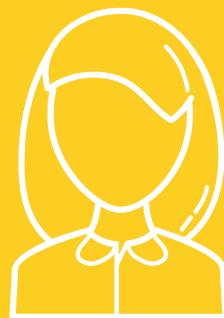




Start met instructional design voor MOOCs

2 maart 2018

Lieselot Declercq
Joke Hollants



Wie zijn we?

Wie zijn we?



Achtergrond

Pedagogische & Onderwijswetenschappen

Ervaring

Algemeen coördinator D-Teach
Project Blended Learning UGent
Onderzoek Onderwijskunde UGent

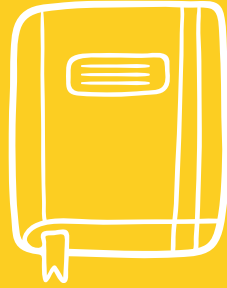


Achtergrond

Wetenschapscommunicatie & SLO

Ervaring

Leraar D-Teach
Instructional designer
e-Learning ontwikkelaar



Het ADDIE model

Het ADDIE-model

Stap 1

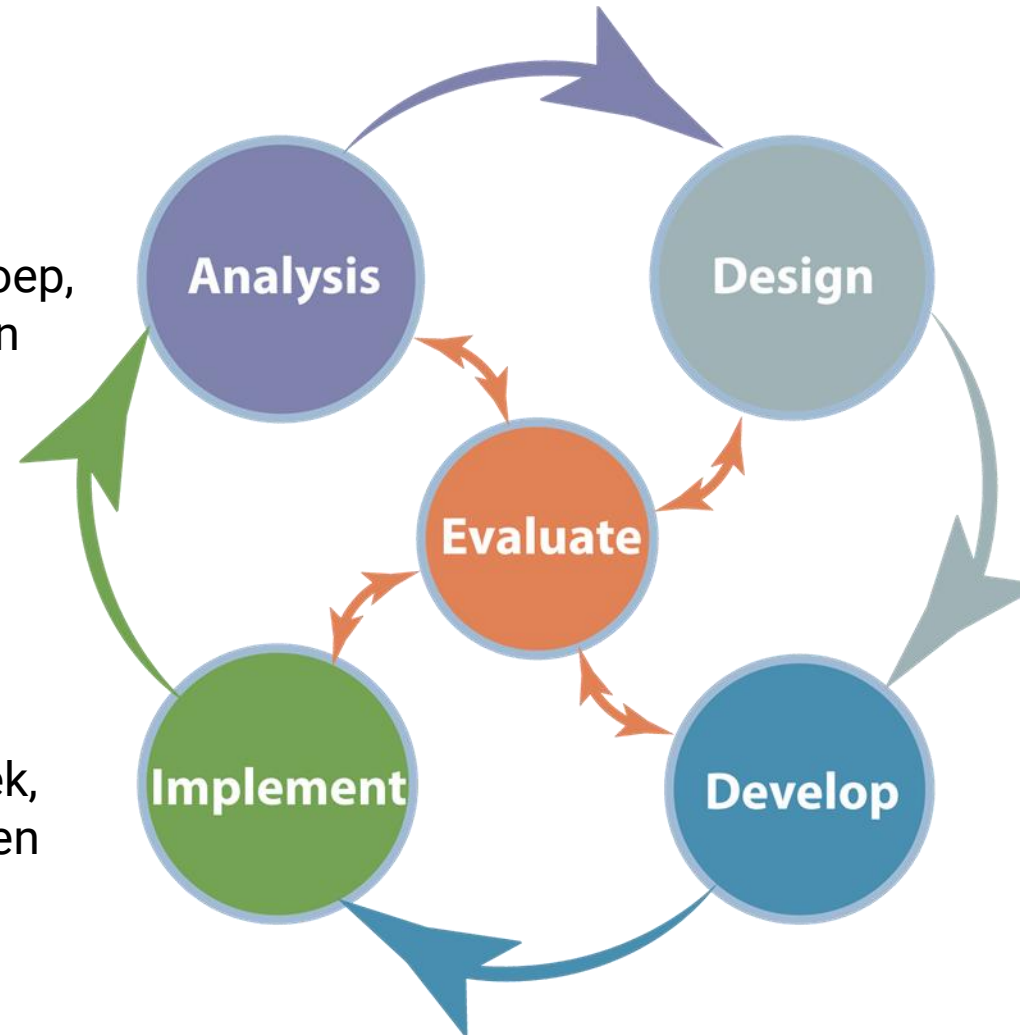
Doel van de cursus, doelgroep, inhoud, omgeving, middelen

