

Hoe maak je je e-learning interactief en activerend?

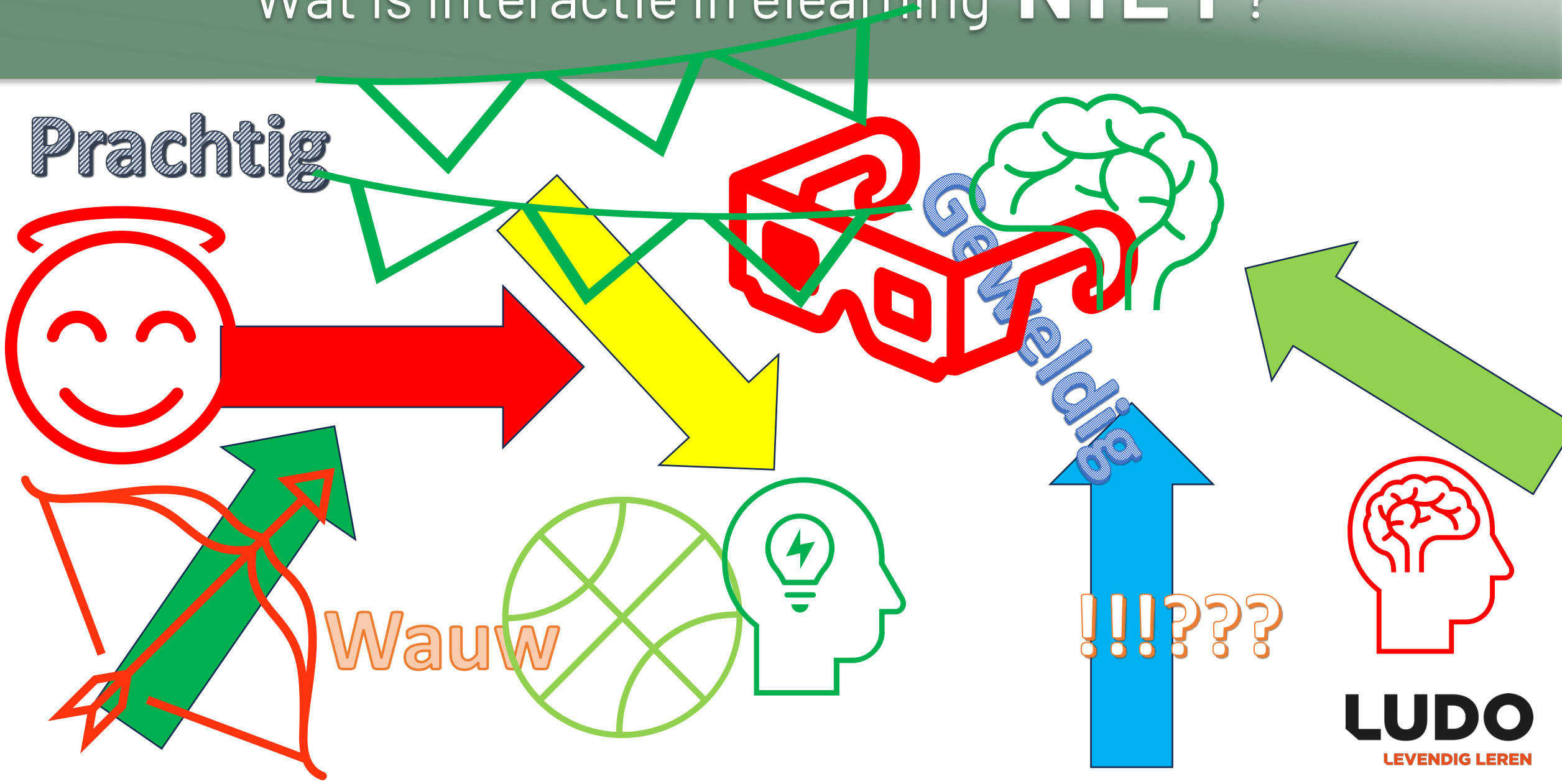


LUDO
LEVENDIG LEREN

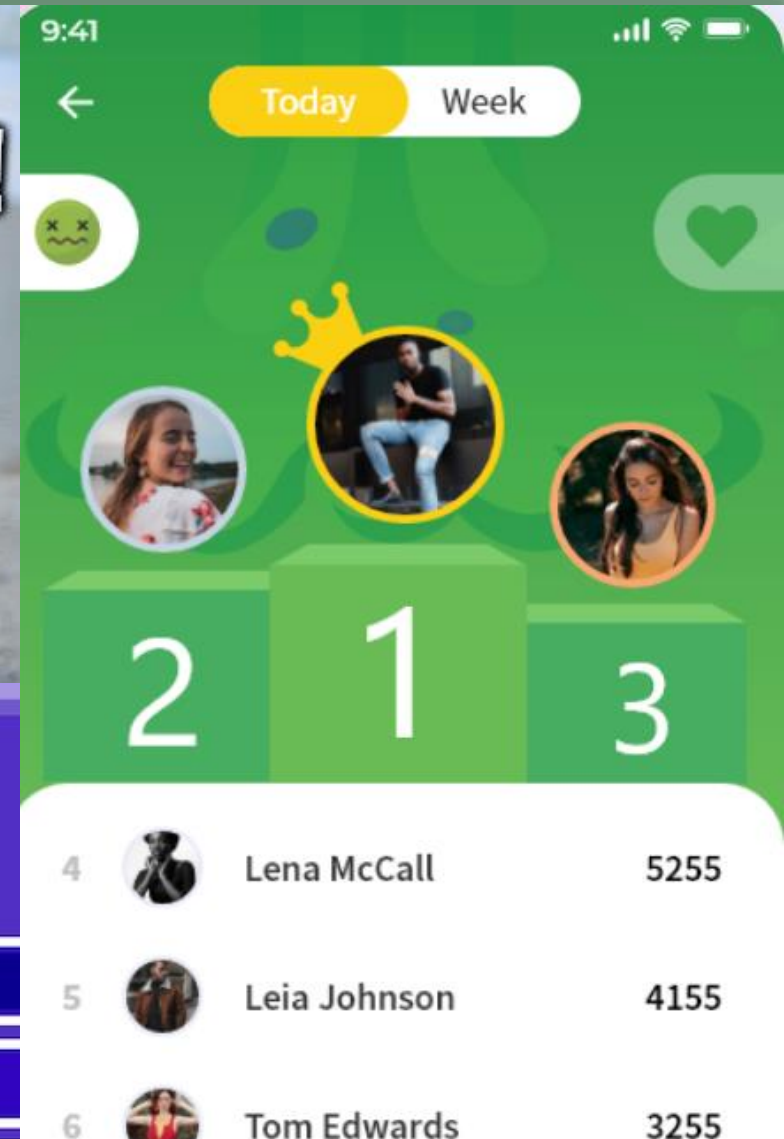
Programma

- 
- A close-up photograph of a wooden workbench. A large, dark metal hammer with a wooden handle lies diagonally across the frame. Several nails are scattered on the wooden surface: one is partially driven into the wood, and others are lying flat. The lighting is dramatic, with strong highlights and shadows.
- Hoe leren mensen?
 - Basisprincipes van interactie en activering in elearning
