie en activiteiten
2. Voeg een link toe naar de studiewijzer / syllabus op de startpagina van je cursus
3. Expliciteer de keuze van online activiteiten en werkvormen; het moet duidelijk zijn voor de student wat je er van hem / haar wordt verwacht en vice versa en het moet duidelijk zijn voor hen waarom je juist kiest voor die specifieke activiteit en/of werkvorm
4. Voeg bv. Tussenhaakjes toe hoeveel tijd opdrachten / activiteiten (ongeveer) kosten
5. Maak keuzes
6. Wil niet teveel
7. Hou altijd je (les)doel voor ogen

10. TIPS

- [Effectief leren mbv leertechnologie faciliteren](#); Wijze Lessen (OU / Rubens)
- [Online education](#) (VU Amsterdam)
- [Educate-it](#) (Universiteit Utrecht)
- [Vraagbaak online onderwijs](#) (SURF)
- [Ten Best Practices for Teaching Online](#) (Stanford University)
- [12 Best Practices in Online Teaching and Learning](#) (Psychology Today)

11. BRONNEN

Auteursrecht

https://libguides.vu.nl/steunpunt_leermaterialen?_ga=2.217210454.1111765149.1576502335-1657281775.1570440496

<https://www.hsleiden.nl/mediacentrum/ondersteuning-bij-onderzoek/auteursrecht>

Open Educational Resources

<https://www.oercommons.org/>

https://libguides.vu.nl/steunpunt_leermaterialen/oer

<https://versnellingsplan.nl/zones/digitale-leermaterialen/>

<https://www.surf.nl/surfsharekit-de-online-opslagplaats-voor-het-hoger-onderwijs>

12. EVALUEREN

Student evaluatie

Meet wat je wilt weten, stel je de juiste vragen?

TIP: Raadpleeg de [gevalideerde vragenlijst voor studentevaluatie behorende bij het Community of Inquiry framework](#)

Hier vind je de [Nederlandstalige \(nog niet gevalideerde\) versie](#).

DANK VOOR JULLIE
AANDACHT EN SUCCES!



VRJE
UNIVERSITEIT
AMSTERDAM

LEARN!
Academy