Stap 5

Product, gebruik

Stap 4

Voorstelling aan doelpubliek, levering, coaching, beheer en onderhoud



Stap 2

De structuur, boomstructuur, het scenario, gevarieerde herhaling

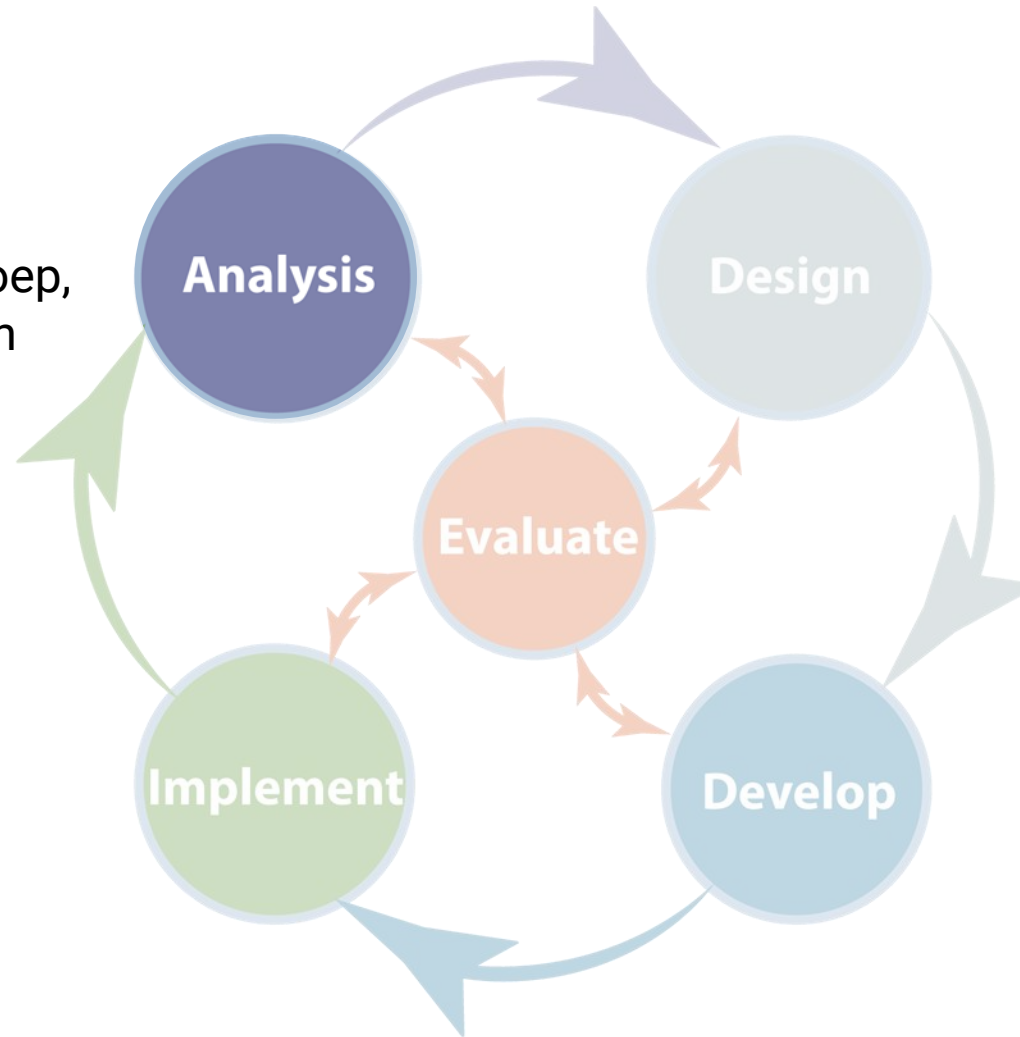
Stap 3

Ontwikkelen, gebruikers-interface, software

Stap 1 | Analyse

Stap 1

Doel van de cursus, doelgroep, inhoud, omgeving, middelen



Stap 1 | Analyse

Doel 	Wat wil je bereiken? Welke leerdoelen streef je na? • Welke kennis? Welke vaardigheden? Welke houdingen? • Hoe grondig? Kennen of kunnen?
Doelgroep 	Wie wil je bereiken? Wat zijn de kenmerken van je doelgroep? • Hoe groot? In welke mate geografisch verspreid? Waar en wanneer beschikbaar? • Welke motivatie? Leermogelijkheden? Vereiste voorkennis? Vertrouwdheid met ICT? • Over welke infrastructuur beschikt je doelgroep?
Inhoud 	Over welke inhoud beschik je al? Onder welke vorm? • Beheers je de inhoud zelf of heb je expertise nodig? • Bestaat de inhoud al? Op papier, digitaal? • In welke mate is deze inhoud vrij beschikbaar (copyrights)?
Omgeving 	Ondersteuning van het management? Leercultuur? Verplichtend of vrijwillig karakter? Blended of stand-alone?
Middelen 	Over welke middelen beschik je? Deze factor bepaalt in grote mate je grenzen. • Hoeveel geld is er beschikbaar? • Is er budget voor externe ontwikkeling? • Hoeveel tijd is er voor dit project uitgetrokken? Dagen, maanden? Hoeveel mensen kunnen ingeschakeld worden? Intern/extern? Ervaring met e-leerinhoud? • Over welke infrastructuur beschik je voor ontwikkeling en levering? Computer, randapparaten en software? • Zijn er ondersteunende diensten (helpdesk, coaching) mogelijk?

