

# HET DIGITALE WERKVORMENBOEK

*15 werkvormen om van jouw digitale les een succes te maken*



# INHOUD

<b>1.</b>	<b>Voorwoord</b> .....	3
<b>2.</b>	<b>Introductie</b> .....	4
<b>3.</b>	<b>5 digitale uitdagingen</b> .....	7
	1. Energie opwekken	
	2. Actief kennis verwerven	
	3. Groepsgesprekken leiden	
	4. Persoonlijk contact leggen	
	5. Subgroepen vormen	
<b>4.</b>	<b>Wegwijzer</b> .....	10
<b>5.</b>	<b>Werkvormen</b> .....	12
<b>6.</b>	<b>Digitale middelen</b> .....	37
<b>7.</b>	<b>Nawoord</b> .....	48

# VOORWOORD

Dit werkvormenboek is ontstaan binnen de context van het Intervention Psychology Internship Program dat verbonden is aan de masteropleiding Social, Health and Organisational Psychology van de Universiteit Utrecht. Binnen deze stage worden masterstudenten opgeleid tot trainers in sociale en communicatie vaardigheden onder leiding van Richta IJntema en Frédérique Purnot. Specifiek verzorgen stagiairs als practicumdocenten het professionaliserings onderwijs 'Professionele Gespreksvaardigheden' in de bachelor psychologie.

In het studiejaar 2019-2020 hebben zes stagiairs samen met Frédérique Purnot de taak op zich genomen om digitale werkvormen te bedenken en te documenteren die voor een grote verscheidenheid aan docenten van waarde kunnen zijn. Deze stagiairs zijn (in willekeurige volgorde): Eline Vis, Bas de Vos, Janine de Bruijn, Linda Youssef, Melle Verlare en Rianne Hop. Zij hebben zich met passie en volle energie ingezet om dit werkvormenboek te vormen tot wat het nu is. Daarnaast heeft Karin Smit, werkzaam bij het Onderwijsadvies & Training van de Universiteit Utrecht, onderwijskundig advies en ondersteuning geboden.

Heb je vragen, behoefte aan extra hulp of toelichting, opmerkingen, feedback of complimenten? Stuur dan een e-mail naar: [digitalewerkvormenboek@gmail.com](mailto:digitalewerkvormenboek@gmail.com)

# INTRODUCTIE

# INTRODUCTIE

De COVID-19 situatie heeft de onderwijswereld overhoop gegooid en heeft ervoor gezorgd dat we massaal zijn overgestapt op digitaal lesgeven. De afgelopen periode hebben docenten zich over de hele wereld in een zeer korte tijd aangepast en hebben ze naar nieuwe vormen van onderwijs moeten zoeken. Nu de eerste crisisfase achter de rug is, is er tijd en rust gekomen om meer stil te staan bij digitaal lesgeven. Want ook in de toekomst zal digitaal lesgeven een groot deel van het onderwijs blijven beslaan. De corona crisis speelt hierin een rol, maar er zijn ook andere aandrijvers: de wereld wordt steeds complexer, technologie blijft zich ontwikkelen, en de vraag naar hybride manieren om de grote diversiteit aan studenten te bedienen wordt steeds groter. Hoe doe je dat, digitaal lesgeven? En in welke vorm giet je je lessen? Daarvoor gaan we eerst terugblikken.

De afgelopen periode is gebleken dat digitaal lesgeven niet altijd even eenvoudig is en dat het ons uitdaagt. Interactie tussen studenten en tussen student en docent is moeilijk op gang te brengen. Docenten en studenten missen het persoonlijk contact, de praatjes bij de koffieautomaat ontbreken en het ontmoeten van nieuwe gezichten via de webcam voelt onwennig. Daarnaast is digitaal werken ook simpelweg vermoeiend. Een hele dag achter je scherm zitten is niet waar wij mensen voor gebouwd zijn. De mens, docent en student, heeft behoefte aan contact, interactie, en bewegingsruimte. Dit werkvormenboek is bedoeld om concrete handvatten te geven voor het omgaan met de uitdagingen die digitaal lesgeven opwerpt. We gaan er hierbij vanuit dat je als docent gebruik maakt van een digitale ruimte zoals Microsoft Teams, Zoom of Skype.

“

**De mens, docent en student, heeft behoefte aan contact, interactie, en bewegingsruimte.**

”

In de afgelopen maanden is gebleken dat we het wiel niet helemaal opnieuw hoeven uit te vinden. Ten eerste hebben we ondervonden dat het uitvoeren van (kleine of grote) groepsopdrachten in subgroepjes, in aparte kanalen of break-out rooms, net zo goed werkt digitaal als fysiek (of zelfs beter!). Ook blijkt dat studenten over een grote mate van zelfstandigheid beschikken, waardoor het goed werkt om huiswerkopdrachten te geven zodat studenten actief met de stof bezig blijven. Toch pleiten wij ervoor om niet het hele onderwijs zo in te richten dat studenten zelfstandig, individueel dan wel in groepjes, aan het leren zijn. Interactie met de docent blijft een belangrijke pijler van kwalitatief goed onderwijs. De vraag is hoe je dit goed en makkelijk kan faciliteren in een digitale omgeving.



**Interactie met de docent blijft een belangrijke pijler van kwalitatief goed onderwijs.**



Ten tweede is gebleken dat een heel aantal werkvormen die fysiek werken ook digitaal goed werken. Denk aan het geven van presentaties of pitches en het schrijven van een one-minute-paper. Echter zijn niet alle werkvormen geschikt wanneer deze digitaal worden uitgevoerd en vraagt het digitale klimaat om aanpassing en creativiteit. Dit digitale werkvormenboek richt zich daarom voornamelijk op werkvormen die uniek zijn voor het digitaal lesgeven of extra goed werken in het digitale klimaat. We hebben ons dan ook laten inspireren door de sterke kanten die de digitale omgeving te bieden heeft; 1) het internet als enorme bron van informatie die binnen 1 seconde voor iedereen beschikbaar is, 2) visuele platforms en middelen die de jonge generatie aanspreken, zoals social media, gifjes, stickers en memes, en 3) de enorme hoeveelheid aan digitale middelen die al vóór de omslag naar digitaal werken bestonden en die grote hoeveelheden informatie in één keer overzichtelijk maken, zoals voting tools, mindmap software en digitale prikborden.



**Dit digitale werkvormenboek richt zich voornamelijk op werkvormen die uniek zijn voor het digitaal lesgeven of extra goed werken in het digitale klimaat**



# 5 DIGITALE UITDAGINGEN

# DIGITALE UITDAGINGEN

De werkvormen van dit werkvormenboek zijn ontstaan om uitdagingen in het digitaal werken aan te pakken. De vijf grootste uitdagingen die wij zien in digitaal lesgeven zijn de volgende: energie opwekken, actief kennis verwerven, groeps gesprekken leiden, persoonlijk contact leggen en subgroepen vormen.

## 1. ENERGIE OPWEKKEN



Concentratie is een kostbaar goed. Gemiddeld kunnen studenten zich slechts 10 tot 20 minuten achter elkaar concentreren [1, 2]. Dat is een stuk korter dan de gemiddelde les duurt. Het is voorsnog niet bekend wat voor invloed de digitale lessen hebben op de concentratie van studenten. Toch weten we vanuit onze eigen ervaring dat het erg vermoeiend kan zijn om voor langere tijd achter je computer lessen te volgen. Je zit stil, je staart naar een scherm en dat de hele dag lang. Daarom is het belangrijk om nieuwe energie op te wekken of juist om energie los te laten, bijvoorbeeld door een kort spel te spelen of even te bewegen. **Bovendien hangt fysieke activiteit samen met verhoogde cognitieve activiteit en leerprestaties!** [3] Vandaar dat je in dit werkvormenboek werkvormen zult vinden die energie bij studenten kunnen opwekken om zo het leerpotentieel te vergroten.

## 2. ACTIEF KENNIS VERWERVEN



In de digitale omgeving zie je vaak niet alle studenten tegelijkertijd op je scherm, waardoor je de non-verbale cues mist die aangeven of ze de informatie begrijpen of niet. Het kan daardoor verleidelijk zijn om als docent informatie of kennis vooral te zenden door de stof uitvoerig uit te gaan leggen. Het risico is dat je als docent te lang bezig zijn met het overdragen van kennis op een passieve manier, waardoor studenten hun concentratie verliezen en hierdoor afhaken. **We weten dat kennis het beste overgedragen kan worden door actief met de kennis bezig te zijn** [4, 5, 6]. Dit houdt in dat studenten zelf met de kennis aan de slag gaan en voorkennis van studenten actief bevestigd wordt. Actief kennis verwerven kan dus van grote invloed zijn op de leerprestaties van studenten, zeker in het digitale tijdperk. In dit werkvormenboek vind je werkvormen die studenten kunnen aanzetten tot actief kennis verwerven.

### 3. GROEPSPREKKEN LEIDEN



Interactie met studenten werkt net even anders in de digitale omgeving. Ook in de fysieke omgeving zul je wel eens gemerkt hebben dat antwoord krijgen op vragen en discussies op gang brengen moeizaam kan verlopen. Dit kan worden versterkt door de digitale omgeving waarin studenten zich onzichtbaar voelen doordat ze niet altijd (goed) in beeld zijn. Bovendien is coördinatie tussen verschillende sprekers ingewikkeld en is het makkelijker voor studenten om stil te blijven aangezien het sociale ongemak van de stilte minder voelbaar is. De digitale omgeving werpt dus een extra drempel op voor actieve groepsdiscussies. Dit terwijl groeps gesprekken over de stof juist leerzaam zijn: **door met elkaar te praten kunnen meerdere perspectieven op de stof worden verkregen en vindt diepere verwerking plaats** [7, 8, 9]. In dit werkvormenboek vind je werkvormen waarmee je op een toegankelijke en makkelijke manier groeps gesprekken kunt leiden.

### 4. PERSOONLIJK CONTACT LEGGEN



In de fysieke wereld leg je vaak op natuurlijke wijze persoonlijk contact met studenten: studenten komen binnen, je schudt handen, je noemt je naam en maakt een praatje. Ook in vervolglussen kun je gemakkelijk af en toe in de pauze of voordat de les begint korte sociale gesprekken hebben, bijvoorbeeld over het weer of over het weekend. Daarnaast leer je studenten ook kennen doordat je ze daadwerkelijk aan het werk ziet en je tijdens de les bij studenten kunt peilen hoe het gaat. In de digitale wereld is dit minder vanzelfsprekend. Uiteraard kun je jezelf aanwennen om de gebruikelijke sociale gesprekjes ook nu te houden, maar in de praktijk blijkt dat vaak lastig. Ook studenten onderling hebben minder vanzelfsprekende interactie, zoals korte praatjes in de pauze. Terwijl er in dit tijdperk juist extra behoefte is aan sociaal, menselijk contact. **Verbondenheid is immers één van de grootste menselijke behoeftes** [10] **die nu in het geding komt door de vermindering in sociaal, fysiek contact.** In dit werkvormenboek vind je manieren om je studenten, en de studenten onderling, ook in de digitale wereld goed en op verschillende manieren te leren kennen en om persoonlijk contact met hen te leggen en behouden.

### 5. SUBGROEPEN VORMEN

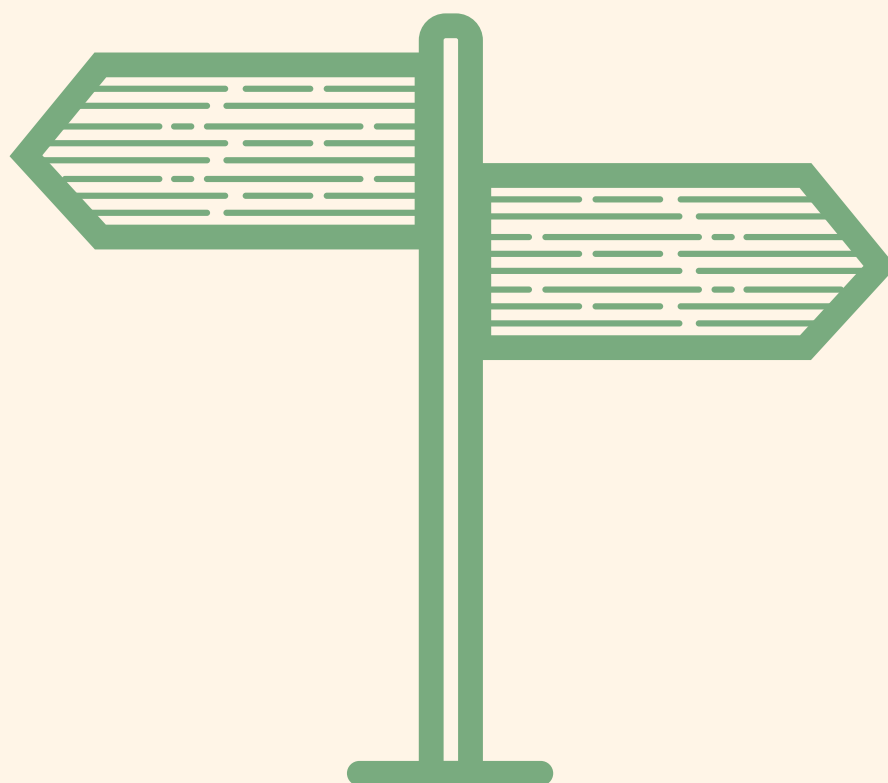


Waar je in het klaslokaal heel gemakkelijk studenten een nummertje kunt geven om zo tot subgroepjes te komen, is het in een programma als Microsoft Teams of Zoom lastiger om het overzicht te houden. **Toch zijn er tal van manieren te bedenken om studenten ook online op een gemakkelijke en creatieve wijze in te delen in subgroepen.** In dit werkvormenboek vind je een aantal uitgewerkte ideeën om subgroepen te vormen in de digitale wereld.


# WEGWIJZER

In dit boek vind je 15 werkvormen die geschikt zijn om de uitdagingen van het digitaal lesgeven aan te pakken. De werkvormen zijn bedacht vanuit de invalshoek van hoger en universitair onderwijs, maar zijn ook breed inzetbaar in andere soorten onderwijs zoals trainingen, workshops en het voortgezet onderwijs. Welke uitdaging je met welke werkvorm kunt aangaan, vind je in de tabel op de volgende pagina.

