SHUFFLE

Onderwijsontwerp methodiek

SAXION ICT&O

www.saxion.nl/icto

CC BY NC SA

Voorwoord

Ga jij een module/onderwijseenheid (her)ontwerpen?
Dan komt SHUFFLE wellicht goed van pas. Deze onderwijsontwerp methodiek gebruik je ter ondersteuning bij het systematisch (her)ontwerpen van een module/onderwijseenheid. Het geeft jou inzicht in jouw onderwijsontwerp en zorgt ervoor dat jij/de docent op het juiste kennisniveau, met de juiste leeractiviteiten en met de juiste digitale leermiddelen (ICT tools) aan de slag gaat in het onderwijs.

SHUFFLE is ontwikkeld door **Saxion ICT&O** en door iedereen te gebruiken onder de volgende Creative Commons Licentie:

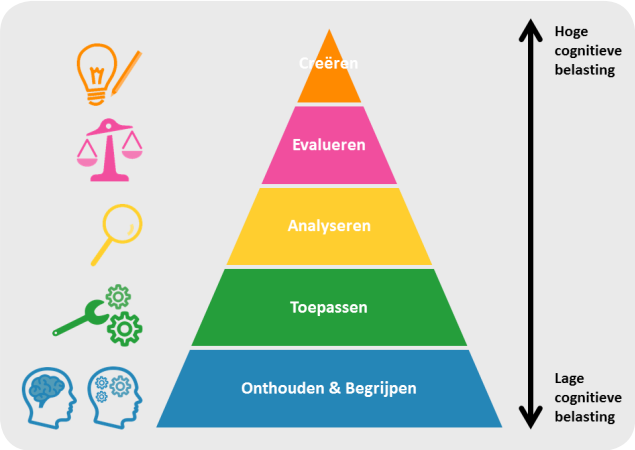
Aanpak

Zoals in vele onderwijsontwerp methodieken is ook bij SHUFFLE de **toetsing leidend.**
Voordat je met SHUFFLE aan de slag gaat is het van belang dat de toetsing, leeruitkomsten en leerinhouden (grotendeels) vastliggen. Denk hierbij ook aan een review door een onderwijskundige en een inhoudsdeskundige.

Specifiek voor SHUFFLE is dat jij als onderwijsontwerper vanaf het begin continu en vooral bewust per onderdeel (toetsing, leeruitkomst, leerinhoud, leeractiviteit) het **kennisniveau van Bloom** bepaalt.

Dit zet jou aan het denken.
Op welk niveau van Bloom toets jij de studenten?
Past dit wel bij het niveau van de leeractiviteiten die jij aanbiedt?

SHUFFLE maakt dit direct zichtbaar inzichtelijk met behulp van gekleurde labels (*zie stappenplan*). Daarnaast helpt het je om de leerinhouden en bijbehorende leeractiviteiten op een logische manier te verdelen over de lesweken, maar vooral ook onder te brengen in de juiste fase in het leerproces (voorbereiding, bijeenkomst, verwerking).



Taxonomie van Bloom

De activiteiten op het niveau van onthouden & begrijpen, en veelal ook op niveau van toepassen, lenen zich bijvoorbeeld uitstekend als voorbereiding op een bijeenkomst. Bijeenkomsten moeten juist zo ingericht worden dat studenten actief aan de slag gaan met de lesstof en tot een dieper niveau van leren komen, steeds met het beoogde kennisniveau van Bloom voor ogen.

Blendy
Aanvullend op SHUFFLE kan gebruik worden gemaakt van Blendy (blendy.saxion.nl). Blendy bevat een heel scala aan leeractiviteiten en bijpassende ICT tools. Om datgene te vinden dat bij jouw onderwijs past, kun je filteren op de niveaus van Bloom, de fase in het leerproces en individueel of samenwerken. Aan Blendy worden regelmatig nieuwe leeractiviteiten en ICT tools toegevoegd.

Voordelen van SHUFFLE
- ✓ Systematisch onderwijs ontwerpen.
- ✓ Bewaken van de overeenstemming tussen het niveau van toetsing en het niveau van de leeractiviteiten.
- ✓ Toetsmatrijs en rubrieken zijn snel ontwikkeld.
- ✓ Helder overzicht over de in het onderwijs aangeboden passende leeractiviteiten en ICT tools.

