



Bereik trainingssucces met bewezen technieken en tools voor maximale interactie en betrokkenheid

Over LAUREA

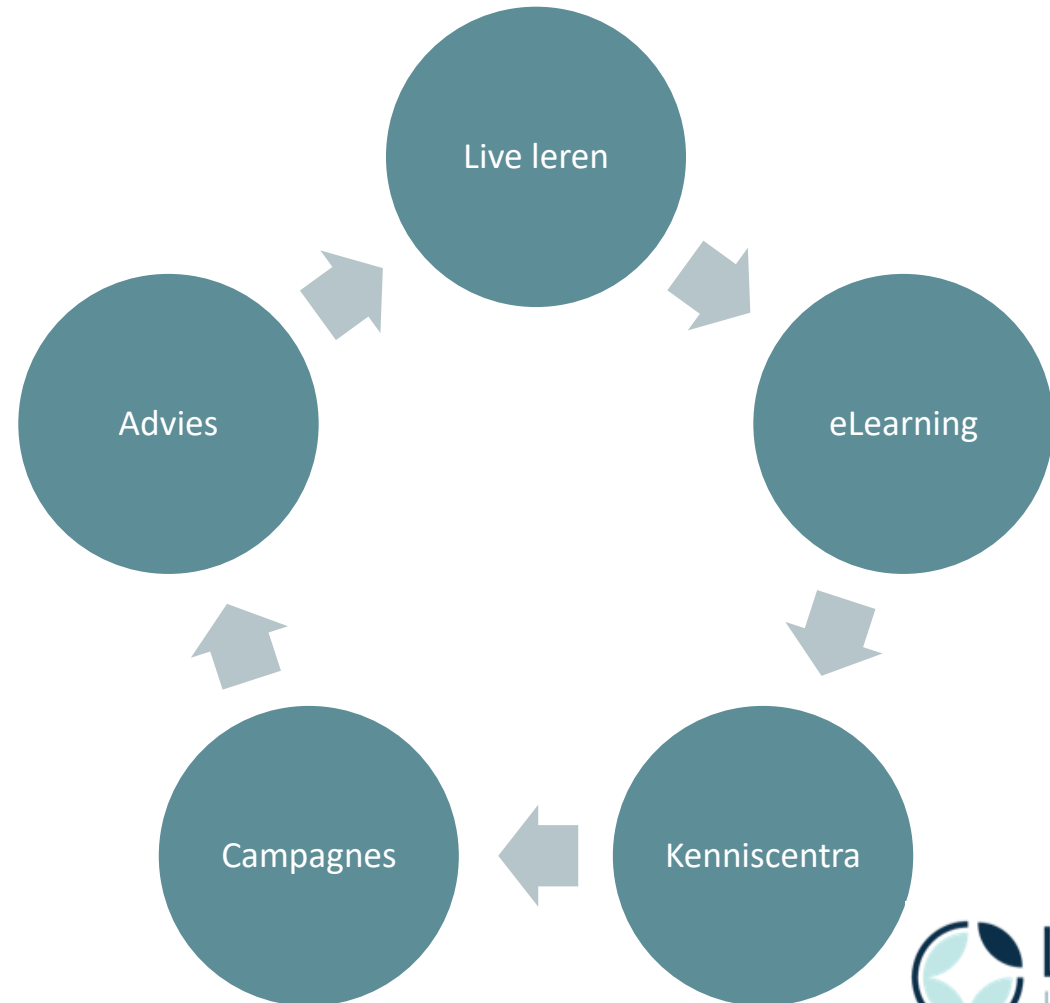


Stefaan de Corte
Oprichter |
Projectdirecteur



Cristiana Prodana
Projectmanager

Het ontwerpen en organiseren van live leer- en eLearning-ervaringen voor professionals.
Kenniscentra en campagnes ontwerpen en beheren.