In de zijlijn van de pagina's met werkvormen vind je een tijdsindicatie en een indicatie voor hoeveel personen de werkvorm geschikt is. Sommige werkvormen zijn geschikt voor werkgroepen of kleine subgroepen, anderen zijn geschikt voor grotere groepen tot 200 personen. Ook vind je in de zijlijn bij iedere werkvorm een aantal digitale middelen die je kunnen helpen om de werkvorm tot een succes te maken, zoals Mentimeter, Padlet en Mindmup. Wat deze middelen inhouden, hoe ze werken en concrete instructies vind je vanaf pagina 38.



# WEGWIJZER

		 Energie opwekken	 Actief kennis verwerven	 Groepsgesprek leiden	 Persoonlijk contact leggen	 Subgroepen vormen
1. Bewegen	p.13	✓				
2. De rollen omgedraaid	p.14		✓		✓	
3. Do-it-yourself Q&A	p.16		✓		✓	
4. Ghostwriting	p.18		✓	✓		
5. Internetonderzoek	p.19	✓	✓			
6. Kansspel	p.21	✓	✓	✓	✓	
7. Mindmap	p.23		✓	✓		
8. Online discussiëren	p.24		✓	✓	✓	
9. Opiniepeiling	p.26		✓			
10. Overeenkomsten zoeken	p.27	✓			✓	✓
11. Pak een voorwerp	p.29	✓			✓	✓
12. Quiz	p.31	✓	✓		✓	
13. Randomizer	p.32					✓
14. Spellen	p.33	✓				
15. Vragen	p.35		✓	✓	✓	✓

# WERKVORMEN

# 1. BEWEGEN

Bewegen is heel belangrijk, ook voor de concentratie. Vooral nu we veel achter onze laptops zitten en thuis moeten werken is tussendoor bewegen echt een must: even die hartslag en bloeddruk omhoog, zodat we weer nieuwe energie krijgen! Studenten komen echt fysiek in beweging.

## DE WERKVORM

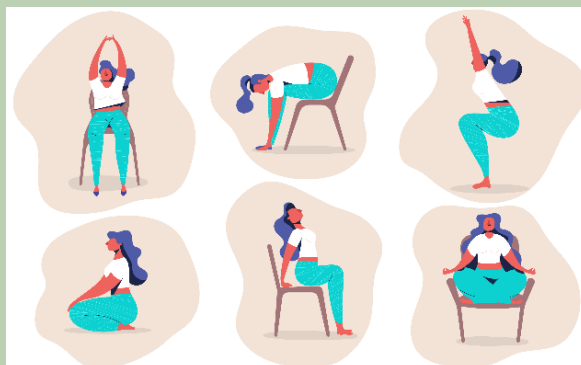
Wat je wilt, is dat studenten kort gaan bewegen om even achter hun scherm vandaan te komen. Niet alle studenten zullen er aan gewend zijn om dit te doen. Het is dus belangrijk dat je als docent het belang van bewegen aan de studenten uitlegt, zodat ze het nut ervan inzien. Daarna zoek je een kleine opdracht die ervoor zorgt dat de studenten van hun stoel afkomen, bewegen, en even plezier hebben met elkaar.

## VOORBEELD

**Voorbeeld 1:** Geef studenten de opdracht om naar buiten te gaan en binnen 5 minuten een selfie te maken. Laat studenten de selfie delen in de chat. De meest originele selfie wint de selfiewedstrijd. Je kunt studenten op elkaar laten stemmen door de naam van de persoon die zij denken dat moet winnen in de chat te zetten. Eventueel kun je hier ook een klein prijsje aan vast hangen die je met de post naar de winnaar verstuurt of je geeft iemand een privilege (bv: de winnaar mag de toetsingsopdracht één uur later inleveren).

**Voorbeeld 2:** Doe desk-yoga. Er zijn veel verschillende soorten desk-yoga online te vinden. [Hier](#) is een voorbeeld die je zou kunnen aanhouden. Deel je scherm om het filmpje met de rest van de groep te delen. Uiteraard is het de bedoeling dat je dan zelf ook meedoet om het goede voorbeeld te geven.

**Voorbeeld 3:** Laat studenten op hun plaats joggen en geef ze commando's. Bv: spring, tik de grond, draai, klap. Telkens roep je een andere volgorde van de commando's en varieer je in snelheid tussen de commando's.



## ALGEMEEN



5 - 10 min.



Onbeperkt

## UITDAGINGEN



Energie opwekken

Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen

# 2. DE ROLLEN OMGEDRAAID

Om studenten actief met de lesstof aan de slag te laten gaan, kun je ze zelf de inhoud laten verwerken op een creatieve manier. Op die manier zijn de rollen omgedraaid en leggen de studenten elkaar de lesstof uit in plaats van dat jij dat als docent doet. Daarnaast kan deze werkvorm ingezet worden om studenten persoonlijk contact te laten leggen, door ze bijvoorbeeld iets persoonlijks in de opdracht te laten vertellen.

## DE WERKVORM

Geef studenten de opdracht om zelf de theorie/lesstof te verwerken in bijvoorbeeld een quote, afbeelding, vlog, Instagram post/story of Youtube-filmpje. Je kunt ervoor kiezen om de vorm (vlog, afbeelding, etc.) waarin ze dit moeten doen vast te leggen, of om het aan de studenten zelf over te laten. Zorg er in ieder geval voor dat er duidelijke kaders zijn waaraan de uitleg moet voldoen. De werkvorm kan individueel of in subgroepjes worden uitgevoerd. Het kan een huiswerkopdracht, zijn of als opdracht tijdens de les worden ingezet.

**Optie 1:** Verdeel de lesstof onder in subonderdelen en geef studenten de opdracht om zelf de lesstof te verwerken. Zorg ervoor dat alles verzameld wordt op één plek (bv. in een privé Youtube/Instagram /TikTok kanaal dat alleen toegankelijk is voor de betreffende groep). Zo hebben jullie samen een online lespakket voor elkaar samengesteld. Bespreek het werk van de studenten in de les, moedig aan om vragen aan elkaar te stellen en feedback te geven.

**Optie 2:** Laat iedereen dezelfde theorie/lesstof uitleggen. Bespreek in de les de verschillen tussen studenten en bespreek wat dit betekent voor het begrip van de theorie (vb: welke kernpunten werden door bijna iedereen benoemd? Welke verschillen zijn er? Wat betekent dat voor de theorie?).

## VOORBEELD

De les gaat over verschillende methoden die je kunt gebruiken om onderzoek te doen, zoals een vragenlijst, een interview, een focusgroep, etc. Maak voorafgaand aan de les een privé kanaal aan voor jouw groep op Youtube. Verdeel de studenten in subgroepjes van 2 of 3 studenten en geef elk groepje één onderzoeksmethode uit de lesstof.

## ALGEMEEN



vanaf 15 min.



tot 20 personen

## UITDAGINGEN



Actief kennis  
verwerven



Persoonlijk  
contact leggen

*Zie p. 7 en verder voor  
uitleg over de uitdagingen*

## MIDDELEN



Instagram



Youtube



Tiktok

*Zie p. 37 en verder voor  
uitleg over de middelen*

Vraag de studenten om voor de volgende les een filmpje te maken en te uploaden op het privé Youtube kanaal waarin zij een onderzoeksmethode uitleggen aan de andere studenten. De invulling van hoe het filmpje gemaakt wordt en eruit komt te zien kun je aan de studenten zelf overlaten, zolang ze de onderzoeksmethode maar goed uitleggen en het filmpje niet langer dan 5 minuten duurt. Alle studenten en jij als docent kunnen alle filmpjes kijken. Speel tijdens de les alle filmpjes af. Dit doe je door je scherm (+ geluid) te delen tijdens de les. Laat studenten vragen aan elkaar stellen en laat studenten een tip en top over de filmpjes aan elkaar geven. Als docent kun je foutieve informatie corrigeren en ontbrekende informatie aanvullen.



# 3. DO-IT-YOURSELF Q&A

Om studenten actief met de stof bezig te laten zijn kan een Do-it-yourself Questions & Answers gedaan worden. Studenten zijn hierbij zelf bezig met de maken van de vragen en met het beantwoorden ervan. Zij zullen hierdoor allemaal input leveren en van én met elkaar leren.

## DE WERKVORM

**Optie 1:** Laat studenten zelf vragen bedenken en daar ook zelf het antwoord op geven. Op die manier bedenken ze eerst zelf een goede vraag en zijn ze actief bezig met het verwerven van kennis door het antwoord op de vraag helder en duidelijk te formuleren. Studenten kunnen vervolgens de vragen op een online platform met elkaar uitwisselen en zo van elkaar leren en elkaar aanvullen. Tijdens de online les zouden de vragen en antwoorden eventueel met elkaar doorgenomen kunnen worden.

**Optie 2:** Laat studenten zelf vragen bedenken met één goed antwoord en drie foute antwoorden. Op die manier kun je hen vragen deze naar jou toe te sturen, zodat jij er een digitaal spel van kan maken (zie de werkvorm 'quiz').


**Optie 3:** Laat studenten vooraf vragen insturen, tijdens de les laat je de vragen door andere studenten beantwoorden. Degene die de meeste vragen goed heeft, wint.

## VOORBEELD

**Voorbeeld 1:** Gebruik [Padlet](#). Laat studenten, voordat de les begint, een vraag en antwoord toevoegen aan een bord dat jij gemaakt hebt. Zo ontstaat er een overzicht van alle vragen en antwoorden. Tijdens de les kun je een aantal interessante of moeilijke vragen met de studenten doornemen.

## ALGEMEEN

 vanaf 15 min.

 Onbeperkt


## UITDAGINGEN

 Actief kennis verwerven

 Persoonlijk contact leggen


*Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen*

## MIDDELEN

 Padlet

 Youtube

 Mentimeter

 Kahoot

*Zie p. 37 en verder voor uitleg over de middelen*

**Voorbeeld 2:** Gebruik [Mentimeter](#). Vul de vragen van de studenten in en geef daar de vier antwoordcategorieën bij. Start de mentimeter tijdens de les en laat studenten het goede antwoord kiezen.

The screenshot displays the Mentimeter web interface. At the top, it shows 'Home / Do-it-yourself Q&A', 'Saved', 'Mentimeter BETA', 'Share', and 'Present' buttons. Below this are '+ Add slide' and 'Import' buttons, along with 'Examples', 'Themes', and 'Configure' options.

The main content area is divided into three sections:

- Slide 1:** 'Leg de sociale leert...'
- Slide 2:** 'Wat is een growth ...' (highlighted with a red box). The slide content includes the title 'Wat is een growth mindset?' and a diagram with three columns under the heading '0'. The columns contain text: 'Een mindset waarbij problemen het belangrijkste doel is', 'Een mindset waarbij iemand zichzelf altijd met', and 'Een mindset waarbij iemand zichzelf altijd met'. A 'Pro tip! While presenting, press: F to present in full screen mode.' is at the bottom.
- Slide 3:** 'Wat wordt bedoeld ...'
- Slide 4:** 'Wat is de definitie v...'

The right-hand panel is titled 'Type Content Customize'. It contains the following fields:

- Your question ?**: 'Wat is een growth mindset?' (with a red box around the question text).
- Add longer description**: (empty field).
- Options ?**: Three options are listed, each with a red box around the text:
  - 'Een mindset waarbij presteren het belangrijkste'
  - 'Een mindset waarbij leren en het aangaan var'
  - 'Een mindset waarbij iemand zichzelf altijd met'
- + Add**: Button to add more options.
- Result layout ?**: Three icons for different result displays (bar chart, pie chart, and a third icon).

# 4. GHOSTWRITING

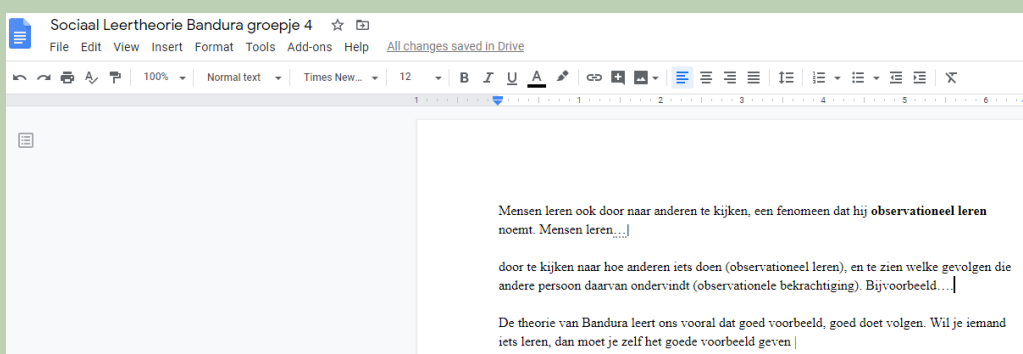
Op zoek naar een creatieve manier om een opdracht door je studenten te laten uitvoeren? Dan is ghostwriting misschien een werkvorm die daar goed bij past. Door middel van ghostwriting kun je studenten samen laten werken om (voor)kennis op te halen over bepaalde onderwerpen of theorie.

## DE WERKVORM


Stuur studenten in groepjes naar een online werkdocument (bv: Google Drive of Microsoft Teams File) door dat document te delen. Dit kun je doen door bijvoorbeeld hun e-mailadressen in te vullen, of een link met hen te delen (let wel op dat je hen ook rechten geeft om het document aan te passen). Geef studenten de opdracht om alles op te schrijven wat ze weten over bepaald onderwerp. De studenten mogen alleen schriftelijk communiceren via het document. Het is dus niet toegestaan om op een andere manier (bv: via mobiel) te communiceren. Zo creëren de studenten samen een document zonder verder te communiceren, vandaar de naam 'Ghostwriting'. Het doel is om samen een zo goed en compleet mogelijk beeld te krijgen van het onderwerp of de theorie.