Stappenplan

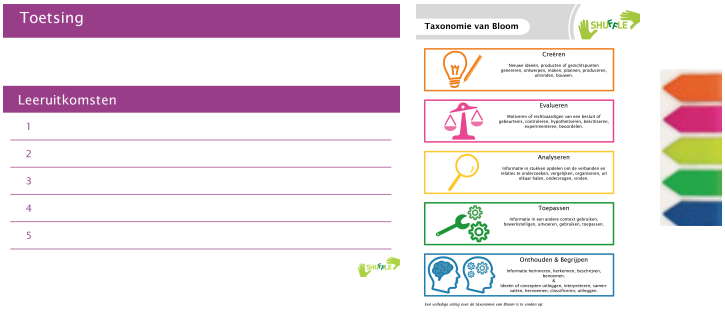
1

Wat wordt **getoetst** en wat zijn de onderliggende **leeruitkomsten** c.q. leerdoelen?

- Noteer dit op de kaart.

Op welk niveau van **Bloom** wordt de student getoetst? En op welk niveau moet de student de verschillende leeruitkomsten beheersen?

- Plak de gekleurde labels op de kaart.



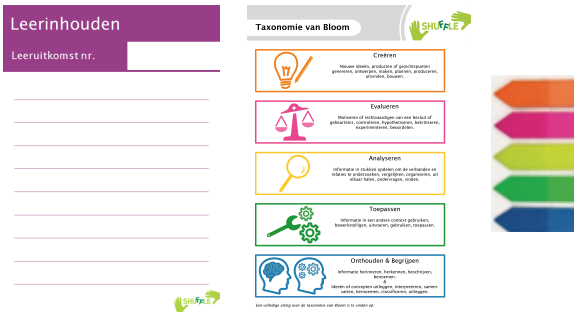
2

Welke **leerinhouden** zijn nodig om iedere leeruitkomst te behalen?

- Gebruik per leeruitkomst 1 kaart 'leerinhouden'.
- Noteer alle leerinhouden behorende tot 1 leeruitkomst op 1 kaart.
- Geef de leerinhouden de letters a, b, c, etc.

Op welk niveau van **Bloom** moet de student deze leerinhouden beheersen?

- Plak bij iedere leerinhoud het juiste gekleurde label.



3

Voer het volgende uit per kaart 'leerinhouden':

- Pak per leerinhoud (a, b, c, etc.) de **activiteitenkaart** met hetzelfde niveau van Bloom (dezelfde kleur).
- Noteer per kaart het leeruitkomst nr. en de letter van de leerinhoud. Noteer de leerinhoud in kernwoorden.

4

- Vul de activiteitenkaarten verder in en SHUFFLE!

Kies zelf in welke volgorde je verder gaat: eerst de tijd bepalen per leerinhoud en shuffelen over de lesweken, of eerst de passende leer-activteit en tool kiezen? Dit is aan jou. In ieder geval bepaal je de volgende onderdelen en SHUFFLE je net zo lang totdat alles 'klopt':

- De **leeractiviteit**, passend bij de leerinhoud.
- Het **digitale leermiddel** (tool) die de leeractiviteit kan ondersteunen. Zorg voor de juiste balans/blend in het leren: online en face to face. ICT&O kan jou hierin adviseren.
- De **fase** waarin de activiteit plaatsvindt (voorbereiding, bijeenkomst, verwerking). Een activiteit op het niveau van onthouden/begrijpen kan bijvoorbeeld goed in de voorbereiding, analyseren kan goed in een bijeenkomst.
- De **tijd** dat de activiteit kost, in minuten uitgedrukt.

Taxonomie van Bloom

Creëren

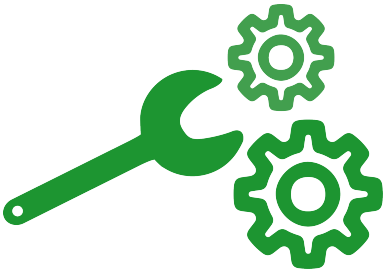
Nieuwe ideeën, producten of gezichtspunten genereren, ontwerpen, maken, plannen, produceren, uitvinden, bouwen.

Evalueren

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

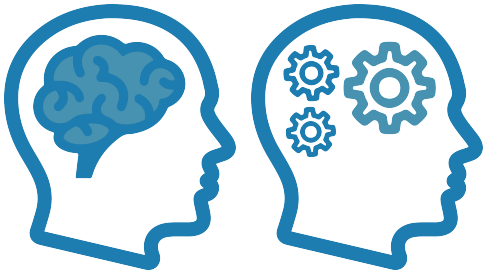
Analyseren

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



Toepassen

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



Onthouden & Begrijpen

Informatie herinneren, herkennen, beschrijven, benoemen.
&
Ideeën of concepten uitleggen, interpreteren, samen-vatten, hernoemen, classificeren, uitleggen.