Stap 1 | Analyse

Soort digitale inhoud	Type leerobject
 Niveau 1: tekst, beeld en links	Word, PowerPoint, PDF , Web + hyperlinks
 Niveau 2: + multimedia	Audio (geluid, stem, muziek) Video Softwareanimatie Conceptanimatie
 Niveau 3: + interactie	Mouseover Testvragen en testreeksen Softwaresimulatie Interactieve conceptanimatie
 Niveau 4: + communicatie	Forum , Wiki , Blog , Chatten , Instant Messaging , Audiobooks , Weblecture , Podcasting

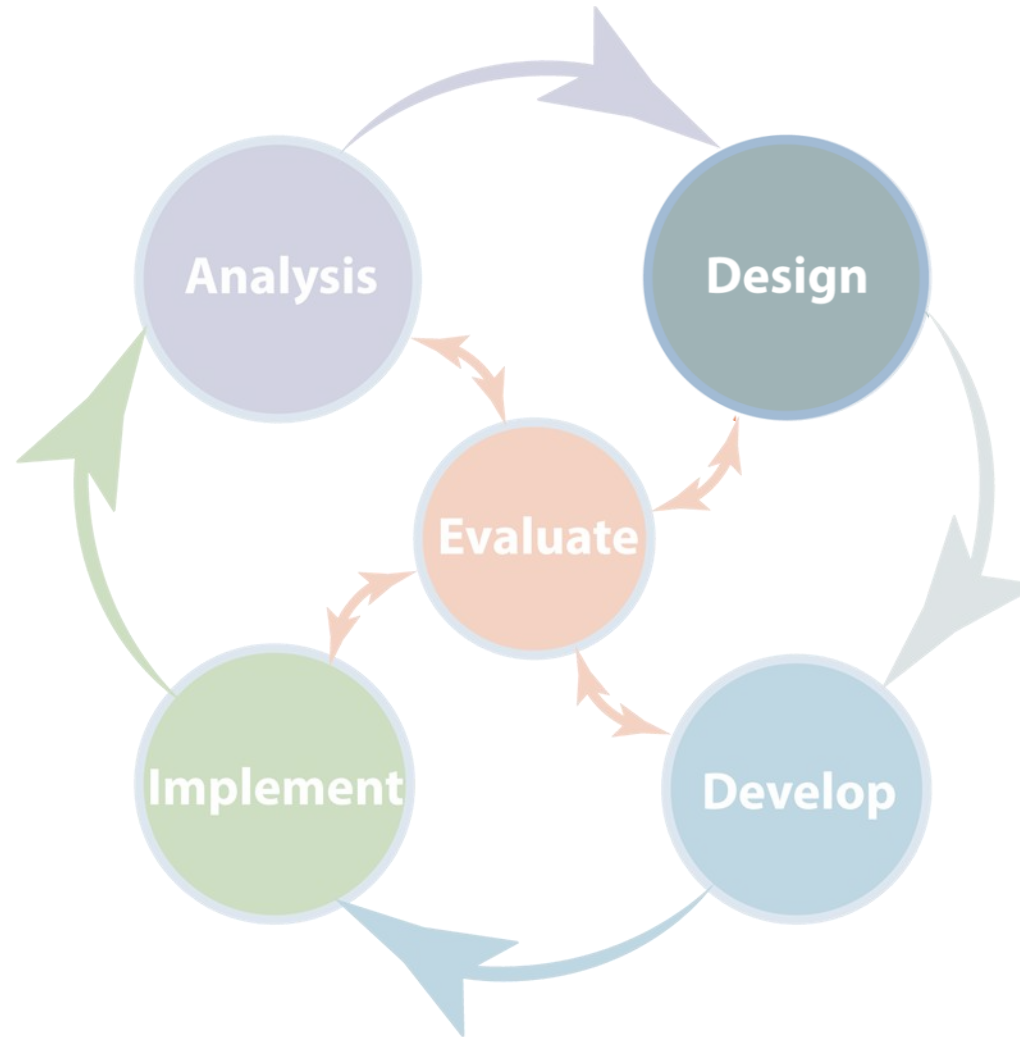
Kennis

Begrijpen

Oefenen

**Communicatie
Samenwerken**

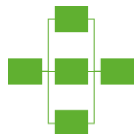
Stap 2 | Design



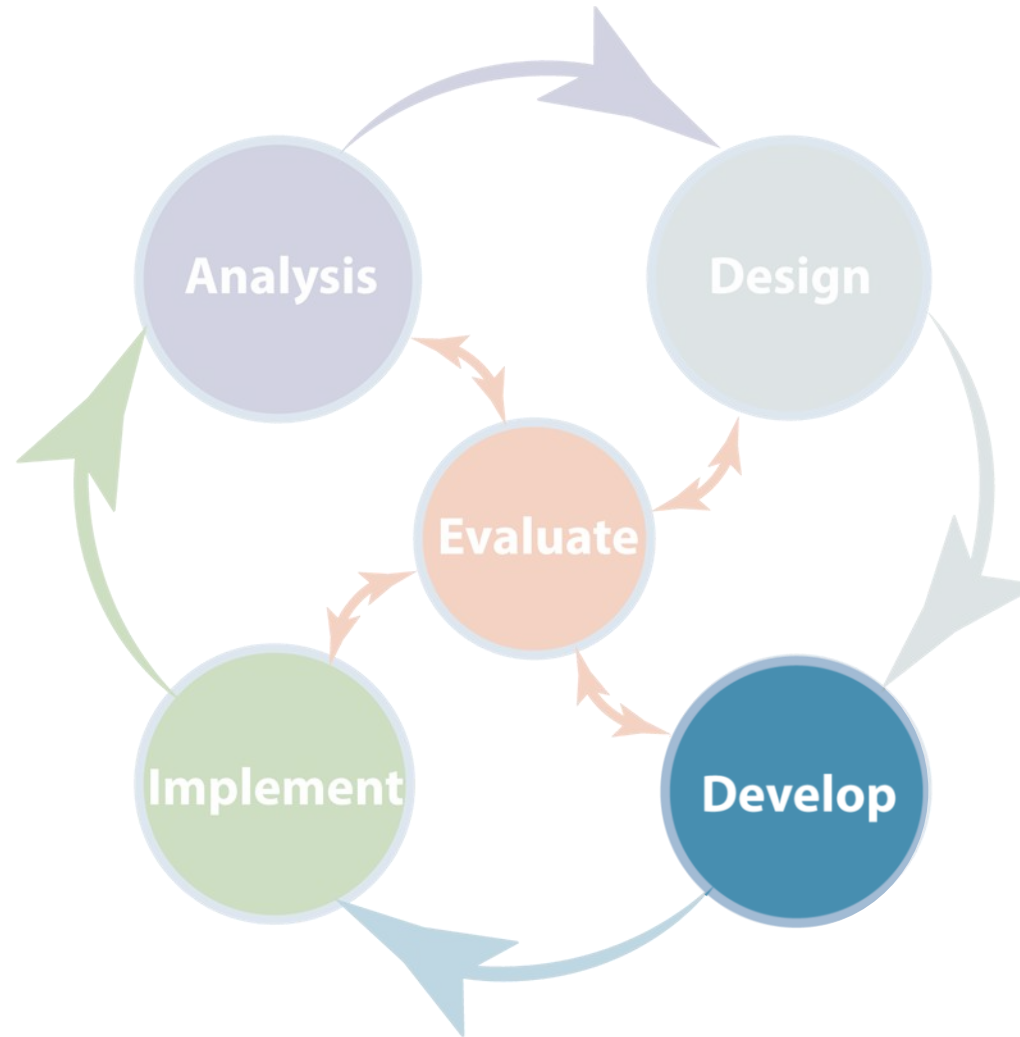
Stap 2

De structuur, boomstructuur, het scenario, gevarieerde herhaling

Stap 2 | Design

Principe	Omschrijving
 <u>Maximaal 3 niveaus</u>	Beperk het aantal niveaus in de boomstructuur tot maximaal drie .
 <u>Eerst de kern, daarna de details</u>	Leg eerst basisbegrippen en structuren uit, pas daarna de verdere details . Vermijd alles tegelijk te willen vertellen. Verdiepen kan je op het web gemakkelijker dan in een boek (bijvoorbeeld via hyperlinks, mouse-overs, pop-ups).