## VOORBEELD

Stel, je wilt dat studenten samen theorie herhalen over de Sociaal Leertheorie van Bandura via Google Docs. Maak verschillende Google Docs aan (afhankelijk van hoeveel groepjes er zijn) en deel de link, of stuur een uitnodiging naar de studenten voor het specifieke document. Geef de studenten 10 minuten de tijd om samen een samenhangend verhaal te schrijven over de Sociaal Leertheorie. Ze kunnen ondertussen niet hardop overleggen, omdat ze alleen communiceren via het Google Docs document. Dat is dus best een uitdaging! Wanneer de 10 minuten om zijn, gaan studenten weer terug de plenaire les in en vraag je aan 1 of 2 groepjes om hun verhaal te laten zien en voor te lezen. Bespreek de verschillen en laat studenten vragen aan elkaar stellen.



## ALGEMEEN

 +/- 15 min.

 2 - 6 personen

## UITDAGINGEN


 Actief kennis verwerven

 Groepsgesprek leiden

Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen

## MIDDELEN

 Google Docs

 Padlet

 Mindmap

Zie p. 37 en verder voor uitleg over de middelen

# 5. INTERNET- ONDERZOEK

Tijdens online lessen wordt veel gebruik gemaakt van internet. Helaas kunnen studenten afgeleid worden door het grote wereldwijde web en al die openstaande tabbladen op hun computer. Dit kan aan de ene kant voor een verlaagde concentratie zorgen. Aan de andere kant kan het internet ook een erg nuttig middel zijn voor studenten om zich te verdiepen in de lesstof en zo actief kennis te verwerven. Daarnaast kan het ook goed ingezet worden om online lessen verder te verbeteren en interactiever te maken, of om energie op te wekken.

## DE WERKVORM

Op het moment dat je als docent informatie uit de groep wilt halen, hoeven studenten niet altijd zelf het antwoord te bedenken! Je kunt studenten ook de opdracht geven om op het internet te gaan zoeken naar het antwoord op jouw vraag. Je vraag kan gaan over mogelijke oplossingen bij een probleemschets, informatie over een specifiek onderwerp, of een simpele inhoudelijke kennisvraag. Je stelt de vraag aan de studenten en geeft aan dat ze het hele internet mogen gebruiken om het antwoord op jouw vraag te vinden. Ook kun je studenten vragen om goed bij te houden van welk soort bron de informatie komt die ze vinden en wat de kwaliteit is van deze bron. Je geeft ze vervolgens de tijd om met hun antwoord te komen en bespreekt de input van de studenten. Bespreek vervolgens de verschillen tussen de antwoorden. Welk antwoord is goed? En waarom?

## VOORBEELD

**Voorbeeld 1:** Vraag de studenten om via Google, te zoeken naar afbeeldingen die de theorie van Tuckman over groepsontwikkeling representeren. Wat zijn de verschillen tussen deze afbeeldingen? En welke afbeelding past volgens de studenten het beste bij de theorie? Laat studenten in groepjes van 5 dit eerst 15 minuten met elkaar onderzoeken. Bespreek vervolgens plenair de conclusies. Is iedereen tot dezelfde conclusie gekomen?

**Voorbeeld 2:** In een les over discriminatie vraag je studenten om op zoek te gaan naar het antwoord: "wat kun je doen tegen discriminatie?". Studenten krijgen 15 minuten de tijd om op het internet te gaan zoeken en om vervolgens tot één concrete aanbeveling te komen. Laat de studenten een inschatting geven van de kwaliteit van hun bronnen. Vraag studenten om één voor één kort hun aanbeveling te pitchen. Bespreek vervolgens: wat wordt er op het internet het meeste genoemd? En klopt dit ook met de theorie?

## ALGEMEEN



5 - 10 min.



tot 10 personen

## UITDAGINGEN



Actief kennis  
verwerven



Energie  
opwekken

*Zie p. 7 en verder voor  
uitleg over de uitdagingen*

## MIDDELEN



Instagram



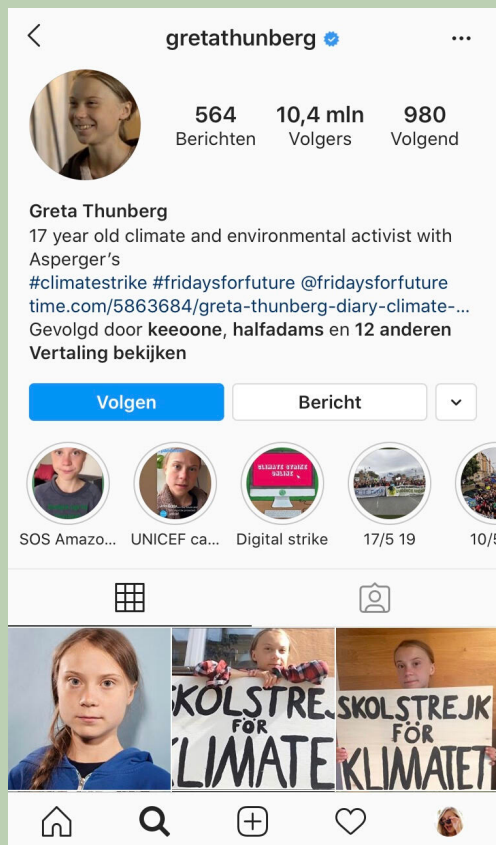
Youtube



Tiktok

*Zie p. 37 en verder voor  
uitleg over de middelen*

**Voorbeeld 3:** Geef studenten de opdracht om een persoon (bv: Greta Thunberg) of een onderwerp (bv: #klimaatverandering) op te zoeken op Instagram. Vraag ze daarna om een kort verhaaltje te schrijven over wat voor indruk ze krijgen van deze persoon of het onderwerp. Bespreek de verschillende visies van de studenten en laat hierover een groepsgesprek ontstaan.



# 6. KANSSPEL

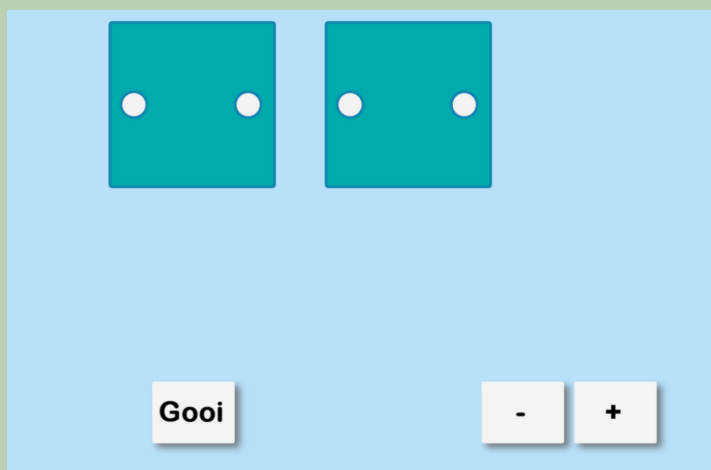
Bij het online lesgeven is de concentratie van studenten vaak zwakker, zeker als je als docent veel aan het woord bent. Het rad van fortuin en de dobbelsteen zijn originele manieren om vragen te stellen en het gesprek op gang te brengen zonder dat je steeds zelf aan het woord bent. Ook kun je het kansspel inzetten om kennis te toetsen, persoonlijk contact te leggen, of om op een originele manier beurten te geven.

## DE WERKVORM

Verzin een aantal vragen die je graag wilt stellen. Dit kunnen controlerende vragen zijn over de lesstof (kennis verwerven), persoonlijke vragen, evaluatievragen over hoe deelnemers de les ervaren (persoonlijk contact leggen), discussievragen (groepsgesprek leiden), of kleine opdrachten die studenten moeten uitvoeren (bv: tik zo snel mogelijk de deur aan om energie opwekken). Vul deze vragen of opdrachten in in een online rad van fortuin of bedenk welke vraag bij welk nummer van een online dobbelsteen hoort. Je kunt ook de namen van de studenten invullen en het rad laten bepalen wie de vraag moet beantwoorden. Start vervolgens het kansspel en laat steeds andere studenten antwoord geven op de vraag. Als je iedereen aan de beurt wil laten komen raden we aan dit met maximaal 15 studenten te doen of om ervoor te kiezen om subgroepjes te maken.

## VOORBEELD

**Voorbeeld 1:** Gebruik [deze website](#) voor het gooien van een online dobbelsteen. Deel je scherm met de studenten en rol de dobbelsteen. Bedenk een vraag voor elk cijfer dat gegooid kan worden en deel dit in de chat. Je kan dit inzetten wanneer je de kennis over een vaardigheid wilt ophalen. (Bv: 1 = Leg de vaardigheid uit. 2 = Wat is het doel van de vaardigheid? 3 = Geef een goed voorbeeld van de vaardigheid, 4 = Geef een slecht voorbeeld van de vaardigheid. 5= In welke situatie pas je deze vaardigheid toe? 6 = Wat is de grootste valkuil bij deze vaardigheid?) Laat een deelnemer de vraag die bij het nummer hoort beantwoorden.



## ALGEMEEN



10 - 15 min.



Tot 20 personen

## UITDAGINGEN



Energie opwekken



Actief kennis verwerven



Groepsgesprek leiden



Persoonlijk contact leggen

Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen

## MIDDELEN



Dobbelsteen



Rad van fortuin

Zie p. 37 en verder voor uitleg over de middelen

**Voorbeeld 2:** Gebruik [deze website](#) voor het draaien van een online rad. Deel je scherm met de studenten en laat het rad van fortuin zien. Bedenk een aantal korte vragen om terug te kijken op de online les: (1) Waar heb je om gelachen vandaag? (2) Hoe voel je je nu? (3) Geef een compliment (4) Wat wil je nog verbeteren? Druk in het midden van het rad op 'spin' om het rad te draaien. Als je je geluid aan zet speelt er ook een deuntje af. Draai voor elke leerling een keer het rad en laat ze de vraag beantwoorden.



# 7. MINDMAP

Tijdens een brainstorm kun je verschillende invalshoeken op een onderwerp of probleem in kaart brengen door middel van het maken van een mindmap. Hoe meer ideeën, hoe meer inspiratie er is om verder uit te gaan wijden over het onderwerp. Een mindmap kan ook gebruikt worden om de kennis van studenten over een onderwerp in kaart te brengen of om samen met de studenten tot een ordening of overzicht te komen van de lesstof. Normaal gesproken kun je dit makkelijk op een whiteboard of krijtbord vormgeven, maar online zijn er andere middelen om ons hiermee te helpen.

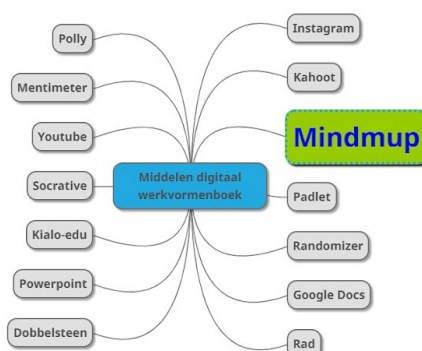
## DE WERKVORM

Geef de studenten eerst 5 minuten de tijd om voor zichzelf na te denken en dingen op te schrijven over het specifieke onderwerp. Geef daarna iedereen om de beurt de kans om zijn/haar ideeën te pitchen of laat de studenten zelf 'spuien' wat ze hebben bedacht. Noteer alle ideeën in de online mindmap. Hoe meer hoe beter! Moedig studenten aan om vragen aan elkaar te stellen om onderwerpen verder uit te diepen en verbindingen tussen onderdelen in de mindmap te zoeken. Op deze manier kan er een groepsgesprek ontstaan. Ook kun je zelf vragen stellen om de studenten tot denken te zetten. Later kun je gaan concretiseren welke onderdelen jullie graag verder willen exploreren en kun je ontbrekende informatie toevoegen.

Je kunt de mindmap als docent zelf begeleiden en maken maar je kunt het ook uitbesteden aan studenten, waarbij je één van je studenten aanwijst als notulist (deze student maakt de mindmap) en één van je studenten aanwijst die het gesprek leidt. Zo blijft de brainstorm echt iets tussen de studenten zelf. Zorg er in beide gevallen voor dat alle studenten de mindmap kunnen zien door je 'scherm te delen'.

## VOORBEELD

Tijdens het brainstormen van dit digitale werkvormenboek, hebben we nagedacht over de middelen waarmee we de werkvormen uit zou kunnen voeren. Via het programma [Mindmup](#) hebben we een Mindmap gemaakt waarbij we allerlei opties bedachten voor middelen die we zouden kunnen gebruiken om werkvormen mee uit te voeren. Aangezien we het nu over MindMup hebben, is de optie Mindmup groter gemaakt en heeft deze optie een ander kleurtje gekregen.



## ALGEMEEN

 vanaf 10 min.

 Tot 20 personen

## UITDAGINGEN


 Actief kennis verwerven

 Groepsgesprek leiden

Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen

## MIDDELEN

 Mindmup

 Padlet

 Google Docs

Zie p. 37 en verder voor uitleg over de middelen

# 8. ONLINE DISCUSSIËREN

Door studenten online met elkaar te laten discussiëren wordt de les interactiever en zijn studenten actief met de kennis bezig. In deze werkvorm krijgt iedere student de kans om zijn/haar mening en visie op het onderwerp te geven. Een online discussie kan zowel verbaal als via tekst gedaan worden. Op het internet is software te vinden om zo'n online discussie te vergemakkelijken.

## DE WERKVORM

Je bedenkt eerst een onderwerp waarbij het relevant en nuttig voor de studenten is om hierover te discussiëren. Vervolgens is het belangrijk dat de discussie in een kleine of middelgrote groep plaats vindt. Als je groep groter is, dan deel je deze op in subgroepen. Tijdens de les introduceer je het onderwerp van de discussie en geef je aan hoe de discussie gehouden gaat worden (welk middel, rolverdeling, hoe lang, etc.). Het is belangrijk om de studenten te vertellen en aan te moedigen om allemaal iets toe te voegen aan de discussie. Het gaat hierbij niet om goed of fout, maar om beargumentering. Vraag achteraf altijd of de discussie hun visie heeft veranderd en wat ze hieruit meenemen. Dit is belangrijk zodat het discussiëren niet het doel wordt, maar het middel om iets te leren. Als docent kun je er ook voor kiezen om één student aan te wijzen als gespreksleider en mogelijk één student als notulist.

