

The background features a network of hand-drawn white figures, each consisting of a circle head and a rounded body. These figures are interconnected by a web of colorful arrows in red, yellow, blue, green, and purple, suggesting a dynamic and interconnected community or network. The entire scene is set against a blurred background of a person's hand and arm.

de LUDO mindset

Activeer en engageer je deelnemers ongeacht het medium

LUDO
LEVENDIG LEREN

synchroon – digital learning – LMS – online – LCMS – offline –
hybride – microlearning – virtual classroom – content curation
– mobile learning – webinars – asynchroon – live – flipped
classroom – blended learning





word een luie opleider

A man with a beard and short brown hair, wearing a white button-down shirt, is sitting at a desk in a modern office. He is smiling and looking at a computer monitor. His hands are on a keyboard. A desk lamp is positioned over the desk. In the background, there is a large window with a view of a city. A semi-transparent orange rectangle is overlaid on the left side of the image, containing white text.

De deelnemer wordt
expert.



Plezier, engagement en
interactie als leermotoren

INTERACTIE

Creëer verbinding tussen deelnemers





ENGAGEMENT

Laat je deelnemers met de inhoud aan de slag gaan.

A group of people are gathered around a white table, laughing and playing cards. A woman in a light green shirt is in the center, laughing heartily with her hands raised. To her right, a woman in a white shirt is also laughing. On the left, a man is partially visible, smiling. The table has a white mug, a smartphone, a notebook, and several playing cards. A semi-transparent orange banner is overlaid at the bottom, containing the text 'LEERPLEZIER' and 'Hard fun'.

LEERPLEZIER

Hard fun

HOE?



LIVE
ONLINE
LEER
ACTIVITEITEN



A group of four people are gathered around a white table, playing a board game. A woman in a light green shirt is in the center, laughing and holding a small object in her hands. To her right, a woman in a white shirt is also laughing. On the left, a man is partially visible, smiling. In the foreground, the back of a person's head is visible. The table is covered with a white cloth and has various items on it: a white mug with a blue pattern, a smartphone, a pen, and several small cards or tokens. The background shows a grey sofa and some rolled-up papers or documents on a shelf.

LUDO's

Ludo-Pedagogische Activiteiten

**Voordelen?
Valkuilen?**



1

LEREN
IS
LEREN





R

Reactiveer



A

Associeer



E

Emotioneer



P

Personaliseer



2

TOOLS?

DOELEN!

BLING

3

IN DER BESCHRENKUNG ...

4

VARIEER...





4,5 ... MAAR NIET TEVEEL



5

ENGAGEER



TLG + 2 • 3 dagen

ITIL Conference - Day 3

Welcome to Day 3 of the conference: Time to recap our learnings and ideas 😊

Learning Misconceptions and Mythologies That Continue to Plague Our Industry Today and What We Can Do About It - by Matthew S. Richter

nor upon what is in a scripture
(piṭaka-sampadāna)
nor upon surmise (takka-hetu),
nor upon an axiom (naya-hetu),
nor upon specious reasoning
(ākāra-parivitakka),
nor upon a bias towards a notion
that has been pondered over (diṭṭhi-
nijjhān-akkh-antiyā),
nor upon another's seeming ability
(bhabba-rūpatāya),

Flexing Your Presence As a Facilitator - by Melanie Martinelli

Prominence and Gravititas

Thank you Cindy for the wonderful visual



The "In Your Own Language" Sessions - by Alexander Schiller, Marion Ferlin, and Yves Willems



♥ 0

 Opmerking toevoegen

Jolts! Wake Up and Engage Your Participants - by Esther Richter



♥ 1

 Opmerking toevoegen

Jolts are a great way to engage participants in your activity and building great

Improving and Increasing Instructional Effectiveness Through Debriefing - by Thiagi

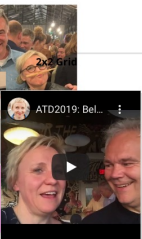
Six - Phase Model for Debriefing

Phase 1: How do you feel? The purpose of this phase is to give players an opportunity to let off steam and be more objective during the later phases.