 <u>Globaal - analytisch - synthetisch</u>	Ga van globaal naar synthetisch: 1. Vertel eerst wat er gaat komen (globaal). 2. Werk dan element per element uit (analytisch). 3. Breng op het einde alles samengevat bij elkaar (synthetisch).
 <u>Didactische ordening volgens leerdoelen</u>	Gebruik een taxonomie van leerdoelen om de inhoud te ordenen. • Wat leert de doelgroep? Feiten-begrippen-relaties-structuren-methoden-houdingen • Hoe diep? Weten-begrijpen-doen-integratie.

Stap 3 | Ontwikkeling

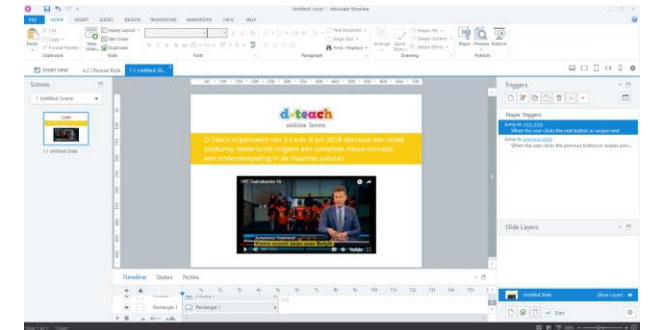


Stap 3

Ontwikkelen, gebruikers-
interface, software

Stap 3 | Ontwikkeling

Leerobject	Voorbeeld
Tekst	D-Teach organiseert van 2 t.e.m. 6 juli 2018 opnieuw een uniek taalkamp Nederlands volgens een compleet nieuw concept: een onderdompeling in de Vlaamse cultuur!
Beelden	
Hyperlinks	Naar de website: d-teach.com
Audio	
Video	
Animatie	