## VOORBEELD

**Voorbeeld 1:** Gebruik [Kialo-edu](https://kialo-edu.com) om een groep studenten een discussie of debat met elkaar laten voeren. Je maakt een account aan op Kialo-edu.com en voegt de studenten toe aan dit privé account. Vervolgens maak je een discussie aan, waarbij je een stelling in kunt voeren. Studenten kunnen het hiermee eens of oneens zijn. Een voorbeeld van een stelling zou kunnen zijn: "mensen beïnvloeden door gebruik te maken van onbewuste processen (bv. nudging) is niet ethisch". Je deelt studenten op in twee groepen, één groep is het eens met de stelling en de andere groep is tegen de stelling. Studenten kunnen hun argumenten intypen in Kialo-edu. Vraag studenten wat ze uit deze discussie hebben geleerd.

## ALGEMEEN

 15 - 30 min.

 tot 10 personen

## UITDAGINGEN

 Actief kennis verwerven


 Groepsgesprek leiden

 Persoonlijk contact

*Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen*

## MIDDELEN

 Microsoft Teams - Polly

 Padlet

 Kialo-edu

*Zie p. 37 en verder voor uitleg over de middelen*

**Voorbeeld 2:** Gebruik Microsoft Teams voor het voeren van een online discussie. Vraag studenten zich thuis voor te bereiden op de discussie. Deel de studenten op in twee teams van vier personen, de overige twee studenten luisteren mee met de discussie. Zij zijn de observatoren. Vervolgens zijn er twee opties: 1) Laat de observatoren via de chatfunctie de sterkste argumenten invoeren (met de naam erbij van degene die het argument heeft gegeven). Aan het einde kun je de observatoren in een wordcloud bij [Mentimeter](#) of in de chatfunctie laten zeggen wie ze het sterkst vonden tijdens de discussie. 2) Laat de observatoren na de discussie overleggen in een apart kanaal in Microsoft Teams: wat waren de sterkste argumenten? Door wie werden deze gevoerd? Deze argumenten voeren de observatoren vervolgens in op Mentimeter of in de chatfunctie. Uiteindelijk kiezen de observatoren een winnaar.

**Voorbeeld 3:** Gebruik [Padlet](#). Je maakt een account aan op Padlet en maakt hier een bord aan. Kies voor 'wall' en stel bij instellingen in dat de studenten de posts kunnen liken. Je kunt de link van dit bord delen met je studenten. Deel zelf je scherm. Wijs ongeveer drie studenten als jury aan en splits de rest van de groep in tweeën (één groep voor en één groep tegen de stelling). Laat de studenten vervolgens in deze twee subgroepen argumenten met elkaar verzinnen. Dit kan je doen door de twee groepen bijvoorbeeld een aparte vergadering te laten starten in twee subkanalen. Vervolgens voeren beide subgroepen hun argumenten in op het bord in Padlet. Laat de studenten één argument per post-it op het bord schrijven. Als beide subgroepen klaar zijn mogen ze op elkaar reageren. Laat ze hiervoor wederom overleggen in hun subgroep in de aparte kanalen. De tegenargumenten posten ze als reactie onder de originele post-its. De jury kan hartjes geven voor de sterkste argumenten/verwerpingen. Degene met de meeste hartjes wint de discussie. Daarna kun je de jury vragen om een concluderende speech te geven.

**Mensen beïnvloeden door het gebruik van nudging is ethisch**  
Online discussie

Voor	Voor	Tegen
Ja, want nudges worden gebruikt om mensen wenselijk gedrag te laten vertonen. Ze beïnvloeden mensen dus in positieve zin.	Nudges leiden niet tot negatieve gevolgen of problemen bij mensen.	Nee, want mensen moeten hun complete eigen vrije wil behouden.
♥ 1	♥ 0	♥ 0
Tegenargument: maar dat weet je nooit zeker. Misschien worden mensen door de overheid beïnvloed, zodat ze gedrag gaan vertonen dat de overheid wil zien. Dat wil niet zeggen dat dit gedrag voor deze persoon zelf ook een positieve uitkomst heeft.	Opmerking toevoegen	Tegenargument: mensen houden nog steeds hun vrije wil om te doen wat ze willen. Ze worden niet verplicht om bepaald gedrag te vertonen door nudges.

# 9. OPINIEPEILING

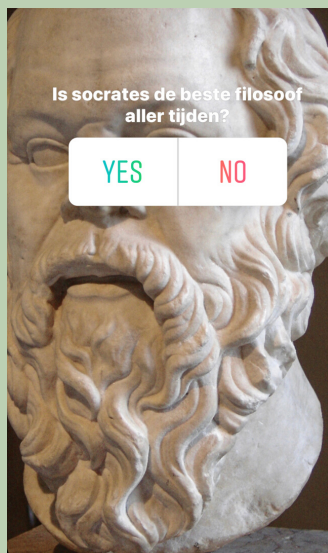
Social media zijn platformen waar studenten veel mee bezig zijn. Jongeren zitten gemiddeld 2 uur en 20 minuten van de dag op social media rond te struinen. Waarom zou je dit niet verwerken in je onderwijs om op een actieve manier kennis te verwerven? Studenten kunnen tegenwoordig met een druk op de knop grote groepen mensen bereiken op social media. Social media vormen dus een ontzettend grote informatiebron. Ook in de les kun je de grote online netwerken die studenten vaak zelf al hebben opgebouwd benutten. Je kunt studenten namelijk vragen om de platformen te gebruiken voor kleine opiniepeilingen die ze zelf kunnen uitvoeren en die aansluiten bij het vakgebied.

## DE WERKVORM

Laat studenten een kleine opiniepeiling uitvoeren op een social media pagina. Laat ze voorafgaand aan de les bijvoorbeeld een opinie vraag stellen en deze vraag plaatsen op hun Instagram story met een hashtag erbij die bij jouw vak past. Op Instagram is er als je een 'story' plaatst de optie voor een 'voting poll'. Volgers kunnen tussen twee antwoordopties kiezen en hierop klikken. Laat studenten tijdens de les de antwoorden die ze hebben gekregen met elkaar delen en vergelijken. Bespreek nu wat voor volgers mensen hebben en wat dit wellicht voor invloed heeft gehad op de ontvangen antwoorden. Ook is er de mogelijkheid om een open vraag te stellen. Zorg er wel voor dat de studenten akkoord zijn met het plaatsen van inhoud op hun social media.

## VOORBEELD

Tijdens een filosofieles kun je vragen aan studenten om vooraf hun volgers een aantal vragen voor te leggen over de onderwerpen die tijdens de werkgroep aan bod komen zoals de bekendste filosofen aller tijden. Welke vragen dit precies zijn, mogen de studenten zelf verzinnen, maar ze moeten wel aansluiten op de lesstof. Geef hen minimaal één week de tijd om de opiniepeiling open te zetten en stel een minimum aan het aantal vragen (bv: drie). Tijdens de les kun je de vragen en antwoorden bespreken. Laat studenten kort hun vragen en antwoorden presenteren en laat de rest van de studenten vragen stellen en aanvullen.



## ALGEMEEN



5 - 10 min.



Tot 20 personen

## UITDAGINGEN



Actief kennis verwerven

Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen

## MIDDELEN



Instagram



TikTok

Zie p. 37 en verder voor uitleg over de middelen

# 10. OVEREENKOMSTEN ZOEKEN

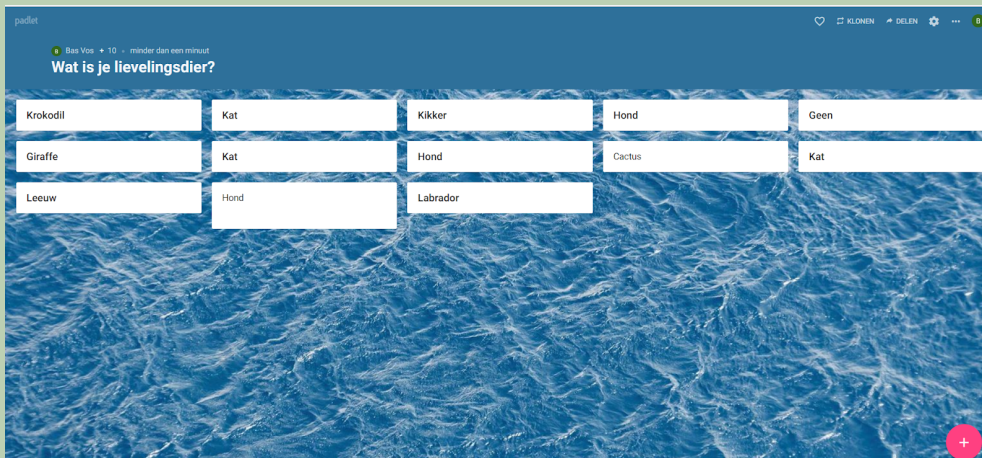
In het dagelijks leven zijn mensen onbewust en bewust veel bezig met het zoeken naar overeenkomsten tussen personen. Die overeenkomsten bepalen vriendschappen, samenwerkingen en liefdesrelaties, en kunnen jaren stand houden. Het belang van het zoeken naar overeenkomsten in het dagelijks leven is groot, maar ook tijdens lessen kun je dit inzetten om energie op te wekken, persoonlijk contact te leggen of om subgroepen te vormen.

## DE WERKVORM


Geef studenten de opdracht om via digitale middelen op zoek te gaan naar een bepaalde overeenkomst. Dit kunnen overeenkomsten in uiterlijk, woonlocatie, kennis over de stof, achtergrond en nog veel meer zijn. Je kunt de studenten de opdracht geven om zoveel mogelijk medestudenten te vinden met dezelfde overeenkomst om elkaar beter te leren kennen, wat ook energie opwekt. Je kan de studenten ook de opdracht geven om maximaal één of twee medestudenten te vinden met dezelfde overeenkomst om zo een subgroepje te vormen voor de volgende opdracht. Je kunt ook zelf degene zijn die mogelijke overeenkomsten tussen studenten benoemt en hen zelf digitaal hun hand op laat steken als het voor hen geldt, om ze zo beter te leren kennen of om groepjes te vormen. Je kunt er vervolgens dieper op ingaan door één of twee studenten iets te laten vertellen over de overeenkomst.

## VOORBEELD

**Voorbeeld 1:** Gebruik Padlet. Je stelt de vraag: "wat is je lievelingsdier?". Vervolgens laat je de studenten via Padlet een post-it maken waarop ze hun lievelingsdier plaatsen en hun naam. Vervolgens kun je deze post-its categoriseren en hier subgroepen van maken.




## ALGEMEEN


 5 - 10 min.

 Tot 20 personen

## UITDAGINGEN

 Energie opwekken


 Persoonlijk contact leggen

 Subgroepen vormen

*Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen*

## MIDDELEN

 Kahoot

 Padlet

 Mentimeter

 Instagram

*Zie p. 37 en verder voor uitleg over de middelen*

**Voorbeeld 2:** Gebruik een chatfunctie op bijvoorbeeld Microsoft Teams. Stel een vraag en laat de studenten antwoord geven in de vergaderchat. Probeer daarna de antwoorden te categoriseren en maak vanuit deze categorieën groepjes. Je kunt zelf een student aanwijzen die de leiding neemt met het categoriseren.

**Voorbeeld 3:** Gebruik Instagram. Door de studenten op elkaar's pagina's rond te laten struinen, vinden ze wellicht wel overeenkomsten. Laat ze die overeenkomsten zoeken.

**Voorbeeld 4:** Gebruik Kahoot. Maak een quiz met vragen als: "Wat wil je leren in deze cursus?" of "Wat is de reden dat ze deze studie hebt gekozen?".

# 11. PAK EEN VOORWERP

Turend naar ons scherm, kunnen we soms de ruimte en de spullen om ons heen vergeten, terwijl deze juist een bijdrage kunnen leveren aan het lesgeven! Zeker omdat studenten in de digitale onderwijswereld thuis zitten en omringd zijn met eigen spullen. Deze werkvorm helpt om onze blik weer te verruimen. Je kunt deze werkvorm inzetten om energie op te wekken, waarbij het erom draait dat voorwerpen worden gebruikt om de gedachten van de deelnemers even op iets anders te focussen dan de lesstof. Ook kan je deelnemers vragen om betekenis te geven aan een voorwerp om het persoonlijk contact te bevorderen. Ten slotte kunnen deelnemers een voorwerp kiezen op basis waarvan ze ingedeeld worden in een subgroep.

## DE WERKVORM

Vraag de studenten om een voorwerp te pakken, bijvoorbeeld voorwerpen met dezelfde kleur (pak allemaal iets geels), voorwerpen van dezelfde categorie (pak allemaal een keukenvoorwerp), of een bepaald voorwerp (pak allemaal een mok). Je kunt de keuze ook meer bij studenten leggen, bv: "pak allemaal een voorwerp dat je dierbaar is" of "pak een voorwerp dat bij de lesstof past". Geef ze een tijdslimiet (een paar minuten is meestal voldoende). Je kan een paar studenten vragen om de voorwerpen toe te lichten of bespreek alleen de opvallendste voorwerpen.

## VOORBEELD

**Voorbeeld 1 (Energie opwekken):** Roep een kleur en vraag iedereen uit de groep om zo snel mogelijk een voorwerp met die kleur in beeld te brengen. Vraag ze om zodra ze het voorwerp hebben hun naam te roepen, zodat ze in beeld verschijnen. Degene die het snelste een voorwerp in beeld houdt en degene die het origineelste voorwerp heeft gevonden winnen. Je kan dit met een aantal kleuren herhalen. Dit is een korte oefening tussendoor en hoeft niet meer dan 5 minuten te duren.

## ALGEMEEN



2 - 30 min.