 - Concrete activiteiten en interactieve toepassingen in elearning

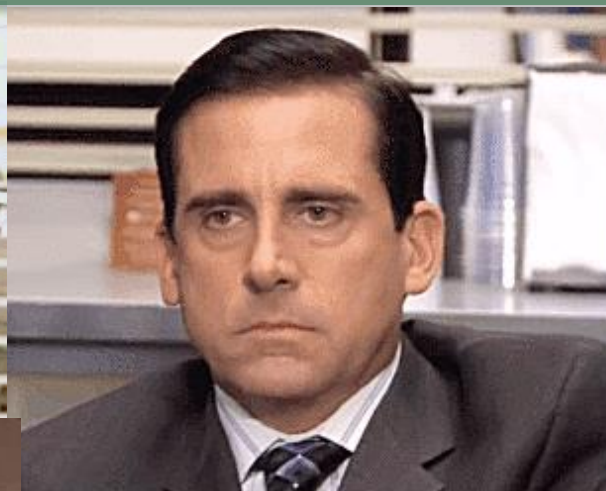
Wat is interactie in elearning NIET?



Wat is interactie in elearning NIET?



Wat is interactie in elearning **NIET**?



Wat is interactie in elearning **WEL**?

- Wat is het doel? Welke gedragsverandering wil je realiseren?
- Wikkel je doel in activiteiten.

ESSENTIËLE
PRINCIPES
UIT **NEURO-
WETENSCHAPPEN**



Zintuiglijk Geheugen
(msec – 1sec)

Kortetermijngeheugen
(min 1 min)

Vergeten

Langetermijngeheugen
(dag, maand, jaar)

Reactiveren

5 zintuigen...





