



LUDO

LEVENDIG LEREN

TOP **10**
ONLINE

**BEDRIJFS
OPLEIDINGEN**

LUDO - DI. 20/06/23
**HOE MAAK JE JE E-LEARNING
INTERACTIEF EN ACTIVEREND?**

5

ESSENTIËLE
PRINCIPES
UIT **NEURO-
WETENSCHAPPEN**





De principes van Mayer

Maximaliseren van multimedia-leren (woorden en afbeeldingen) (2006)

Applying the Science of Learning : Evidence-based principles for the design of Multimedia instruction

3

DOEN DOEN

HOE DE OPNAME
VAN

INFORMATIE
VERBETEREN





R

Reactiveer



A

Associeer



S

Surprise



P

Personaliseer



Stap voor stap naar een e-learning module



Behoeften
analyseren



**Leerdoelen
bepalen**



Pedagogische
reactie



**Doelen vertalen
in activiteiten**



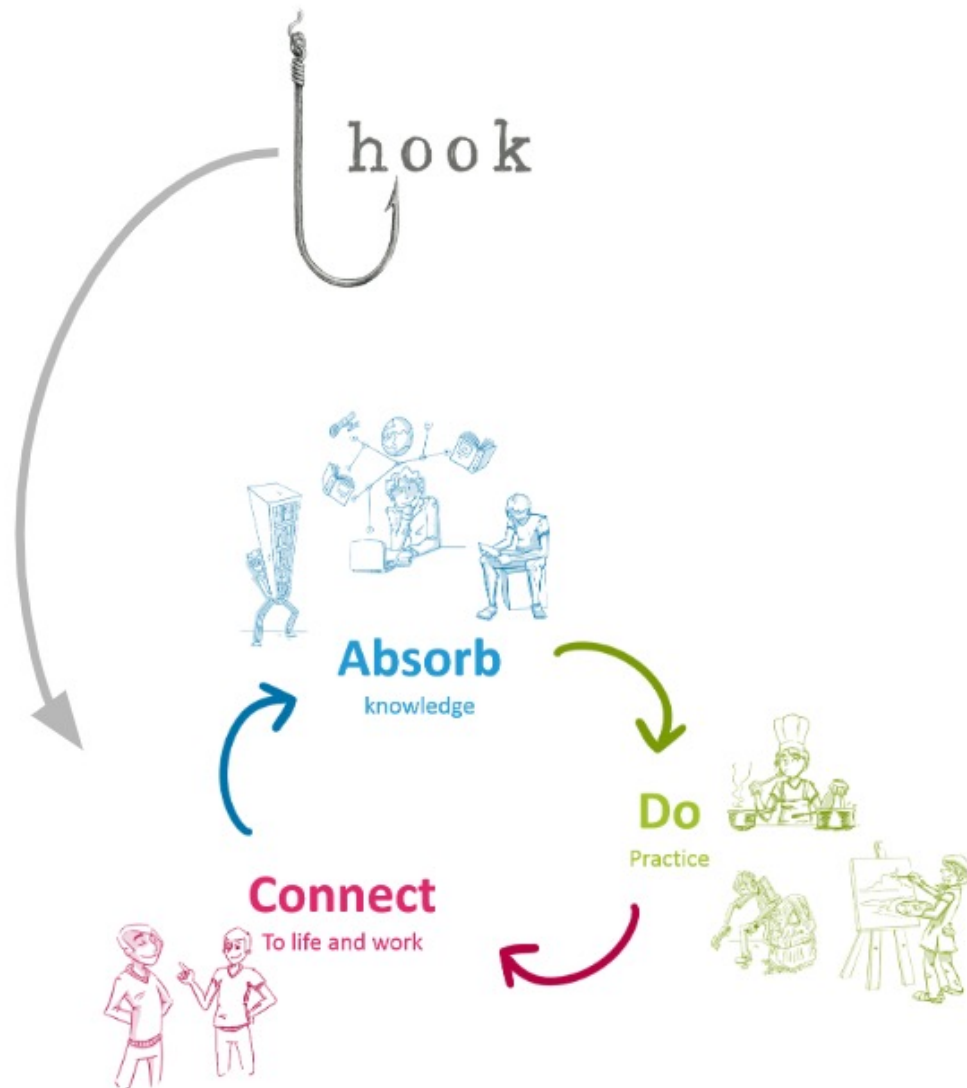
Vormgeven en
tools



Testen en
implementeren



Evalueren en
bijsturen



Hoe kies en varieer je de activiteiten / tools?

The image shows a digital interface for selecting activities. On the left is a vertical sidebar with five colored buttons: 'Start' (orange), 'Methode' (light grey), 'HOOK' (orange with a smiley face icon), 'ABSORB' (dark blue with a brain icon), 'DO' (pink with a hand icon), and 'CONNECT' (teal with a share icon). The main area has an orange background with the text 'Activiteiten bepalen d.m.v de HADoC methode' in white. Below this text are four icons corresponding to the methods: a smiley face for HOOK, a brain for ABSORB, a hand for DO, and a share icon for CONNECT. Each icon is labeled with its respective name in bold black capital letters.

Start

Methode

HOOK 😊

ABSORB 🧠

DO 🖐️

CONNECT 🔗

Activiteiten bepalen d.m.v de HADoC methode

😊 🧠 🖐️ 🔗

HOOK **ABSORB** **DO** **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, ...)



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



Train The (Online) Trainers

Van de absolute beginner tot de doorwinterde expert





DE BASIS



INTERACTIE EN ENGAGEMENT

(online) trainer/facilitator in 4 stappen



NAAR EEN BLENDED PROGRAMMA



ONLINE HOSTING



LAAT JE E-LEARNING BOUWEN



**BLENDED
LEARNING**