+/- 20 personen

## UITDAGINGEN



Persoonlijk contact leggen



Energie opwekken



Subgroepen vormen

*Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen*

**Voorbeeld 2 (Persoonlijk contact leggen):** Om studenten te leren kennen kun je deelnemers 1 minuut geven om een voorwerp te pakken en in beeld te houden dat hen als persoon beschrijft. Vervolgens kan je een rondje maken waarbij iedereen toelicht wat dit voorwerp over hen zegt. De rest kan eventueel vragen stellen. Als je dit verderop in de cursus doet, kun je de rest van de groep vragen om de informatie over deze persoon aan te vullen op basis van wat zij tot dusver over deze persoon hebben gezien. Neem voor deze oefening ruim de tijd, ongeveer 1 à 2 minuten per leerling. Het liefst hou je de hele groep samen zodat iedereen elkaar leert kennen, maar als je een erg grote groep hebt, kun je ook subgroepen vormen.

**Voorbeeld 3 (Subgroepvorming):** Aan de hand van deze oefening kun je ook subgroepjes vormen. Je kunt studenten bijvoorbeeld vragen om een voorwerp met hun lievelingskleur in beeld te houden en op basis daarvan vorm je groepen. Dit kan ook op basis van andere categorieën, zoals voorwerpen uit de keuken (iedereen met bestek bij elkaar, iedereen met borden bij elkaar, etc.). Dit is een hele korte manier om subgroepen te vormen en tegelijk energie op te wekken. Dit hoeft niet meer dan 2 minuten te duren.



# 12. QUIZ

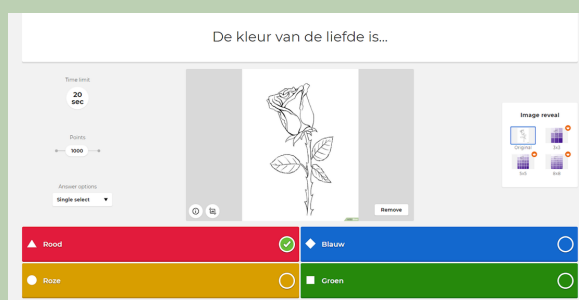
Een quiz is een werkvorm die iedereen wel kent. Een quiz is een voornamelijk op kennis gebaseerd spel waarbij deelnemers binnen een bepaald tijdsbestek vragen moeten beantwoorden. Quizzen worden vaak gebruikt om kennis te toetsen. In een fysieke setting kun je quizzen makkelijk vormgeven (je vraagt studenten bijvoorbeeld om hun hand op te steken bij het juiste antwoord), maar digitaal kan dit ook (maar dan net even anders). Naast het toetsen van voorkennis, kun je quizzen ook gebruiken om energie op te wekken of om je studenten beter te leren kennen.

## DE WERKVORM

Bedenk vragen over het onderwerp dat je met de quiz wilt behandelen. Kies een online middel om de quiz in vorm te geven. In de les stel je de vragen aan de studenten. Als je de quiz inzet om actief kennis te verwerven, kun je de studenten aanmoedigen om toelichting te geven bij hun antwoorden. Bij een quiz met als doel om kennis te activeren of te toetsen kun je ervoor kiezen om ook een winnaar uit te roepen, denk dus eventueel ook na over een kleine prijs. Aangezien een fysieke prijs lastig is, kun je ook denken aan het uitdelen van een privilege; het zelf kiezen van een onderwerp, het zelf samenstellen van een subgroep of een uur extra tijd voor een deadline. Als je een quiz inzet om energie op te wekken of persoonlijk contact te leggen, kun je vragen of één of enkele studenten toelichting willen geven bij het gekozen antwoord. Je kunt hierbij trivia vragen inzetten of meer persoonlijke vragen zoals "Ben je een koffie of thee mens?"

## VOORBEELD

Het thema van een werkgroep is 'liefde'. Om het thema in te luiden wil je een introducerende quiz doen om te kijken wie de meeste standaard weetjes over de liefde paraat heeft. Je wilt hier een leuk wedstrijdje van maken. Je gebruikt Kahoot om een quiz te maken en vraagt bijvoorbeeld wie de God van de liefde is, wat het symbool van de liefde is, en wat de kleur van de liefde is. Je kunt in Kahoot plaatjes toevoegen aan de vraag, maar ook aan de antwoordmogelijkheden zelf. Studenten krijgen 20 seconden per vraag om het goede antwoord te kiezen. Tijdens de quiz is een wachtmuziekje te horen om de spanning op te voeren. Aan het eind is er een scorebord te zien, de winnaar wordt uitgeroepen en krijgt de prijs. Hij/zij mag zelf bepalen in welke subgroep hij/zij komt te zitten voor de volgende opdracht.



## ALGEMEEN



5 - 20 min.



Onbeperkt

## UITDAGINGEN



Actief kennis verwerven



Energie opwekken



Persoonlijk contact leggen

Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen

## MIDDELEN



Mentimeter



Microsoft Teams - Polly



Kahoot



Socrative

Zie p. 37 en verder voor uitleg over de middelen

# 13. RANDOMIZER

Online is het niet mogelijk om studenten aan te wijzen en op die manier subgroepen te vormen. De randomizer is een online tool om toch op eerlijke wijze subgroepen te vormen.

## DE WERKVORM

Kopieer en plak de namenlijst van de studenten in het tekstvenster van [randomizer.org](https://randomizer.org), zoals je ziet op de afbeelding. Zorg dat de namen onder elkaar staan en niet op een rij. Klik op 'randomize'. Je krijgt nu een lijst met de namen op willekeurige volgorde. Bedenk hoeveel mensen je per subgroep wil en splits de lijst op. Schrijf de subgroepen vast op voordat je aan de les begint en kopieer en plak de subgroepen in de chat. Klik de randomizer niet weg. Zo blijft de namenlijst staan en kan je eventueel nog een keer randomizen tijdens de les.

## VOORBEELD

### Part 1: Enter List Items

Enter your items in the field below, each on a separate line. Items can be numbers, names, email addresses, etc. A maximum of 10,000 items are allowed. Please don't enter anything you would consider confidential ([here's why](#)).

```
nina  
max  
kim  
arnold |
```

(you're viewing this form [securely](#))

### Part 2: Go!

Be patient! It may take a little while to randomize your list...

Randomize

Reset Form

Switch to Advanced Mode

## ALGEMEEN



1 min.



Onbeperkt

## UITDAGINGEN



Subgroepen vormen

Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen

## MIDDELEN



Randomizer

Zie p. 37 en verder voor uitleg over de middelen

# 14. SPELLEN

Met de grote invloed van het internet komt het steeds vaker voor dat jongeren veel tijd besteden aan het spelen van online spelletjes. Deze spellen kunnen erg nuttig zijn om in te zetten op het moment dat het energieniveau laag is en studenten behoefte hebben aan een leuk intermezzo. Ook kan het spelen van een online spel ervoor zorgen dat je de studenten beter leert kennen.

## DE WERKVORM

Op het internet kun je ontzettend veel leuke spellen vinden die je met je studenten kan spelen. Je kunt ze naar een website verwijzen waar een spelletje klaar staat. Afhankelijk van het spel kun je ze in groepjes verdelen en het spel zelf laten spelen (bv. bij Pictionary). Je kunt ook je eigen scherm delen waarop een spel te zien is en input vanuit de groep vragen (bv. bij Lingo). Niet alle studenten zullen gewend zijn om tijdens de les een spelletje te spelen! Leg daarom van te voren uit waarom je dit doet (het opwekken van energie en verkrijgen van hernieuwde concentratie) en vraag achteraf hoe ze dit ervaren.

## VOORBEELD

### Voorbeeld 1: Verhalen

Eén student typt de eerste zin van een verhaal in de chat. Vervolgens voegt elke andere student in een vaste volgorde een vervolgzin toe totdat er een mooi verhaal staat.

### Voorbeeld 2: Lingo

Ga naar [deze website](#) en deel je scherm. Op deze website kun je in eerste instantie kiezen of je met 5 of 6 letters wilt werken. Daarna zie je een scherm met 5 of 6 bolletjes waar een beginletter is gegeven. Het is de taak om te raden wat het woord is. Na een fout geraden woord worden bolletjes groen of geel. Een groen bolletje is het een teken dat die letter op de juiste plek staat. Een geel bolletje is het een teken dat die letter op de verkeerde plek staat.



## ALGEMEEN



5 - 15 min.



Afhankelijk van het spel

## UITDAGINGEN

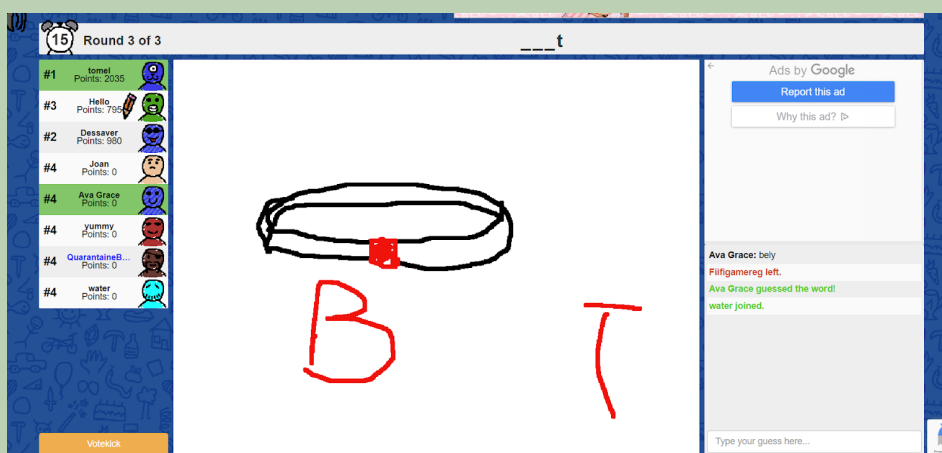


Energie opwekken

Zie p. 7 en verder voor uitleg over de uitdagingen

### Voorbeeld 3: Pictionary

Ga naar [deze website](#), vul je naam in en druk op create private room. Vervolgens kun je de hoeveelheid rondes, tijd per ronde, en de taal instellen. Als je je muis beweegt over de witte balk onderin het scherm ontstaat er een link die je kan delen met studenten. De studenten kunnen die link gebruiken om mee te doen met het spel. Tijdens het spel moet iedere deelnemer omstebeurt een woord kiezen om te tekenen. De andere deelnemers moeten raden wat het woord is via de chatfunctie rechts van het scherm. Je krijgt punten als je het getekende woord goed raadt, of als deelnemers jouw getekende woord snel raden. Bovenin het scherm is te zien hoeveel letters het woord heeft. Degene met de meeste punten wint. Het is ook mogelijk om de studenten iets te laten tekenen via het computerprogramma Paint. Ze starten Paint op en kunnen iets tekenen op het witte vlak. Als ze hun scherm delen is het te zien voor iedereen en kan er geraden worden wat er wordt getekend.



Er zijn nog talloze andere spellen te vinden op het wereldwijde web.

# 15. VRAGEN

Eén van de belangrijkste manieren om informatie te verzamelen bij studenten is door middel van het stellen van vragen. Vaak worden vragen mondeling gesteld, en wordt hier ook verbaal antwoord op gegeven. De digitale omgeving maakt de drempel om iets bij te dragen echter groter en het overzicht is moeilijker te behouden in de antwoorden. Online lessen geven de mogelijkheid om met originele, leuke, en drempelverlagende manieren te komen om een vraag te stellen of antwoord te geven. Laten we daar dan ook gebruik van maken! De originaliteit van de vragen en antwoorden kan resulteren in meer persoonlijk contact en een actievere vorm van kennis verwerven. Daarbij kun je vragen ook inzetten om een groepsgesprek te leiden en informatie uit de groep te halen.

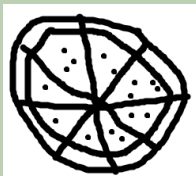
## DE WERKVORM

Er zijn verschillende soorten vragen die je kan stellen: meerkeuze-, open-, schaal-, dilemma-, stelling-, cijfer- en rankingvragen. De antwoorden die je hierop wilt ontvangen kun je verbaal laten geven, maar ook door middel van een afbeelding, gifje, sticker, tekening, voorwerp uit de ruimte, geluid en één woord. Vervolgens kun je studenten vragen om toelichting te geven bij hun antwoord, of om alleen de meest opvallende antwoorden te bespreken.

## VOORBEELD

**Voorbeeld 1:** Gebruik [Padlet](#). Kies voor de 'wall'. Deel de link met de studenten. Stel een meerkeuze vraag. Bv: Geef aan welk eten je het lekkerst vindt in de vorm van een tekening. Geef ook de antwoorden: a) Pizza; b) Patat; c) Nasi; d) Sushi. Laat de studenten op het plusje klikken en een tekening van hun antwoord toevoegen.

Antwoord:  
Pizza



**Voorbeeld 2:** Gebruik Google afbeeldingen. Stel een open vraag: Bv: Geef aan welke psychologische theorie je het meest interessant vindt aan de hand van een afbeelding die je op internet kan vinden. Deel deze vervolgens in de chat om je antwoord aan elkaar te tonen.

Antwoord:  
Bystander effect



## ALGEMEEN



5 - 10 min.



Onbeperkt

## UITDAGINGEN



Actief kennis  
verwerven



Groepsgesprek  
leiden



Persoonlijk  
contact leggen



Subgroepen  
vormen

Zie p. 7 en verder voor  
uitleg over de uitdagingen

## MIDDELEN



Microsoft  
Teams - Polly



Kahoot



Mentimeter

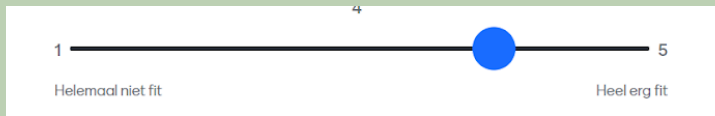


Padlet

Zie p. 37 en verder voor  
uitleg over de middelen

**Voorbeeld 3:** Gebruik [Mentimeter](#). Deel je scherm. Stel een schaalvraag. Bv: Op een schaal van 1 tot 5, hoe fit voelen jullie je vandaag? De studenten kunnen hierop reageren door het bolletje, zoals hieronder weergegeven, op de voor hen correcte plek te zetten.