Een volledige uitleg over de taxonomie van Bloom is te vinden op:
https://talentstimuleren.nl/thema/stimulerend-signaleren/rijke-leeractiviteiten/bloom

Toetsing

Leeruitkomsten

1

2

3

4

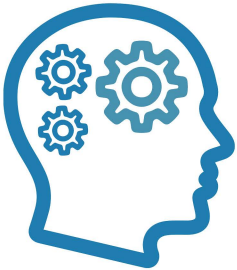
5

Leerinhouden

Leeruitkomst nr.

Onthouden & Begrijpen

Onthouden
Informatie herinneren, herkennen, beschrijven, benoemen.



Begrijpen
Ideeën of concepten uitleggen, interpreteren, samenvatten, hernoemen, classificeren, uitleggen.

SHUFFLE

Leeruitkomst

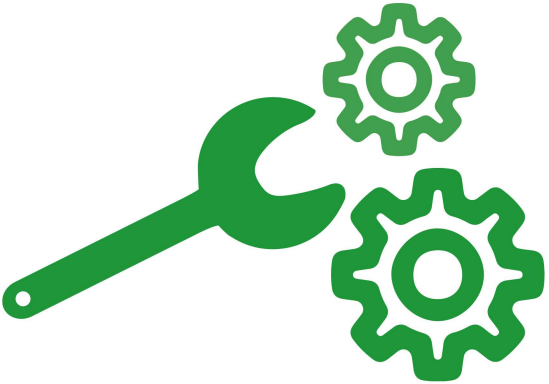
Leerinhoud

Leeractiviteit	Tool
☐ Kennisclip	
☐ Literatuur	
☐ Materiaal verzamelen	
☐ Gastcollege/Webinar	
☐ Instructie	
☐	

Fase

min.

Toepassen



Toepassen

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

Leeruitkomst

Leerinhoud

Leeractiviteit	Tool
☐ Formatieve toets	
☐ (Video) Quiz	
☐ Rollenspel	
☐ Brainstormen	
☐ Materiaal verzamelen	
☐ Vragenuurtje	
☐	

Fase

min.

Analyseren

Analyseren

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

Leeruitkomst

Leerinhoud

Leeractiviteit	Tool
☐ Controleren van elkaars uitwerkingen	
☐ Brainstormen	
☐ Mindmappen	
☐ Vragenuurtje	
☐	

Fase

min.

Evalueren

Evalueren

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

Leeruitkomst

Leerinhoud

Leeractiviteit	Tool
☐ Peerfeedback	
☐ Zelfreflectie	
☐ Discussiëren	
☐	

Fase

min.

Creëren

Creëren

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

Leeruitkomst

Leerinhoud

Leeractiviteit	Tool
☐ (Casus-) Opdracht	
☐ Portfolio	
☐ Beroepsproduct	
☐ Mondeling assessment	
☐ Presentatie	
☐	

Fase

min.

Saxion tools

Blackboard	
Kaltura	
Qualtrics	
Surpass	
Articulate Storyline	
Padlet	

●	Video/Beeld
▲	Interactie
■	Toetsing

(Graded) Journal	▲■
(Graded) Wiki	▲■
(Graded) Forum	▲■
(Graded) Blog	▲■
Inleveropdracht	■
Digitaal Portfolio	■
Formatieve toets	■
Mobile Compatible Test	▲■
Collaborate groepsruimte	●▲
Collaborate webinar	●▲
Enquête	▲
Badges	▲

Adaptiviteit	▲
Screen opname	●
Webcam opname	●
Audio opname	●
Video opname met rich media	●▲
In Video Quiz	●▲
YouTube video	●
Livestream	●
Enquête	▲
Summatieve digitale toets	■
Articulate Storyline	▲■
Padlet	▲

Externe tools

●	Video/Beeld
▲	Interactie
■	Toetsing

Pixton	●
PowToon	●
Vibby	●
Biteable	●
Moovly	●
TubeChop	●
FlipSnack	●
SlideShare	●
Dotstorming	▲
Tricider	▲
Shakespeak	▲
Freemind	▲
Poll Everywhere	▲

Google forms	▲
Mindmeister	▲
Google docs	▲
Google sheets	▲
Coggle	▲
Quizlet	▲■
Mentimeter	▲■
Kahoot	▲■
GoSoapBox	▲■
Go Formative	▲■
Socrative	▲■
Scalable Learning	●▲■
Nearpod	●▲■

Blendspace	●▲■