Interactie tijdens
trainingssessies



Betrokkenheid in
trainingssessies

Interactie tijdens trainingssessies

Interactie, of sociale interactiviteit, gaat over het bieden van mogelijkheden voor **interacties** tussen leerlingen en trainers.

LAAT ME EEN VOORBEELD ZIEN!



Betrokkenheid in trainingssessies

Betrokkenheid gaat over het bieden van mogelijkheden voor het doelpubliek om te **interageren** met de leerinhoud.

LAAT ME EEN VOORBEELD ZIEN!





Wat als ik **geen** interactie en betrokkenheid in mijn training breng?



Hoe je een interactieve en betrokken trainingssessie maakt

Bouwstenen die kunnen worden gebruikt om interactiviteit en betrokkenheid in je training te brengen:



- Galerij wandeling
- Marktplaats
- Mindmappen
- Job hulpmiddelen
- Rollenspel
- Groepsdiscussies
- Voorbeelden
- Spelletjes leren
- Probleemoplossende oefeningen
- Hands-on activiteiten
- V&A's
- Polls
- Quizzen



- Virtuele galeriewandeling
- Virtuele rondleidingen of excursies
- Samen documenten maken
- Mindmappen
- Groepsdiscussies in breakouts
- Interactieve whiteboardsessies
- Interactieve spellen
- Interactieve quizzen
- Live chatgesprekken
- Polls en enquêtes



Galerij wandeling

DEFINITIE

Een interactieve activiteit waarbij **een reeks visuele materialen**, zoals posters, grafieken, infographics of diagrammen, in de trainingsruimte **worden getoond**, zodat de deelnemers kunnen rondlopen en **zich met de inhoud kunnen bezighouden**.

AANPAK

- ✓ De **visuele materialen** met betrekking tot het trainingsonderwerp voorbereiden, met labels of titels om context te bieden
- ✓ Hang ze op de muren van de trainingsruimte
- ✓ Deelnemers in **kleine groepen** indelen en deze activiteit aan hen voorstellen
- ✓ Vraag je leerlingen om door de ruimte te lopen en de afbeeldingen te **bekijken**.
- ✓ Vraag de deelnemers om de inhoud binnen de groep te **bespreken**
- ✓ Vraag elke groep om hun observaties, inzichten of vragen met de hele groep te **delen**
- ✓ **Debriefing** vergemakkelijken door de belangrijkste punten samen te vatten en te koppelen aan de trainingsinhoud





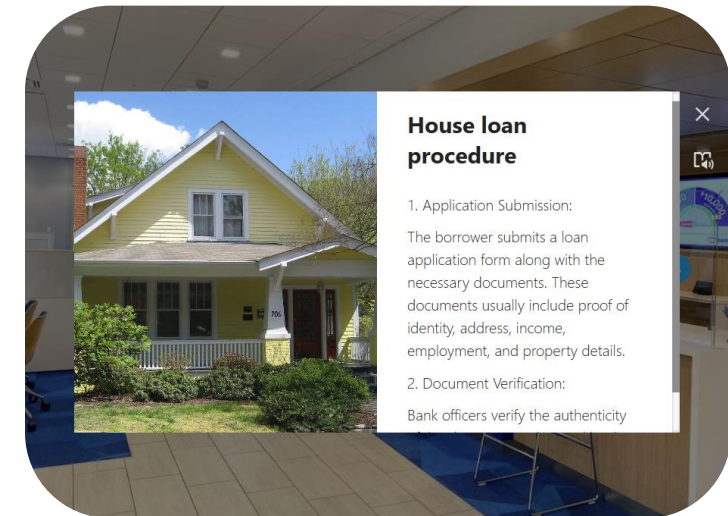
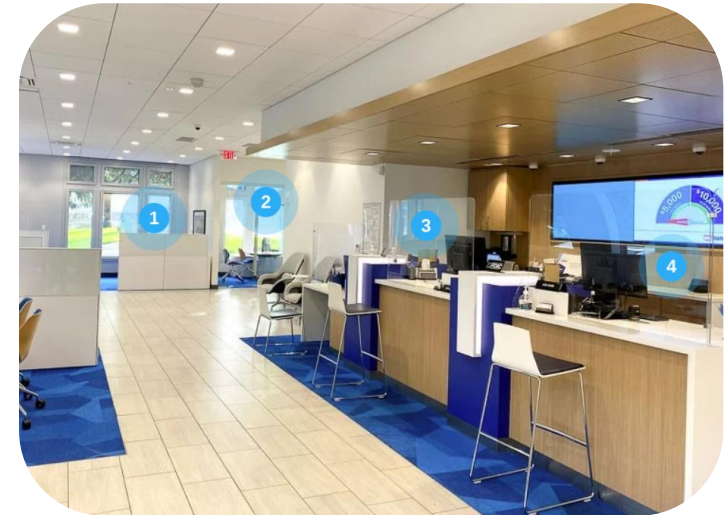
Online galerijwandeling met hotspots