*Antwoord:*



**Voorbeeld 4:** Stel een dilemma vraag: Kies tussen de volgende twee opties: Zonder schoenen naar buiten OF het regent binnen. Laat de studenten hun keuze kenbaar maken door hen een object uit de kamer te laten pakken. Dit object moeten ze voor de camera houden.

*Antwoord:*



**Voorbeeld 5:** Gebruik een GIFje. Stel een stellingvraag. Bv: Ik vind de les leuk! Laat de studenten antwoord geven met een GIFje. Dit kan in de meeste online omgevingen door in de chatfunctie op het icoontje GIF te klikken en een beschrijving te typen van je gewenste GIFje. Laat de studenten deze vervolgens via de chat delen.

*Antwoord:*



**Voorbeeld 6:** Stel een cijfer vraag. Bv: Welk cijfer zou je je leerproces van de afgelopen weken geven? Hierbij kan het antwoord gegeven worden door het hardop te zeggen of door het te delen via de chatfunctie.

*Antwoord:* 8

**Voorbeeld 7:** Stel een ranking vraag. Bv: Rank de drie behandelde theorieën in de les van meest interessant naar minst interessant, en deel je antwoord via de chat.

*Antwoord:* 1=Theorie X, 2=Theorie Y, 3=Theorie Z

# **DIGITALE MIDDELEN**

# DIGITALE MIDDELEN

Hieronder vind je de uitleg van de hierboven benoemde middelen. De ene uitleg zal wat meer tijd kosten om je eigen te maken dan de ander, kies daarin voor de middelen die jou goed liggen. Maak daarnaast afspraken met jouw onderwijsinstelling over de aanschaf en het gebruik van de middelen (bv: op het gebied van privacy).

## DOBBELSTEEN

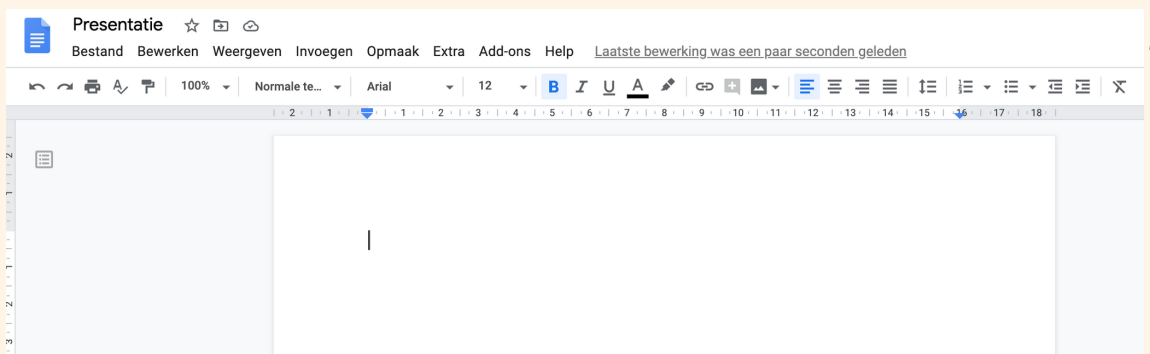


Bij [deze website](#) zie je een dobbelsteen in beeld komen. Zo kun je online met een dobbelsteen gooien. Als je je scherm deelt, kunnen de studenten meteen zien wat er gegooid is. Onder de dobbelsteen staat 'gooi'. Als je hierop klikt, hoor je het geluid van rollende dobbelstenen en 'gooi' je met de dobbelsteen. Als je op '+' of '-' klikt, kun je dobbelstenen toevoegen of wegnemen

## GOOGLE DOCS



Google docs is een manier om tekst te verwerken. Het maakt deel uit van een gratis, online gebaseerde software office aangeboden door Google binnen de Google Drive service. Google Docs bestanden kun je delen met andere mensen waardoor je ze toegang geeft tot het bestand om het in te zien, te reageren of te editten. Zolang iemand internet heeft, heeft diegene toegang tot Google Docs. Zo kunnen studenten in principe altijd en overal bij het document komen. Je kunt het document van tevoren zelf al bewerken (denk aan vragen of een tabel) als dat je lesdoel dient.



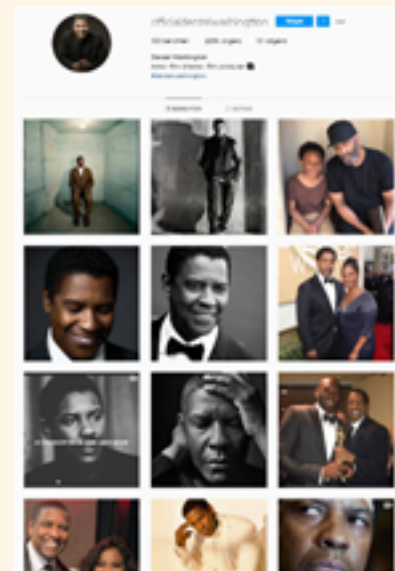
## INSTAGRAM



De laatste jaren zijn veel verschillende sociale platforms naar buiten gebracht die erg populair zijn geworden. Instagram is er daar één van en op dit moment de meest populaire vorm van sociale media. Meer dan een miljard mensen heeft een account. Instagram is een platform waarop iedereen een account aan kan maken. Je kunt andere accounts volgen om zo in contact te blijven met vrienden, familie en kennissen. Je kunt ook accounts van beroemdheden volgen om erachter te komen waar zij in hun dagelijks leven mee te maken krijgen. Daarnaast kun je ook onderwerpen volgen, zoals #metoo.

Op je account kun je foto's en video's posten. Anderen kunnen reageren op de content die je post en het 'liken'. Je kunt anderen ook taggen in je foto's of video's om aan te geven wie er te zien zijn op je posts. Daarnaast kun je foto's en video's permanent op je profiel zetten, maar er ook voor kiezen om het maar 24 uur zichtbaar te laten zijn.

Het feit dat veel mensen op de wereld een account hebben laat zien hoe belangrijk Instagram voor de huidige samenleving is. Daarom is het een prachtig platform om ook te gebruiken tijdens online lessen. Je mag er als docent vanuit gaan dat je studenten niet hoeft uit te leggen hoe het platform werkt. Simpelweg de instructie geven: "Gebruik Instagram om informatie op te zoeken over het onderwerp" of "Maak een post of story over de theorie" is genoeg. Mochten er studenten tussen zitten die geen Instagram hebben of er geen gebruik van willen maken in studie context, dan kun je ervoor kiezen om te werken met subgroepjes.



## KAHOOT



Het online programma Kahoot (Kahoot.com) kun je gebruiken om een quiz te maken. Via dit programma kun je studenten tegen elkaar laten strijden voor een plek in de top 3. Het is dus een quiz met een spel component, waarin automatisch wordt bijgehouden wie van de aangemelde studenten de meeste punten heeft verdiend. Er kunnen foto's en filmpjes aan de Kahoot slide worden toegevoegd en iedere vraag heeft maximaal 4 antwoordmogelijkheden. Wanneer de quiz klaar is voor gebruik, kun je de code van de Kahoot quiz delen met studenten. De studenten dienen hiervoor naar Kahoot.it te gaan en hier de code in te vullen die hoort bij de quiz die je hebt gemaakt. Het programma houdt zelf bij wie de meeste punten heeft en wie uiteindelijk wint. Als je een quiz wilt doen via Kahoot en je wilt dat het programma zelf bijhoudt wat de scores zijn, vink dan altijd een correct antwoord aan (dit antwoord krijgt dan een groen vinkje). Op kahoot zijn ook al bestaande quizzes te vinden zoals trivia vragen over psychologie of landen. Hierdoor is dit middel ook erg geschikt voor internationale groepen.

**Kahoot!** Home Discover Kahoots Reports Create Rianne

**Questions (12)** Show answers

1 - Quiz  
Dus nu ben je enorm trots op je prestatie!

2 - Quiz  
Je bent rusteloos, je gaat met minder plezier naar je werk, maar toch ben je optimistisch en geloof je dat alles ...

3 - Quiz  
Het gesprek met je zus ging erg goed.

4 - Quiz  
Ik kan me heel goed voorstellen dat je je nu zo voelt.

**Puzzelen met 4 vormen van actief luisteren.**  
1 favorite 31 plays 212 players  
Play Edit

A public kahoot  
rimami  
Created 4 months ago

## KIALO-EDU

Kialo is een platform waarop mensen online een discussie of debat met elkaar kunnen voeren. Kialo-edu is een versie van Kialo dat specifiek gemaakt is voor het gebruik tijdens lessen. Het helpt studenten om tot de kern van een bepaald onderwerp of probleem te komen door erover te discussiëren of te debatteren. Ga eerst naar [kialo-edu.com](https://kialo-edu.com) en klik op de knop 'Sign up' om een account aan te maken. Je kunt zelf een nieuwe discussie starten. Dit doe je door op de knop 'create discussion' te klikken. Vul dan de titel/stelling/onderwerp in en start de discussie. Deze discussie zal op privé staan en kan alleen gezien worden door degenen die jij uitnodigt. Je kunt ook een team aanmaken voor je groep in Kialo-edu. De discussie kan gevoerd worden met de gehele groep of in subgroepen. Discussies en debatten worden helder weergegeven als een interactieve 'boom' met voor- en tegenargumenten. Bovenaan elke discussie staat de stelling. Daaronder worden voor- en tegenargumenten weergegeven.

Elk argument kan weer vertakken naar meerdere argumenten voor of tegen dat specifieke argument. Om een nieuw argument toe te voegen kunnen studenten op het plus-icoontje klikken. Onder elk argument is een commentaren-sectie aanwezig. Hiermee kun je studenten feedback geven of vragen stellen zonder de discussie te onderbreken. Studenten kunnen elkaar op deze manier ook feedback geven of vragen aan elkaar stellen. Meer weten over hoe Kialo werkt? Bekijk [de volgende site](#), waar ook in een video meer uitleg te vinden is.

### Enter discussion details

#### Discussion Title

Provide a brief title describing your thesis.

120

#### Background (Optional)

Add information about the parameters of this discussion here.

Add Link

#### Discussion Tags (Optional)

Add tags related to the discussion.

#### Discussion Language

English

edu

Internetpagina's mogen jouw persoonlijke gegevens opslaan en gebruiken om jou bepaalde advertenties te laten zien

Pros Cons

Ja, want op die manier krijg je producten en diensten te zien die je waarschijnlijk leuk vindt.

Nee, dit hoort privé te blijven. Iedereen hoort zelf te bepalen welke advertenties hij/zij wil zien. Op deze manier beïnvloed je mensen.

Notifications

CHANGES ACTIVITY GLOBAL

Filter: All participants

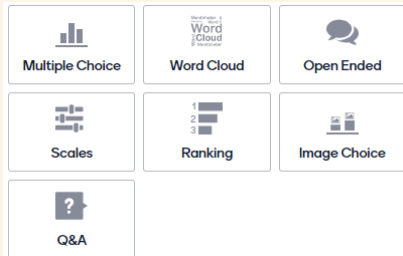
Show activity (5)

You 1s ago  
New con [Nee, dit hoort privé te...](#) added underneath  
[Internetpagina's mogen jouw...](#)

You 1m ago  
New pro [Ja, want op die manier krijg...](#) added underneath  
[Internetpagina's mogen jouw...](#)

# MENTIMETER

Mentimeter is een programma waarmee interactieve presentaties gegeven kunnen worden. Je kan het gebruiken om presentaties te geven, meningen van anderen te achterhalen, vragen te laten beantwoorden en inzichten te krijgen in de gedachtegangen van je publiek.



Mentimeter geef je vorm door middel van dia's. Je kunt dia's toevoegen waarop tekst staat om je programma aan te kondigen of studenten wat uit te leggen, je kunt dia's laten zien waarop afbeeldingen te zien zijn, en je kunt studenten laten stemmen op een antwoord in een quiz. Daarnaast is Mentimeter een goed systeem om studenten vragen te laten stellen en beantwoorden. Je kan de vragen op veel manieren laten beantwoorden zoals in de vorm van meerkeuze, ranking, open antwoord, woordwolk, schaal en afbeeldingen. Onderaan het scherm is te zien hoeveel studenten hebben geantwoord. Op die manier kun je studenten stimuleren mee te doen door een tijdslimiet af te spreken en/of hardop te benoemen dat je nog wacht op de bijdrage van een aantal personen.



Een voorbeeld van een Q&A zie je hier links. Het onderwerp van deze specifieke Q&A is of iemand nog iets wilt vragen over dit digitale werkvormenboek. Studenten kunnen dan hun vraag insturen. Vervolgens kunnen andere studenten stemmen op de vraag die ze het liefst behandeld willen zien. Zo kun je alle vragen rustig bespreken nadat iedereen zijn/haar vragen heeft ingevuld.



Deze dia's kan je zelfs toevoegen aan je PowerPoint presentatie of powerpoint slides die je kunt toevoegen op Mentimeter.

Mensen kunnen anoniem op een uiterst simpele manier interactief meedoen in de presentatie. Er staat namelijk bovenaan iedere dia een code. Studenten moeten naar menti.com gaan en de code invullen. Vervolgens worden ze verwezen naar de presentatie en kunnen ze meedoen en antwoorden geven. Je kunt dezelfde presentatie meerdere keren gebruiken door de antwoorden te verwijderen.

