

INHOUD

Grote kaarten

1x @Fontys
1x @Home
1x @Work
1x F2F
1x Online

Kleine kaarten

3x Energizers
4x Andere activiteit
4x Toetsing
4x Werkplekieren
5x Activeren van voorkennis
5x Begeleiding krijgen
5x Brainstormen
5x Feedback
5x Formatieve evaluatie
5x Instructie
5x Opdracht
5x Presenteren
5x Samenwerken
5x Vragen stellen

INLEIDING

De Fontys Blended Learning Wave is een visuele manier om onderwijs blended vorm te geven. Het betreft een toolkit met sjablonen, kaarten en instructies. Deze biedt hulpmiddelen om (opnieuw) naar het onderwijs te kijken en dit te (her)ontwerpen in een mix van online en face-to-face leeractiviteiten.

Deze ontwerpkaarten zijn ondersteunend aan de bestaande Toolkit van Fontys Blended Learning.

GEBRUIK

Het scrumteam Fontys Blended Learning hanteert de volgende definitie voor blended learning:

Blended Learning is onderwijsvorm die bestaat uit een mix van online en face-to-face leeractiviteiten. Om tot een goede blend te komen is het belangrijk dat de on- en offline activiteiten een relatie hebben en elkaar wederzijds versterken.

Gebruik **de kleine kaarten** – die de leeractiviteiten representeren – om te bepalen welke activiteiten online en welke face-to-face zouden moeten plaatsvinden.

Verder kijk je naar de combinaties van leeractiviteiten; zijn ze logisch en versterken ze elkaar?

Denk hierbij aan de doelen die je hebt, de voorkeuren van studenten of de praktische implicaties van je keuzes.

TIP

Na het bepalen van de blended learning wave is het raadzaam om stakeholders te betrekken.

Tijdens het uitvoeren is het goed om regelmatig te evalueren. Iedere groep studenten is anders: dat kan mogelijk invloed hebben op hoe je de blended learning wave samenstelt.

Kijk dus altijd opnieuw kritisch naar de opbouw van het onderwijsontwerp.



De Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel-GelijkDelen 4.0 Internationaal is van toepassing op dit werk.

Ga naar <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> om deze licentie te bekijken.

Deze methode is op basis van Blended Toolkit 2016, Wiebe Dijkstra TU Delft. <https://edu.nl/8xfdm>

UITVOERING

Gewoon beginnen!

Het lijkt soms ingewikkeld maar de enige manier om het behapbaar te maken is gewoon te starten. Ga aan de slag met de ontwerpkaarten en kom tot een eerste concept.

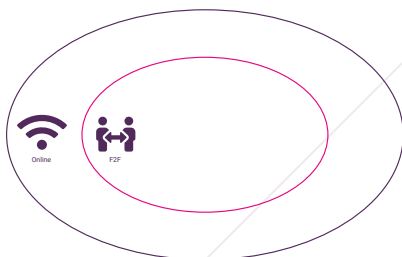
1. Bepaal welke onderwijseenheid je in de blended learning wave gaat visualiseren.
2. Bepaal welke leeromgevingen (grote kaarten) er relevant zijn voor de onderwijseenheid. En experimenteer met mogelijke combinaties van online en face-to-face of van @home @work en @Fontys.
3. Bepaal of activiteiten lineair lopen (van links naar rechts in tijd) of circulair (student kies zelf wanneer er aan begonnen wordt).

Zorg dat er voldoende plaats blijft om leeractiviteiten neer te kunnen leggen.

- a. Bij keuze voor lineair leg je de leeromgevingen neer zoals in onderstaande figuur. Je kunt eventueel een naadlijn van een tafel of ander oppervlak gebruiken als scheidingslijn.



- b. Bij keuze voor circulair leg je de leeromgevingen neer zoals in onderstaande figuur.



4. Bepaal welke leeractiviteiten de student doorloopt bij het volgen van het onderwijs dat je ontwerpt en kijk kritisch naar wat welke leeractiviteit bij welke leeromgeving behoort.
5. Plaats bij iedere leeractiviteit een post-it als notitie. De leeractiviteiten zijn dusdanig globaal van aard en vrij te interpreteren dat het raadzaam is om specifiek te vermelden wat de leeractiviteit voor jou als ontwikkelaar inhoudt. Een post-it aan de leeractiviteit-kaart plakken is dan ook een advies.
6. Is de wave af voor nu? Maak dan een foto of digitaliseer deze via een van de tools op Fontys.nl/BlendedLearning zoals Canva.



De Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel-GelijkDelen 4.0 Internationaal is van toepassing op dit werk.

Ga naar <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> om deze licentie te bekijken.

Deze methode is op basis van Blended Toolkit 2016, Wiebe Dijkstra TU Delft. <https://edu.nl/8xfdm>