DEFINITIE

Een interactieve oefening waarbij de trainer de deelnemers meeneemt op **een virtuele rondleiding door het trainingsmateriaal** en hen vraagt om de posters, grafieken, infographics of diagrammen te ontdekken die onder de **hotspots** zijn geplaatst.

AANPAK

- ✓ De **visuele materialen** met betrekking tot het trainingsonderwerp voorbereiden, met labels of titels om context te bieden
- ✓ **Kies een tool** waarmee je oefeningen met hotspots kunt maken (ThingLink, Genially enz.)
- ✓ **Maak de activiteit** en plaats je geselecteerde trainingsmateriaal onder elke hotspot
- ✓ **Introduceer deze activiteit** aan de deelnemers en geef online toegang tot de activiteit in breakouts (2 deelnemers/zaal)
- ✓ Vraag je groepen om de afbeeldingen onder elke hotspot te **bespreken**
- ✓ Vraag elke groep om hun observaties, inzichten of vragen met de hele groep te **delen**
- ✓ **Debriefing** vergemakkelijken door de belangrijkste punten samen te vatten en te koppelen aan de trainingsinhoud





Laten we spelen!



Fluisterspel met zin:
Interactiviteit en betrokkenheid in een trainingssessie brengen is hard werken. Maar als je L&D-professionals samenbrengt met materiedeskundigen, wordt het efficiënt en leuk en zal het zich uitbetalen in het echt veranderen van het gedrag van lerenden.



Andere bouwstenen?

Worked example

DEFINITION
A step-by-step demonstration or illustration on **how to solve a real-life problem**.

- APPROACH**
- ✓ Identify a meaningful **problem** that your audience will most likely face in their daily tasks.
 - ✓ Present a step-by-step **solution** to solve that problem.
 - ✓ Provide each step with enough **context and information** so that it can be easily applied by everyone.
 - ✓ Reflect on the steps demonstrated and **discuss insights** with the participants



Mind mapping

DEFINITION
A visual technique used to organise, represent and structure information by **creating a diagram of concepts, ideas, information and their relationships to one another**.

- APPROACH**
- ✓ Identify a **central idea or topic** and place it at the centre of the mind map.
 - ✓ Ask your learners to help create **branches** to represent different subtopics, ideas or aspects related to main topic.
 - ✓ Ask your learners to further create **sub-branches** with more detailed information, examples, main topic supporting points.
 - ✓ Use **connecting lines** to show relationships
 - ✓ Discuss the **results** with your learners



Job aids (on-the-job support)

DEFINITION
An interactive activity that involves **creating materials or resources** to help participants perform tasks, solve problems, or apply knowledge and skills in their actual job roles. Examples: checklists, flowcharts, cheat sheets, guides, templates, quick reference cards.