HOE DE OPNAME
VAN

INFORMATIE
VERBETEREN

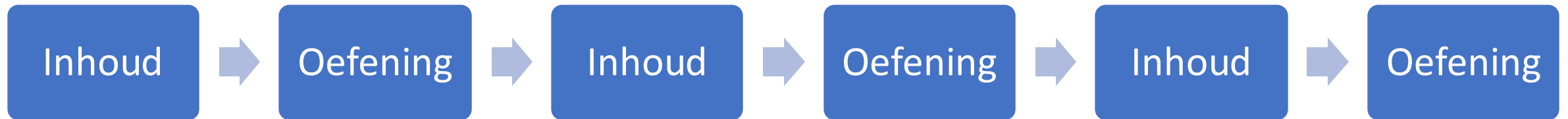




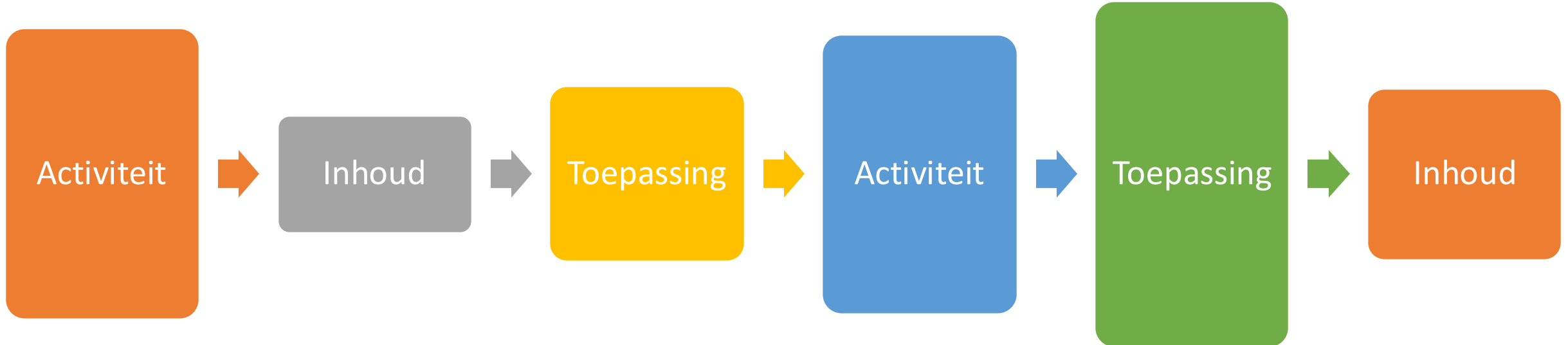
R

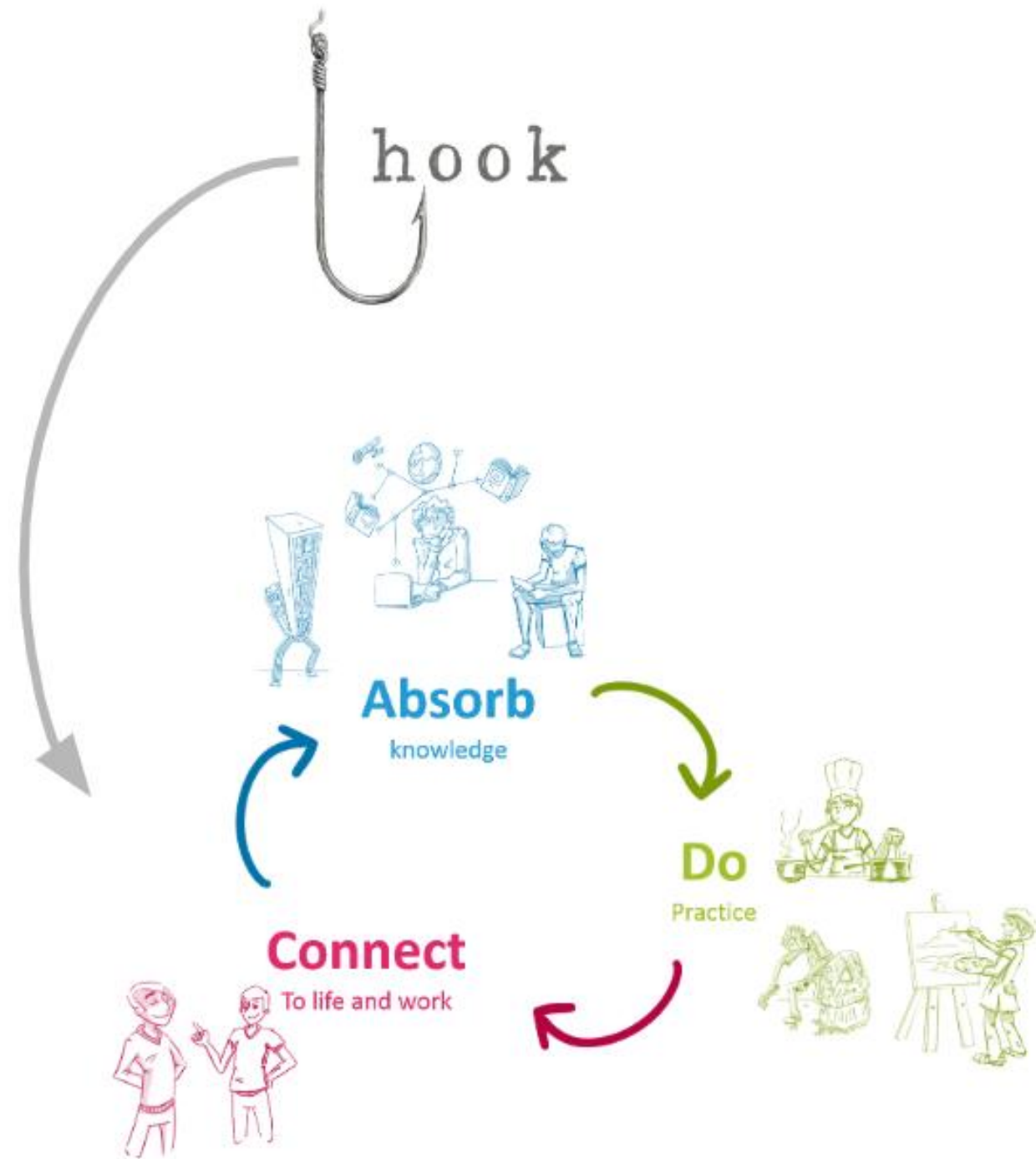
Reactiveer

Reactiveren?