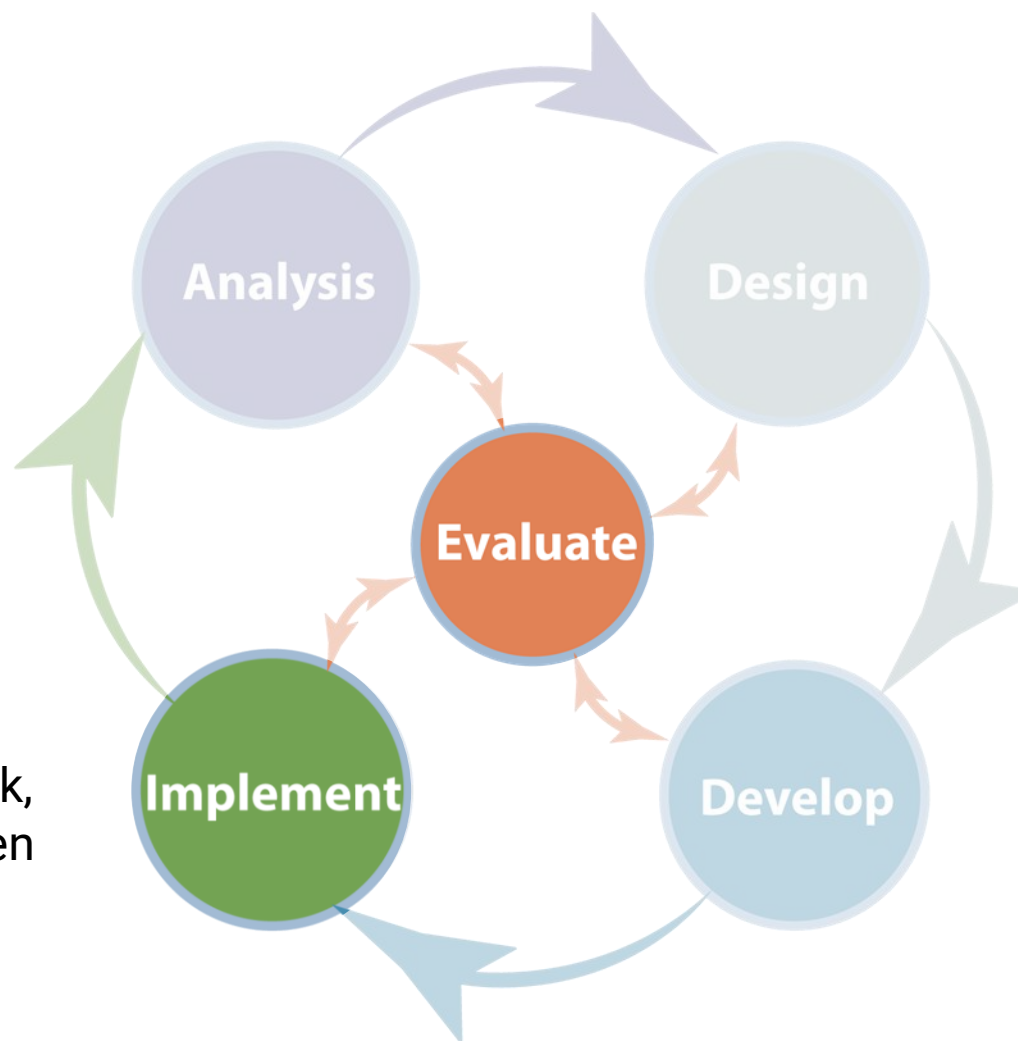
Stap 4 & 5 | Implementatie & Evaluatie

Stap 5

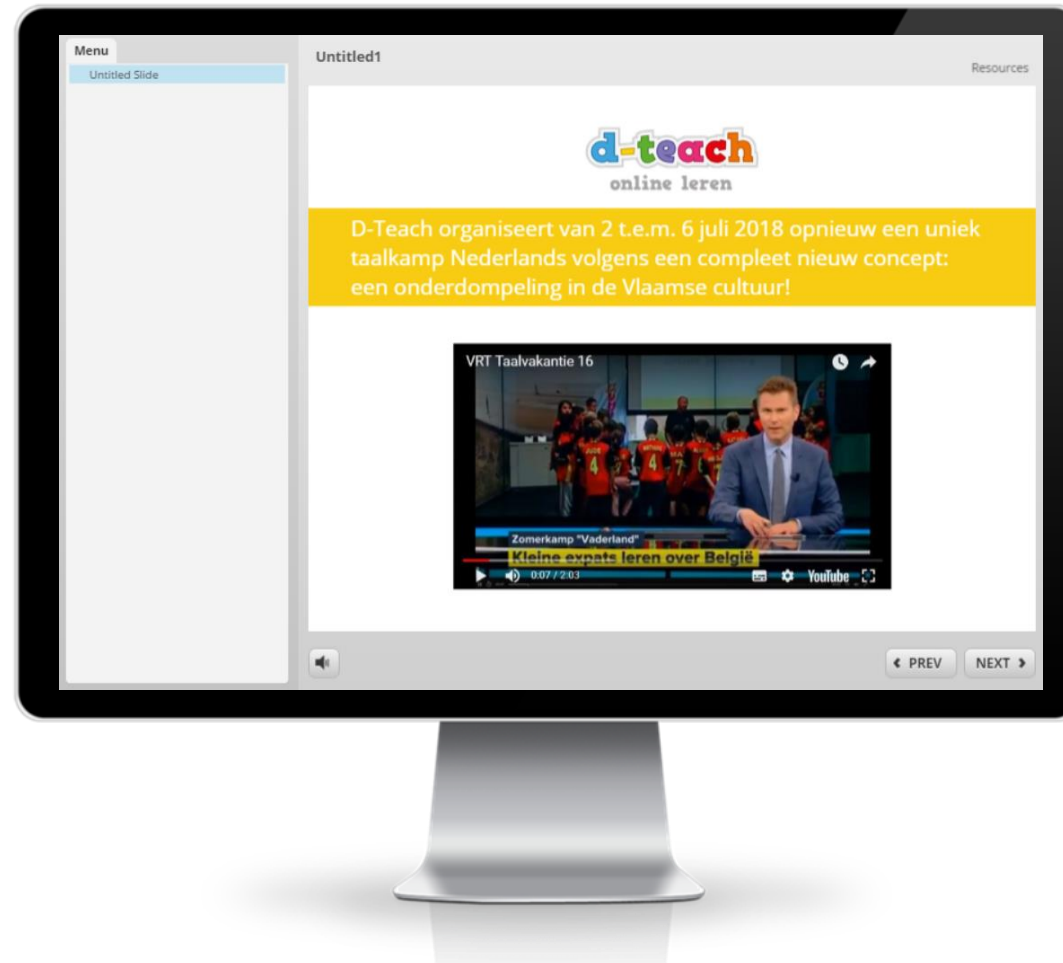
Product, gebruik

Stap 4

Voorstelling aan doelpubliek,
levering, coaching, beheer en
onderhoud



Stap 4 & 5 | Implementatie & Evaluatie



Praktische invulling

- Vandaag stap 1 en 2: analyse & design
- Storyboard: 15 slides (kleine projecten) - 45 slides (grote projecten)
- Timeline:



Presentatie start



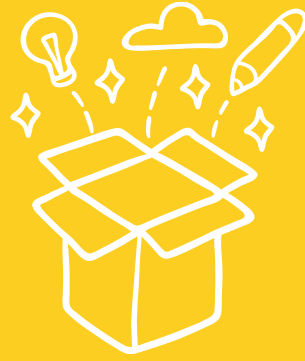
maart/april/mei feedback
(stap 1-2 analyse & design)



juni/juli/augustus
(stap 3 ontwikkeling)



september/oktober
(stap 4-5 implementatie
& evaluatie)



Het ADDIE model in de praktijk

Storyboard template

- ADDIE model in de praktijk brengen
- Focus op eerste 2 stappen: Analyse & Design
- Focus op 1 module





Stap 1 | Analyse

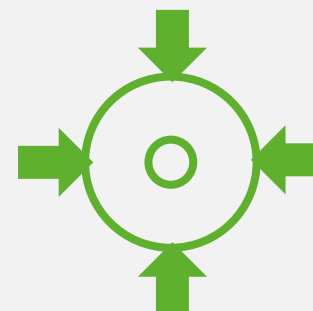
- **Wat wil je bereiken?**

- **Leerobjectieven**

Hoe meten?

Gebruik werkwoorden!

- Welke kennis is nodig?
- Welke inzichten zijn nodig?
- Welke vaardigheid wil je aanleren?
- Welk gedrag wil je veranderen?



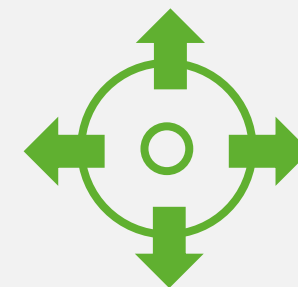
KENNIS

Know-what



INZICHT

Know-why



TOEPASSING

Know-how

Analyse | Doelgroep

- Leeftijd?
- Aantal?
- Taal?
- Voorkennis?



- Welke inhoud is beschikbaar?
- Onder welke vorm?
- Baken inhoud af
- Werk modulair
 - Maximum 20 minuten per module*
 - Maximum 15 slides per module*



Analyse | Omgeving & Middelen

- Wanneer inzetten?
Add-on vs. Stand-alone
- Team
Inhoudelijke experts (SME)
Educatief/Grafisch ontwerper
Technische ondersteuning
Multimedia & interactie ontwikkelaar
- Technisch
Articulate 360



DEMO

Stap 1 | Analyse

Doel | Vul hier de leerobjectieven in van de e-cursus. Wat moeten de studenten kennen, begrijpen, kunnen? Hoe wordt het behalen van de leerobjectieven gemeten?

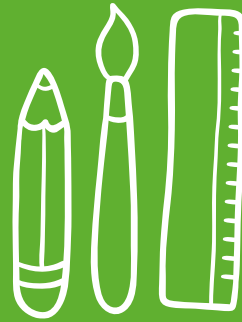


Doelgroep | Wie wil je bereiken met de e-cursus. Wat zijn de karakteristieken van de doelgroep? Wat is hun voorkennis?



Inhoud | Welke inhoud is beschikbaar? Hoe wordt de e-cursus ingezet (add-on, stand-alone)?





Stap 2 | Design

Hoe beginnen?

- **Maak een outline**

~ Uitgebreide inhoudstabel

- Welke kennis, inzicht, vaardigheid is nodig om het leerobjectief te bereiken?
- Is alle inhoud aanwezig om het leerobjectief te bereiken?
Voorkennis
- Vormt de inhoud een mooi, samenhangend geheel?
- Is er een duidelijke opbouw?

Stap 1: Alert zijn en contact maken

Signalen herkennen

- Meer dan de helft zendt bewust of onbewust signalen uit
- Signalen oppikken is eerste stap om proces te stoppen
- Meer signalen, hoger risico
- Signalen verschillen per persoon en niet altijd duidelijk
- Altijd alert zijn is key!

1. Expliciete dreigingen

- a. Direct geuit
- b. Indirect geuit

2. Waarschuwingssignalen

Bespreikbaar maken

1. **Waarom?** Actief benoemen & bevragen key, doe je niets verkeerd mee.
2. **Wanneer?**
3. **Hoe?**
 - o Algemeen: wat werkt/wat werkt niet?
 - o Richtvragen vanuit concrete observatie
 - o Richtvragen vanuit vermoeden (geen directe signalen)
 - o Richtvragen bij weerstand

Stap 2: Ingrijpen

Risico inschatting

- Gebruik screeningsinstrumenten niet aangeraden, gesprek werkt beter
- Essentieel om risico systematisch te bevragen

1. Acut risico inschatten

- Is prioriteit!
- Moet regelmatig herhaald worden
- Betrek naasten

a) Op basis van openlijke dreigingen (acut risico het hoogst!) peilen naar:

- o Frequentie
- o Concreetheid
- o Betekenis
- o Ambivalentie

b) Op basis van waarschuwingssignalen peilen naar:

- o Gevoelens
- o Toekomst gerelateerde factoren
- o Gedragmatige signalen

2. Suicidaal gedrag verder onderzoeken

- Nooit één oorzaak, combinatie van factoren
- Verder exploratie aanwezige risico- en kwetsbaarheidsfactoren (ref. model) door bevragen van:
 - o Ervaren problemen
 - o Eerdere pogingen
 - o Aanwezigheid gedachten/plannen
 - o Suicidale intentie
 - o Alcohol/druggebruik
 - o Zorgbehoefte
- Factoren die wijzen op een verhoogd risico (op herhaald gedrag): p.16

Stap 3: Verder opvolgen

Risicoformulering

- Doel niet gedrag voorspellen maar communicatie tussen hulpverleners, patiënten en naasten te bevorderen en het risico op korte & lange termijn te verkleinen (p.13)
- Rekening houden met (p.13):
 - o Relatieve risicoformulering
 - o Fluiditeit
 - o Direct vertaalbaar in specifieke interventies
- Opnemen in patiëntendossier (p.15)
 - o Suicidale toestand (gevoelens, intenties, plannen, motieven, gevoelens)
 - o Belangrijkste stress- en kwetsbaarheidsfactoren
 - o Hypothese oorzaken en in standhoudende factoren

Doorverwijzing

- Transfer (intern – extern + huisarts)
- Waar terecht bij crisis? (mobiele teams + internet tools)

Stap 2 | Design - Outline

Outline | Geef hier de opbouw en inhoud van de e-cursus weer. *(Voeg Word document toe)*

Vertaal de outline naar een script

- Less is more
- Maak onderscheid in script: welke tekst in e-cursus, welke tekst voice-over, welke tekst voor video
- Schrijf de vragen uit + feedback
- Let op taalfouten
- Breng structuur aan: titels, subtitels, onderschrift figuren/tabellen

1. General introduction

Slide 1.1 | Welcome to the Janssen HPR Training! Here you see a snapshot of the Janssen.com Disclosure webpage. On this publicly available webpage, any individual can check which Healthcare Professional (HCP) or Healthcare Organisation (HCO) has received which Transfer of Value from Janssen. Did you ever wonder where the data on this webpage come from?

Visual: Screenshot of Janssen.com disclosure page

Slide 1.2 | These data come from the Healthcare Payment Review, or HPR system. Through HPR all value transactions towards HCPs and HCOs are captured and made transparent.

Visual: HPR landscape with emphasis on HPR and output part, no detailed names of linked systems. Make link to EMEA (EFPIA) countries?

Slide 1.3 | Beyond the disclosure function, HPR acts as a single repository of payment data to HCPs and HCOs. In HPR you can process payment requests and create reports.

Visual: HPR landscape with emphasis on HPR and input part, no detailed names of linked systems. Make link to EMEA and MEWA countries?

Slide 1.4 | The objective of HPR is to correctly pay HCPs and HCOs, collect payment data, and make them publicly available without any errors. You can help to achieve this aim by understanding the HPR system and learning how to use it.

Visual: You (generic avatar) as vital link in HPR flow

Slide 1.5 | This training consists of three modules, tailored to your role and day-to-day responsibilities in the HPR process. HPR assistants will receive an extensive end-to-end training module and HPR approvers and configurators will receive a 20 minute training module. Select your role to start the training.

Visual: Avatars of three groups with course duration. Users can click on their role of choice.

End-to-end Training Module (+/- 1h30)

2. Introduction

Slide 2.1 | Welcome again. You selected the end-to-end training module. In this module you will learn about the HPR landscape and process flow. You will also learn how to manage payment requests and create reports. During the training, your knowledge will be tested by means of pop-up questions and case studies.

Visual: learning objectives

Slide 2.2 | HPR is not a stand-alone system, it is linked to several J&J platforms.

1. Events and their direct costs enter the HPR system through iCONNECT.
2. Indirect costs are transferred to HPR from the Concur and Lanyon/StarCite platforms.
3. In the HPR system itself, payment requests are processed by the Lynx system.
4. When payments are executed, reports are created in QlikView and data are made available on the Janssen Medical Cloud and Janssen.com websites.

Visual: HPR landscape linked to key objectives: 1. Direct costs; 2. Indirect costs; 3. Payment processing; 4. Reporting & disclosure.

Slide 2.3 | All payment transactions are gathered in a single process flow and transferred to the centralized HPR system. This flow allows efficient and transparent payment processing and reporting. To keep the process running, it is important to pay attention to each and every step. Errors in one step will have a direct effect on any subsequent steps.

Visual: HPR flow

Slide 2.4 | In the next sections, you can find detailed information on every step in the process flow.

- Click on the Customer Relationship Management, or CRM, step to learn more on the information flow from iCONNECT to HPR.
- Select the Hospitality step to see how indirect costs are transferred from Concur and Lanyon/StarCite to HPR.
- Explore the Payment validation section to find out how to handle payment request within HPR.
- Or select the reporting step to discover how information flows from HPR to QlikView, Janssen Medical Cloud, and Janssen.com.