- APPROACH**
- ✓ Decide on the **topic** to be addressed in the job aid
 - ✓ Decide on the **type of job aid** you want your learners to start creating
 - ✓ Decide if this activity is performed **individually or in groups**
 - ✓ Inform the participants about the **task**, and any **task constraints** (length, content complexity, duration)
 - ✓ Observe participants during activity and provide **feedback**, if necessary
 - ✓ Ask participants to present their work to the others and encourage **discussion**
 - ✓ Allow time to participants to **refine** their work based on feedback



Hands-on activities (Learning by doing)

DEFINITION
A learning experience where participants **directly engage with physical materials, tools or objects** to actively explore, experiment and practice the concepts being taught (solving real or simulated problems, performing experiments, demonstrating processes, procedures, techniques).

- APPROACH**
- ✓ Identify a **key task** that your **audience** must be proficient at
 - ✓ Identify the **learning outcomes** you would like to derive from this activity
 - ✓ Prepare the necessary **materials, tools or objects** that will be used in the practical activity
 - ✓ Provide learners with **information** about the activity, their roles and responsibilities
 - ✓ Observe participants working on this task and provide **feedback**, when necessary
 - ✓ Reflect on the results and **discuss insights** with the participants



Problem-solving exercise

DEFINITION
An activity or task designed to challenge learners to think critically and work collaboratively to **find solutions to a real or simulated problem**.

- APPROACH**
- ✓ Identify a meaningful **problem or task** to be solved by learners
 - ✓ Organize participants in **groups** (1 group = 3-5 people)
 - ✓ Instruct participants on **context, rules, steps to follow** and what they need to **achieve**
 - ✓ Observe learners while working on the solution and provide **feedback**, when necessary
 - ✓ Ask learners to **present** their solution in front of the entire audience
 - ✓ Facilitate **discussions** about the solution and provide opportunities to reflect on what they have learned



Quizzes

DEFINITION
An instrument used to **assess participants' understanding of the material**, reinforce learning and encourage active engagement.

- APPROACH**
- ✓ Decide on the **integration moment** (beginning/throughout the session/at the end)
 - ✓ Prepare a **set of questions** that align to the training content and learning objectives, and fit properly to the chosen integration moment
 - ✓ Decide on the **delivery method** (paper-based, mobile apps)
 - ✓ If paper-based is chosen, **discuss** the questions and answers with participants, providing extra explanations to address misconceptions, where the case
 - ✓ If instant feedback is provided to learners, **discuss** the results and provide extra explanations where learning gaps have been identified



Group discussions

DEFINITION
An interactive session where a **group of participants** gather to discuss specific topics, ideas or issues related to the training's subject matter.

- APPROACH**
- ✓ Select a **topic** that is complex and context sensitive
 - ✓ Encourage participants to **share** their thoughts, experiences and ideas related to the topic
 - ✓ Facilitate sharing of ideas by **guiding** the discussion (tone of voice, context, relevance)
 - ✓ Summarize key points and insights to **wrap up** the conversation and solidify key take aways



Polls

DEFINITION
An instrument of **gathering opinions, preferences or feedback** from participants using predefined questions, usually conducted in real-time during a training session.

- APPROACH**
- ✓ Prepare the **question(s)**
 - ✓ Select the **delivery method** (mobile apps, raising hands)
 - ✓ Ask your learners to provide their **responses**
 - ✓ Discuss **results** and facilitate conversations over the identified **learning gaps**





Optimale indeling voor trainingssessies



1

Inleiding (20 minuten)

- Welkom
- Intro leraar
- Een veilige en respectvolle leeromgeving creëren
- Ijsbreker
- Geef het woord aan de deelnemers
- Leerdoelen

2

Kerncurriculum (2 of 3 uur, inclusief pauze)

Elk theoretisch concept moet verband houden met een van de verwachte leerdoelen.

Terwijl een theoretisch concept wordt behandeld, moet er **minstens één** interactief of betrokken element worden gebruikt.