Phase 2: What happened? The purpose of this phase is to collect data about what happened during the play of the game. This makes it possible for the players to compare



Vloggen is combi van fun en inhoud



Press "share" when entering to have the 4.3 perspective open



Flore Coffyn

Stel jezelf voor, Gebruik enkel beelden.



Dit artikel schreef ik voor HR Magazine over het verschil synchroon en asynchroon.

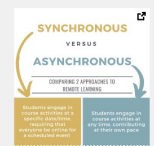


Asynchronous online classes: complete work each week on your schedule, receive immediate feedback on quizzes, schedule group work when it's convenient for everyone.

Definities voor synchroon leren

Bij synchroon leren, gebeurt het leren gelijktijdig en in dezelfde ruimte

Rechtstreeks contact tussen lerenden en facilitator (ruimte/tijd)



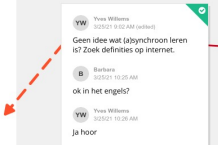
Synchronous online classes: attend class virtually each week with instructors and classmates, participate in real-time discussions during class time, improve presentation skills.

simpelweg gezegd: elkeen leert op een eigen gekozen tijdstip.

Definities voor asynchroon leren

Opgachten worden uitgevoerd op verschillende momenten - geen rechtstreeks contact tussen lerenden

Het leren gebeurt bij de deelnemers op verschillende momenten en verschillende plaatsen/ruimtes



WELKOM

1. Beantwoord de vragen op de verschillende whiteboards. Beperk je niet tot 1 antwoord. Weet je niet hoe je content moet toevoegen? Check deze video: <https://vimeo.com/378309901>

2. Klaar? Ga dan naar deze link. Laat deze pagina openstaan. <https://ludo.padlet.org/yves26/xccqfzsy...>

Impact lange termijn telewerk op het cognitief en mentaal/emotioneel niveau

Hoe thuiswerkers motiveren?

Stel: we gaan een asynchroon traject afleggen de komende weken met deze groep. Over welke vragen, thema's, issues ... wil je met deze groep asynchroon discussiëren?

reizen zonder jouw huis te verlaten

diversiteit

E-learning traject als voorbereiding op een synchroon lesmoment en het aanbieden van extra materiaal / syllabus na het synchroon moment

Afbakening van de verschillende onderdelen in het traject

Je best practices en ervaringen met asynchrone interactie

een mix van beide: synchroon leermoment, asynchrone praktijk, en synchroon terugblik/bijstuur/leermoment

Low Tech!

De trainer geeft snel a-synchroon reacties op bv een discussiebord, bv binnen 24u. Anders valt het stil.

Akkoord, discussiebord moet door trainer mee geanimeerd worden.

Padlet
Miro
Google Jamboard
What's App groep
Forum-achtige dingen



Mural Conceptboard misschien ook Trello/Dash voor Teamwork?

Tools, apps, sites ... die asynchrone interactie vergemakkelijken?

Padlet en telegram voor async

Yves Williams
8/20/21 9:02 AM
Vergeet de links niet ...

Discipline zelf ook tijd te maken

Doelstellingen, verwachtingen en tijdsinvestering duidelijk meegeven
Afwisseling
Techniek moet werken anders haken ze snel af
Niet overdrijven in aantal opdrachten

Diversiteit aan leermogelijkheden => niet steeds opdrachten in dezelfde vorm of met dezelfde tool

Bij technische problemen hulp kunnen krijgen (maar 24/7 gaat niet...)

Noodzakelijke voorwaarden voor optimale asynchrone interactie?

Duidelijke instructies
Duidelijk doelstellingen en verwachtingen. Wat is het doel? Waar gaan we naartoe?

Toegankelijk pedagogisch materiaal of tools die ze moeten gebruiken

VEILIGHEID

VARIATIE

VERBINDING



Zin om meer te ontdekken?



2 weken asynchrone interactie

LUD0land: leercommunity

1 uur slotworkshop 6/10 10:00

<https://tally.so/r/nG1bL3>



Yves Willems

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



LUDO

LEVENDIG LEREN

www.ludo.nu

yves@ludo.nu