Activiteit 1: **Flip it**







R

Reactiveer



A

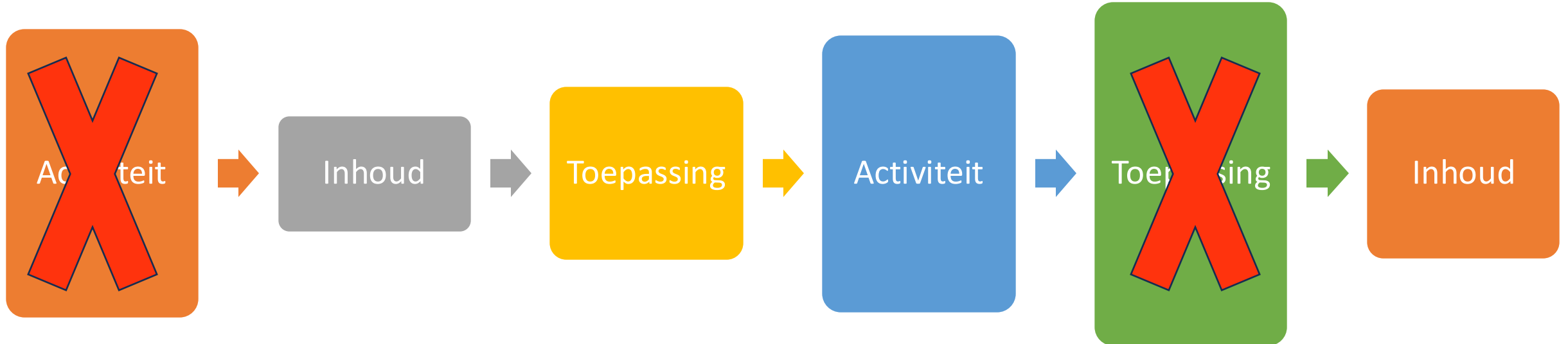
Associeer



S

Surprise
Emotioneer

Activiteit 2: **Fouten maken**



Fasen in het leerproces





R

Reactiveer



A

Associeer



S

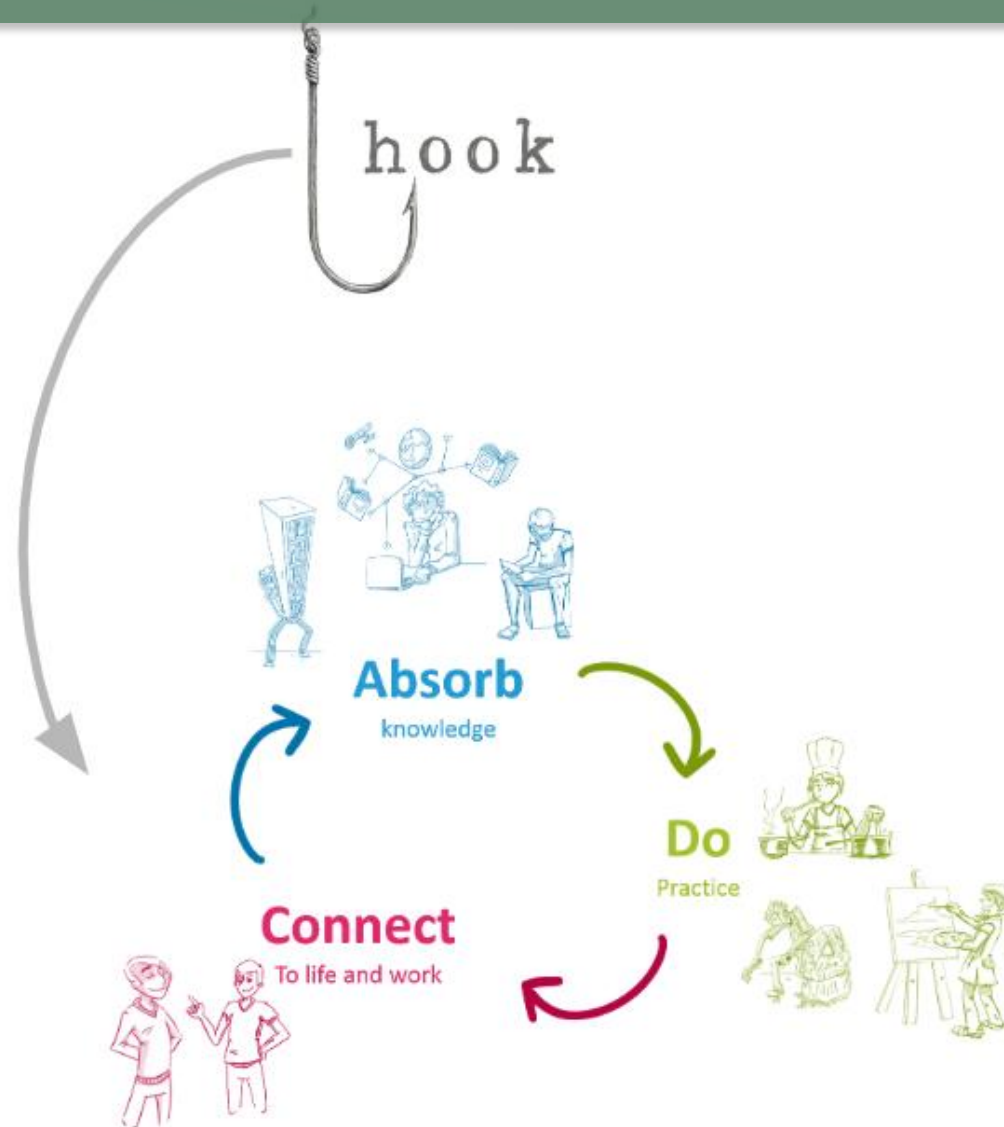
Surprise
Emotioneer



P

Personaliseer

Activiteit 3: Connect



Methode | 4 types van activiteiten

HOOK



Verankeren,
Betrekken,
Motiveren,
Emotioneren,
Gamifiëren



Een haakje dat moet boeien, betrekken prikkelen of nieuwsgierigheid opwekken. Dit haakje wordt vaak geïntroduceerd door visueel emotioneel ontwerp

ABSORB



Absorberen,
Observeren,
Lezen, Kijken,
Luisteren



Het onderwerp uitleggen, de concepten, de methode, de regels om een theoretische kennisbasis te verschaffen

DO



Handelen,
Beoefenen,
Experimenteren,
Toepassen,
Produceren



Omzetting van theoretische kennis naar de praktijk

CONNECT



Verbinden,
Vergelijken,
Maken,
Associëren, Delen



Aansluiten bij de eigen situatie (huidige of toekomstige), ervaringen uit het verleden en hulpbronnen (ideeën, mentors, ...)

Voorbeelden

- Netwerk tegen armoede
- Elearning huishoudhulpen
- Preventie Solidaris

Meer weten? Ontdek ons leerdossier.



- Opname live webinar over interactie in elearning
- Maak je elearning interactief met Hook-Absorb-Do-Connect
- Artikels met extra achtergrond
- Tips, trics en extra tools
- Uitnodiging live webinar



Train The (Online) Trainers

Van de absolute beginner tot de doorwinterde expert





LAAT JE E-LEARNING BOUWEN





Yves Willems

LUDO - levendig leren | Vertaalt
jouw doelen naar ludieke, (inter-) ...



LUDO

LEVENDIG LEREN

www.ludo.nu
info@ludo.nu
yves@ludo.nu
0476/62.25.59