3

Afsluiting (20 minuten)

- Zijn de verwachtingen van de cursisten ingelost tijdens deze trainingssessie?
- Belangrijkste opmerkingen
- Examen/evaluatieformulier

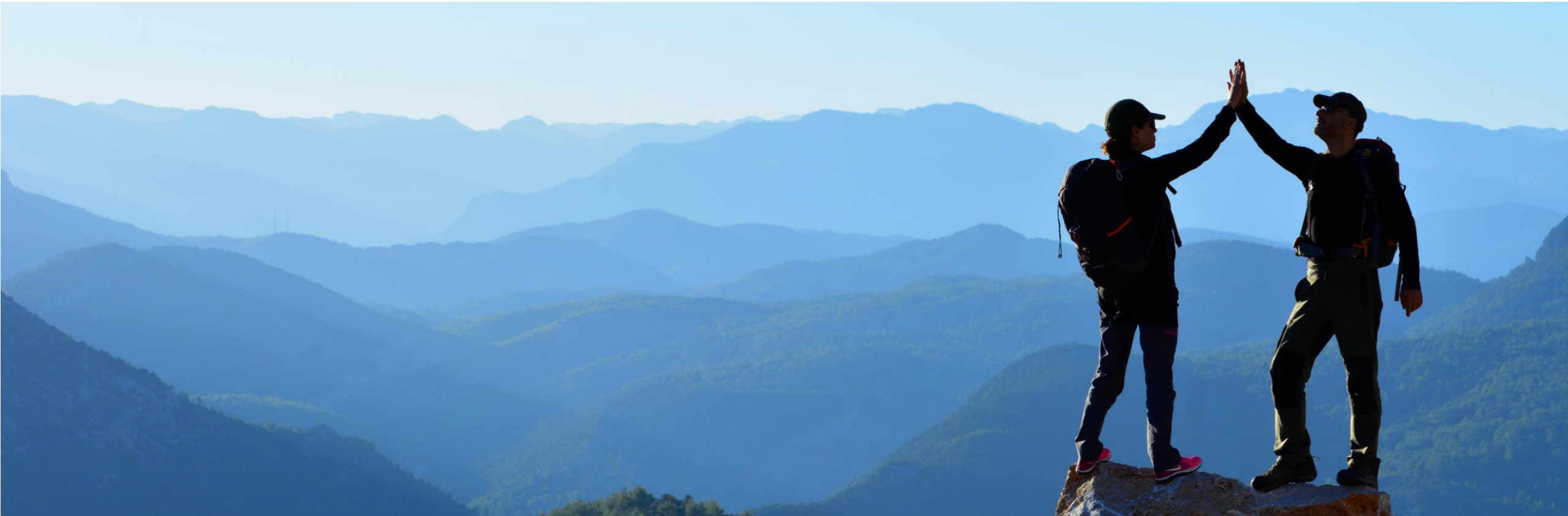


Belangrijkste punten

1. **Interactiviteit** in trainingssessies wordt gezien als de interactie tussen **trainer en leerling** en/of **leerling en leerling**.
2. **Betrokkenheid** bij trainingssessies wordt gezien als de **interactie van leerlingen met het lesmateriaal**.
3. **Bouwstenen** zijn methoden, hulpmiddelen of technieken die gebruikt kunnen worden in trainingssessies om **het niveau van interactie en betrokkenheid van lerenden met de inhoud en de trainer te verhogen**.
4. **Het optimale format'** is **een vooraf gedefinieerde structuur van een trainingssessie**. Het doel is om het format van trainingen te standaardiseren, het werk van trainers te vergemakkelijken en de impact van de sessie te vergroten.



Bedankt!
Wil je samenwerken? Neem contact met ons op!



/ Stefaan De Corte

**Oprichter |
Projectdirecteur**

LAUREA GROEP BV
www.laurea.be

Kantooradres:
Silversquare EU, Meeûssquare 35
B-1000 Brussel

stefaan.de.corte@laurea.be
+32478 802 167
BTW: BE0682 428 751