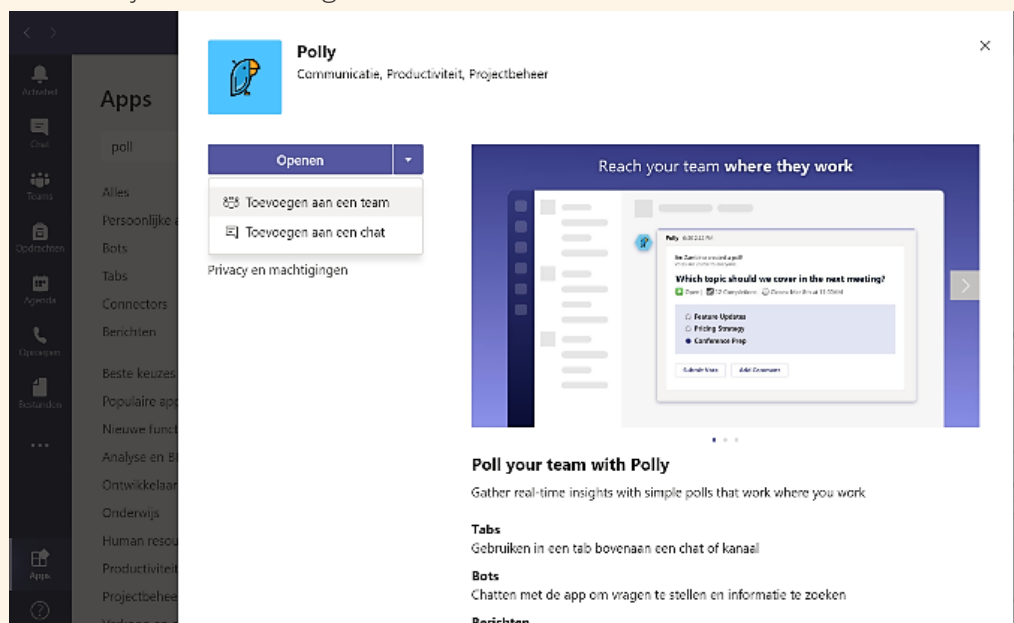
Na afloop is het mogelijk om de afgeleverde data te exporteren naar een Excel of PDF bestand om de data te analyseren.



# MICROSOFT TEAMS POLLY

Polly is een app op Microsoft Teams waarbij je studenten vragen/polls kunt laten invullen. Je kunt deze app vinden door op Microsoft Teams in te loggen en in de linker balk te klikken op 'Apps'. Vervolgens typ je in de zoekbalk 'Polly' en zie je een blauw icoontje met een vogeltje erop verschijnen. Klik op het icoontje. Als je Polly voor het eerst gebruikt zie je een knopje met 'toevoegen' staan. Als je Polly al een keer gebruikt hebt, dan staat er een knopje met 'openen'. Als je klikt op het pijltje naast 'toevoegen'/'openen' zijn er twee opties: toevoegen aan een team of toevoegen aan een chat.

- Polly toevoegen aan een team: Je typt een kanaal waarbinnen je Polly wilt gebruiken in de lege zoekbalk.
- Polly toevoegen aan een chat: Je typt een naam van een chat of een persoon waarmee je chat in de lege zoekbalk.



Bij beide opties klik je op het pijltje naast de knop 'instellen'. Er verschijnen weer twee opties: tab instellen of bot instellen.

- Bij bot instellen kun je meteen een poll maken en versturen. Je doet dit door bijvoorbeeld te typen '@Polly Lunch? Pizza, Sushi'. Vervolgens kunnen de mensen in de chat de poll beantwoorden.
- Bij tab instellen komt Polly als extra tab in de chat of in het kanaal/team te staan.

Zodra mensen een antwoord geven op de poll is dit te zien. Deze antwoorden kunnen op naam of anoniem weergegeven worden. Meer weten over hoe Polly werkt? Bekijk [de volgende site](#) voor meer informatie.



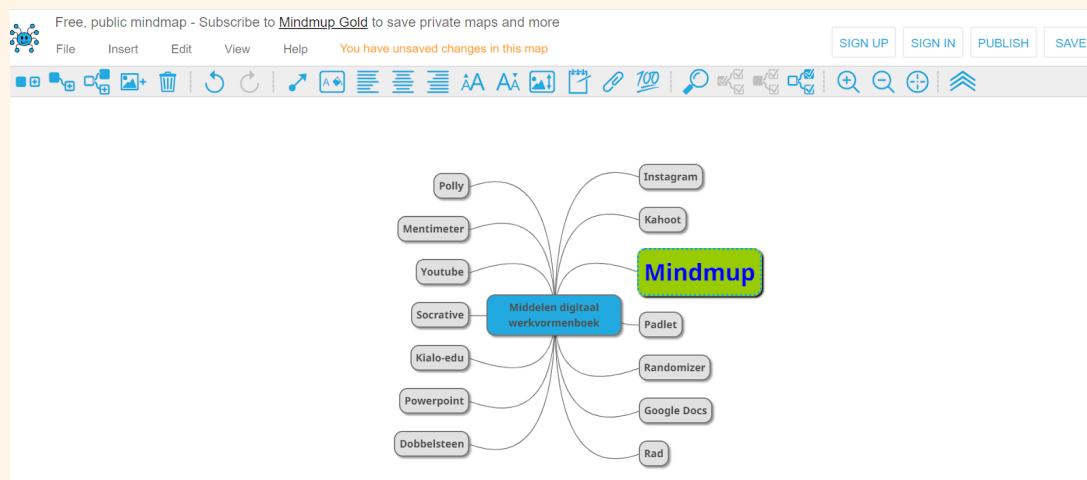
Polly 18:47

To create a poll, type something like **@polly Lunch? Pizza, Sushi**. If you need more help, check out my help tab in our 1:1, or visit our [help center](#).

## MINDMUP

Mindmup is een online tool om mindmaps te maken. Een mindmap is een visuele techniek om je eigen gedachten of denkpatronen, en die van anderen, weer te geven. Met Mindmup kun je makkelijk verbanden tonen (lijnen trekken tussen bepaalde woorden) waardoor je informatie visueel kunt ordenen. Een Mindmap bouw je rondom één concept, die je in het midden van de pagina kunt weergeven. Door middel van telkens een woord of zin toe te voegen, kun je steeds tot een concreter beeld komen van een bepaald concept. Naast dat dit heel overzichtelijk is, is het ook nog eens een leuke manier om bepaalde concepten verder uit te werken!

Typ in het midden van de mindmap het onderwerp en verzamel vanuit dat punt alle subonderwerpen die hiermee samenhangen. Je kunt de kleuren van de vakjes veranderen, woorden verslepen, vakjes met elkaar verbinden, en zo een samenhangend geheel maken van de brainstorm! Er is een gratis versie van Mindmup, die prima is om te gebruiken. Met de betaalde versie kun je privé mappen aanmaken en meerdere mensen tegelijk laten werken in dezelfde Mindmup. Dit kan in de gratis versie niet.



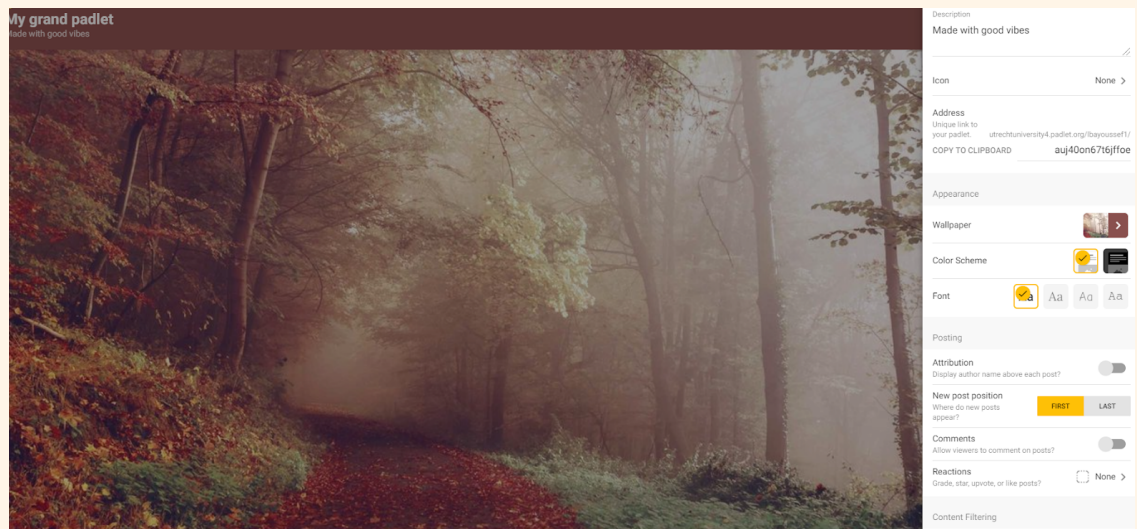
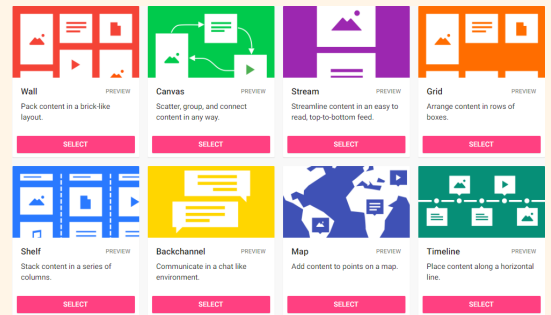
## PADLET

Padlet is een digitaal prikbord dat je kunt gebruiken om studenten een tekst, filmpje, foto, voicemail of document te laten delen. Het is een makkelijke en overzichtelijke tool om overzichten te maken en dingen te verzamelen.

Je kunt makkelijk gebruik maken van Padlet via padlet.com. Je kunt inloggen via je Google of Facebook Account, of door je emailadres in te geven. Als je geen betaald account hebt of aanmaakt, kun je in de gratis versie twee Padlets maken. Deze kun je onbeperkt verwijderen en weer opnieuw maken. Eenmaal ingelogd kun je kiezen uit verschillende formats. Deze formats zijn manieren waarop de informatie die op het prikbord worden geplaatst, weergegeven zullen worden. Hier kun je makkelijk wat mee spelen. Je kunt ook de vormgeving, zoals de achtergrond en (sub)titel veranderen. Je deelt de Padlet door een URL-link met studenten te delen. Zorg ervoor dat je de instellingen voor de Padlet goed hebt staan. Deze staan namelijk



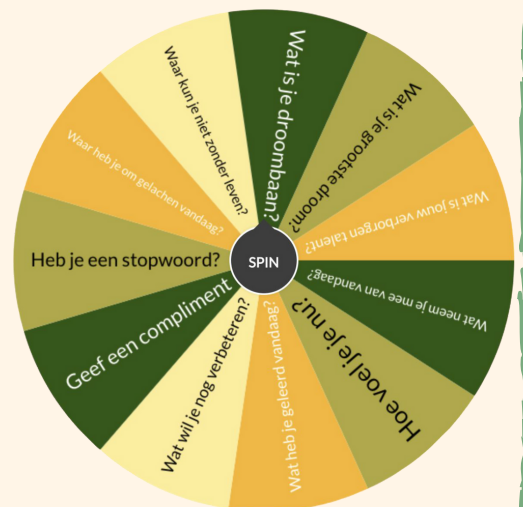
standaard op 'privé'. Je kunt er echter ook een wachtwoord op zetten, of vrij toegankelijk maken voor iedereen met de link. Daarnaast kun je ook instellen of anderen op de Padlet mogen schrijven, of alleen kunnen kijken. Ook kunnen studenten op elkaars input reageren door de optie te activeren dat ze hartjes aan kunnen klikken, of door deze te ranken. Meer weten over hoe Padlet werkt? Bekijk [dit filmpje](#).



## RAD



Het rad van fortuin is een hulpmiddel om vragen te stellen of opdrachten te geven zonder steeds aan het woord te zijn. Op [deze website](#) kun je onder 'inputs' vragen typen. Druk op enter en de vraag verschijnt in het rad. Er staan twee vakjes naast elke vraag. Als je het oranje vakje aanvinkt, doet deze vraag deze ronde mee. Je kunt bijvoorbeeld als een vraag geweest is, zorgen dat dit vakje niet langer aangevinkt is. Als je op het rode kruis drukt, wordt de vraag verwijderd. Als je alle vragen die in het rad staan wilt verwijderen, druk je op de drie puntjes naast 'input' en op 'remove all inputs'. Normaal gesproken wordt er een muzikje afgespeeld als je het rad laat draaien. Je kunt het geluid uitzetten bij 'mute'. Ten slotte kun je klikken op 'shuffle', dan worden alle vragen op een andere volgorde geplaatst op het rad.



## RANDOMIZER

R

Via vele computers wordt er gerandomiseerd door middel van algoritmes. Dit zorgt ervoor dat het proces niet totaal willekeurig is. Op [deze site](#) Random.org wordt geen gebruik gemaakt van algoritmes en is de verdeling dus wel volledig willekeurig. De website wordt gebruikt voor lesgeven, loterijen, games en voor kunst en muziek. Het is een website waarop veel gerandomiseerd kan worden. Er kan een naam uit een grote lijst namen worden getrokken, een willekeurige volgorde van cijfers kan worden gemaakt en je kan er zelfs je wachtwoorden randomiseren. Veel meer is mogelijk op de site, maar voor het lesgeven is het vooral belangrijk dat je met Random.org namenlijsten in willekeurige volgorde kunt zetten. In de afbeelding hiernaast is een voorbeeld weergegeven. Je voegt een lijst namen toe bij 'part 1' in het witte venster. Zet ze onder elkaar zonder witregel tussen de namen. Vervolgens kun je bij 'part 2' op 'randomize' klikken om de lijst te randomiseren. Als je vervolgens de lijst opnieuw wilt randomiseren, hoef je niet terug te gaan naar de hoofdpagina, maar kun je onderaan op 'again' klikken. Zo wordt de lijst opnieuw gerandomiseerd.

Via deze website kun je op een veilige, leuke en betrouwbare manier randomiseren om ervoor te zorgen dat studenten niet de hele tijd in dezelfde groep zitten en er wat afwisseling is tijdens de les.

### Part 1: Enter List Items

Enter your items in the field below, each on a separate line. Items can be numbers, names, email addresses, etc. A maximum of 10,000 items are allowed. Please don't enter anything you would consider confidential ([here's why](#)).

```
nina  
max  
kim  
arnold |
```

(you're viewing this form securely)

### Part 2: Go!

Be patient! It may take a little while to randomize your list...

Randomize

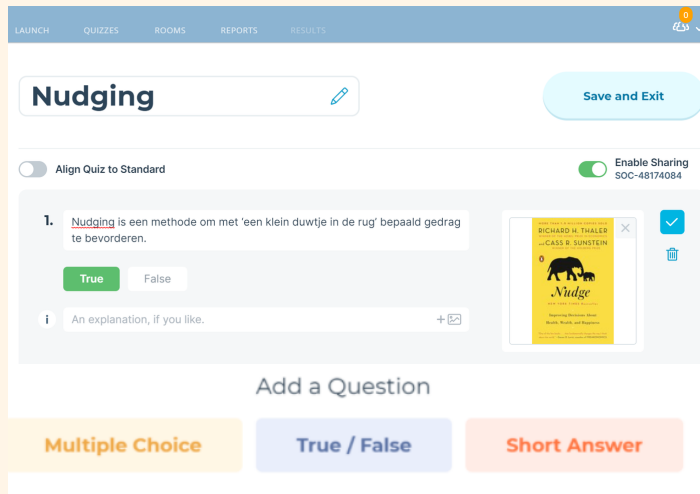
Reset Form

Switch to Advanced Mode

## SOCRATIVE

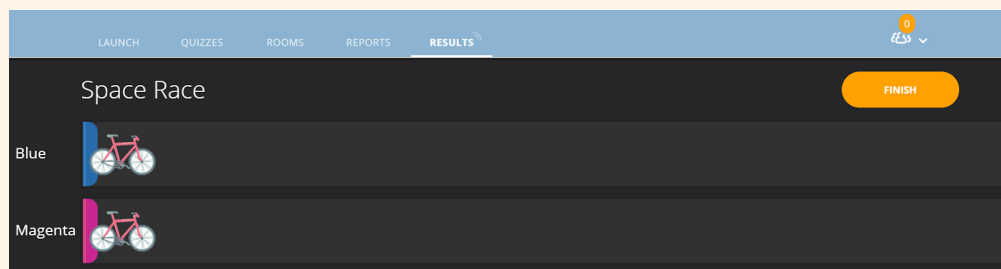


Socrative is een programma waarmee je quizzen kunt maken. Je kunt studenten laten stemmen of antwoord laten geven op vragen. Het is software die je op iedere computer, maar ook op smartphones kunt gebruiken, en het werkt heel eenvoudig. Als student maak je een account aan. Vervolgens krijg je een persoonlijk 'roomnumber'. In je eigen 'room' kun je quizzen samenstellen bestaande uit vragen met korte antwoorden en multiple-choice vragen. Aan je studenten geef je het roomnummer door en zij melden zich aan. Je kunt er voor kiezen om klassikaal te werken, of ieder op een eigen tempo de quiz te laten invullen. Er zijn twee vormen waaruit je kan kiezen: de gewone vorm, en een spelletjes vorm waarbij de studenten door goed te antwoorden op vragen een raket zo snel mogelijk naar overkant van het scherm dienen te krijgen.



Hiernaast zie je een nudging vraag als voorbeeld. Zoals de afbeelding laat zien kun je deze vraag met 'true' of 'false' beantwoorden. Onderaan de pagina kun je kiezen of je nog een vraag wilt toevoegen aan de quiz.

Om je quiz te delen met studenten, klik je linksboven op 'Launch' en dan op 'Quiz' (voor de gewone vorm) en 'Space Race' (voor de spelletjes vorm). Stel je kiest voor Space Race, dan kun je kiezen uit verschillende icoontjes hoe jij de race wilt afbeelden. In het voorbeeld is gekozen voor een fiets. Hoe meer antwoorden het groepje goed heeft, hoe sneller ze met hun fietsje van de ene kant naar de andere kant van het scherm fietsen. Zo kun je er een wedstrijdje van maken. Dit vinden studenten vaak leuk en raken ze gemotiveerder van.



Na afloop is het mogelijk om de afgeleverde data te exporteren naar een Excel of PDF bestand om je data te analyseren.

## TIKTOK

TikTok is een app waarmee je leuke, korte video's kunt maken en vervolgens kunt delen. Het lijkt erg op Instagram, alleen is dit platform alleen bedoeld voor video's. Door TikTok te gebruiken, kun je studenten een leuk en informerend filmpje laten maken over een bepaald onderwerp. Deze kunnen andere studenten dan zien en ze kunnen de filmpjes met elkaar delen. De studenten kunnen het zo creatief maken als ze zelf willen.

Voordat de studenten beginnen met filmen is het handig dat ze een liedje uit kiezen. Echter kan dit ook na het opnemen van het filmpje. Dit doe je door bovenaan op 'Geluid toevoegen' te klikken. Na het selecteren van je liedje kun je gaan filmen. Het filmpje kan in verschillende delen worden opgenomen.

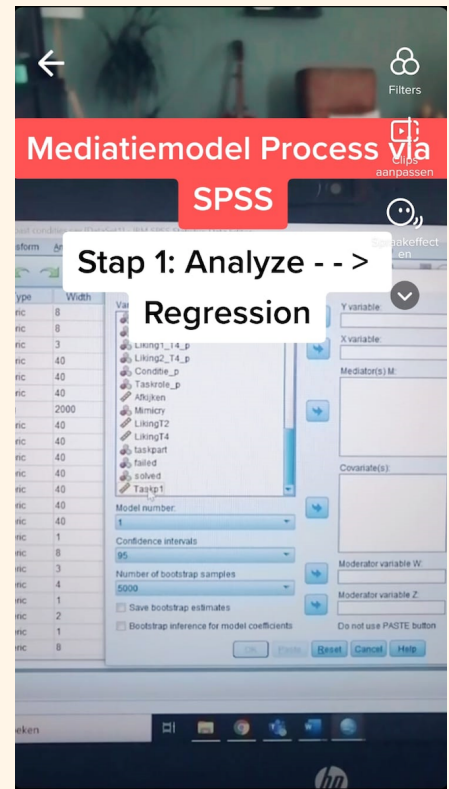
Er zijn allerlei opties om effecten aan je filmpje toe te voegen. Zo kun je je videoscherm dupliceren (zodat je 9 dezelfde beelden in één opslag hebt), en kun je reversen, waarmee je het beeld achterstevoren afspeelt. Door gebruik te maken van de effecten kun je de video wat leuker maken.



In de bio onderaan de video kunnen de studenten de kijkers in het kort laten weten wat ze kunnen verwachten van de video of kunnen ze aangeven waarom ze de video moeten kijken. Daarna kunnen de studenten relevante hashtags verzinnen. Deze slaan op de content van de video.

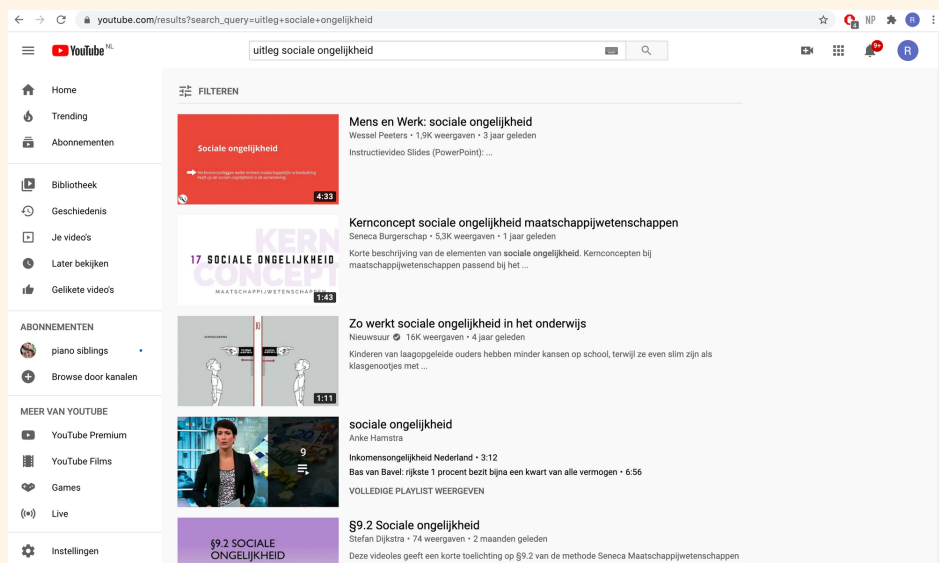
Wanneer de video geupload is, kan iedereen de video zien. In de afbeelding is een voorbeeld gegeven van hoe je bijvoorbeeld via TikTok in stapjes kunt uitleggen hoe je een mediatie analyse moet uitvoeren op het statistische programma SPSS. TikTok is hier een goed middel voor! In iedere stap kun je de tekst veranderen en kun je dingen inspreken.

Meer informatie? Via [deze link](#) vertelt Youtube gebruiker 'meester Sander' over wat TikTok is, hoe het werkt, en waarom dit een goed middel is voor in het onderwijs te gebruiken.



## YOUTUBE

Youtube is een online platform waarin mensen van over de hele wereld filmpjes kunnen plaatsen. Dit kan van alles zijn: van muziekvideo's tot bekende speeches. Onder andere staan er veel informatieve video's over onderwerpen van vrijwel ieder vakgebied en ook veel video's met praktische uitleg over bijvoorbeeld statistiek. Al deze kennis kan goed toegepast worden in een les. Als je zelf een account aanmaakt op youtube kun je zelf een video uploaden. Op [deze video](#) wordt uitgelegd hoe je een account kan aanmaken.



# NAWOORD

Het schrijven van dit boekje is een zeer waardevolle ervaring geweest voor ons allen. Toen we begonnen aan de stage had geen van ons kunnen bedenken dat we dit jaar zouden afsluiten met onze eerste publicatie. We geven jullie graag een kijkje in het proces hoe het digitale werkvormenboek dat voor je ligt tot stand is gekomen.

Aan het eind van de zomer 2019 begonnen wij nietsvermoedend en vol goede moed aan de stage. Na goed begeleid te zijn geweest waren we helemaal klaar om voor de klas te staan en professionele gespreksvoeringstechnieken te doceren aan bachelorstudenten psychologie van de Universiteit Utrecht. Nadat we gedurende blok 3 succesvol les hadden gegeven keken we allemaal uit naar een succesvol vervolg in blok 4. Maar er stond ons een grote verrassing te wachten. Op dat moment werd de COVID-19 regeling in gang gezet en moesten we online les gaan geven! De reacties waren divers. Sommigen moesten even slikken. Logisch, want we hoeven na het lezen van dit boek vast niet meer uit te leggen dat online communicatie toch erg anders is dan live lessen. Anderen zagen het juist als een leuke uitdaging. Hoe bijzonder is het als je tijdens je stage niet met één, maar met twee manieren van lesgeven kennis kunt maken!

Toen we voor het eerst hoorden dat we online les moesten gaan geven, hebben we samen met onze collega stagiairs taken verdeeld en oefeningen bedacht voor onderdelen van een online les, zoals een les openen, een les afsluiten, evalueren, energizers etc. Het was toen dat we bedachten: hier zit meer in! Wij zijn niet de enigen die online les moeten gaan geven en als wij hier zoveel tijd in stoppen, kunnen we dit ook vastleggen! Zo ontstond het idee om onze ideeën en ervaringen vast te leggen in het digitale werkvormenboek.

Met de auteurs van dit boekje hebben we veel online brainstormsessies gehouden over hoe we dit het beste konden aanpakken en uiteindelijk hebben we besloten om ons te specificeren op de vijf uitdagingen van lesgeven die in de introductie van het boekje zijn uitgelegd. Er zijn natuurlijk veel werkvormen die goed werken bij offline lesgeven, die ook goed online toegepast kunnen worden. Wij hebben besloten om de focus van dit boekje te leggen op de extra mogelijkheden die online lesgeven ons brengen. Ik denk dat we achteraf met een gerust hart kunnen zeggen dat we ontzettend trots zijn op hoe we deze uitdaging zijn aangegaan en dat het erg leerzaam is geweest.

We zijn de Universiteit Utrecht enorm dankbaar voor de kansen die deze stage heeft gebracht. Ook zijn wij Richta IJntema en Frédérique Purnot dankbaar voor de zorgvuldige begeleiding tijdens onze opleiding tot trainer. Ook zijn we Karin Smit dankbaar voor de waardevolle feedback en begeleiding die ze ons heeft gegeven en André van Nieuwenhuizen voor de analyse van ons teamproces.

## Referenties

- [1] Sousa, D. A. (2016). *How the brain learns*. Corwin Press.
- [2] Stuart, J., & Rutherford, R. D. (1978). Medical student concentration during lectures. *The lancet*, 312, 514-516.
- [3] Rasberry, C. N., Lee, S. M., Robin, L., Laris, B. A., Russell, L. A., Coyle, K. K., & Nihiser, A. J. (2011). The association between school-based physical activity, including physical education, and academic performance: a systematic review of the literature. *Preventive medicine*, 52, S10-S20.
- [4] Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ERIC Digest.
- [5] Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American journal of Physics*, 66, 64-74.
- [6] Michael, J. (2006). Where's the evidence that active learning works?. *Advances in physiology education*, 30, 159-167.
- [7] Johnson, D. W., Johnson, T. T., & Smith, K. (2007). The state of cooperative learning in postsecondary and professional settings. *Educational Psychology Review*, 19, 15–29.
- [8] O'Donnell, A. M. (2006). The role of peers and group learning. In P. H. E. A. Winne & A. Patricia (Eds.), *Handbook of educational psychology* (pp. 781–802). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- [9] De Grave, W. S., Schmidt, H. G., & Boshuizen, H. P. A. (2001). Effects of problem-based learning on studying a subsequent text: A randomized trial among first year medical students. *Instructional Science*, 29, 33–44.
- [10] Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11, 227-268.

## **Colofon**

Dit is ontwikkeld in het kader van het Intervention Psychology Internship Program dat verbonden is aan de masteropleiding Social, Health and Organisational Psychology van de Universiteit Utrecht. Dit boekje is ontwikkeld als zelfstandig project om bij te dragen aan het ontwikkelen van digitaal onderwijs.

## **Auteurs**

Janine de Bruijn  
Rianne Hop  
Frédérique Purnot  
Melle Verlare  
Eline Vis  
Bas de Vos  
Linda Youssef

## **Met dank aan**

Karin Smit  
Richa IJntema  
André van Nieuwenhuizen  
Universiteit Utrecht