Stap 2 | Design - Script

Script | Schrijf de tekst van de e-cursus uit. Denk hierbij aan tekst in de e-cursus zelf, voice-over tekst, video tekst, tekst van vragen, feedback tekst bij vragen, etc. (*Voeg Word document toe*)

Denk aan een motiverende start

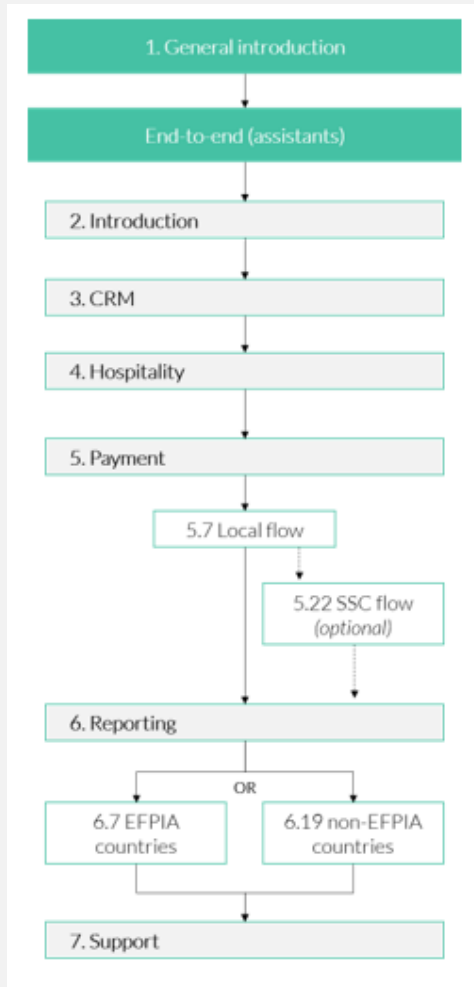
- Welkom
- Grab their attention
- Let them think
- Gepersonaliseerd leerpad (naam, branching)
- Duidelijke omschrijving leerdoelen

DEMO



Stap 2 | Design – Branching

Branching schema | Maak link met doelgroepen. Verplichte inhoud, optionele inhoud? Voor wie?



Omschrijf de verschillende doelgroepen

Hoe wordt selectie in doelgroepen gemaakt? Keuze, vragenlijst?

Stap 2 | Design – Titel slide

Scherf mock-up | Zoek een uitnodigend beeld, voeg logo's toe.

Script | Schrijf titel van e-cursus, naam lesgever, universiteit, faculteit, academiejaar, etc. uit.

Interactie | Moet er een 'Start' knop voorzien worden? Is er andere interactie nodig?

Stap 2 | Design – Grab their attention

Scherf mock-up | Denk na over een beeld dat of video die de aandacht trekt van de studenten voor de inhoud van de e-cursus.

Script | Een 'Wist-je-dat' vraag kan de aandacht trekken.

Interactie

Stap 2 | Design – Let them think

Scherf mock-up | Denk na over een beeld dat of video die de inhoud van de e-cursus relevant maakt voor de studenten.

Script | Geef antwoord op 'Grab their attention' vraag en maak link met leefwereld van de studenten.

Interactie

Stap 2 | Design – Content slide

Schermmock-up | Visuele beschrijving, schema, figuur, media.

Voice-over script | **Video script**

Interactie | Welke interactie vindt er plaats?

Vergeet ook de praktische kant niet

- Hoe navigeren? Help-functie? Zoek-functie?
- Vrij navigeren?
- Hoe lang gaat de e-cursus duren?



Voeg interactie toe

- Vertaal tekst naar (quiz)vragen
- Bouw informatie op (denk in lagen)
- Actief informatie verzamelen (knoppen, markers)
- Sliders
- Hover (tablet!)

DEMO

Design | Graded vragen



True/False



Multiple Choice



Multiple Response



Fill-in-the-Blank



Word Bank



Matching Drag-and-Drop



Matching Drop-down



Sequence Drag-and-Drop



Sequence Drop-down



Numeric



Hotspot



True/False

A built in graded question

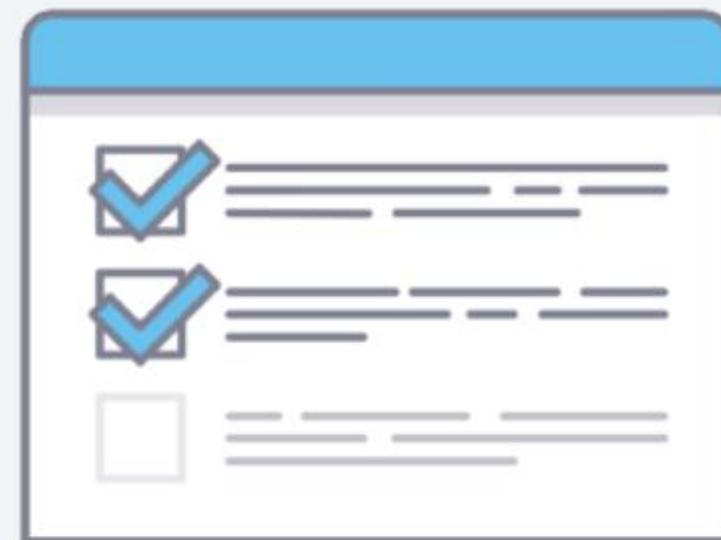
True/False is a graded question that requires the user to select the single correct choice from two choices. It is usually written in the form of a statement that is either true or false.



Multiple Choice

A built in graded question

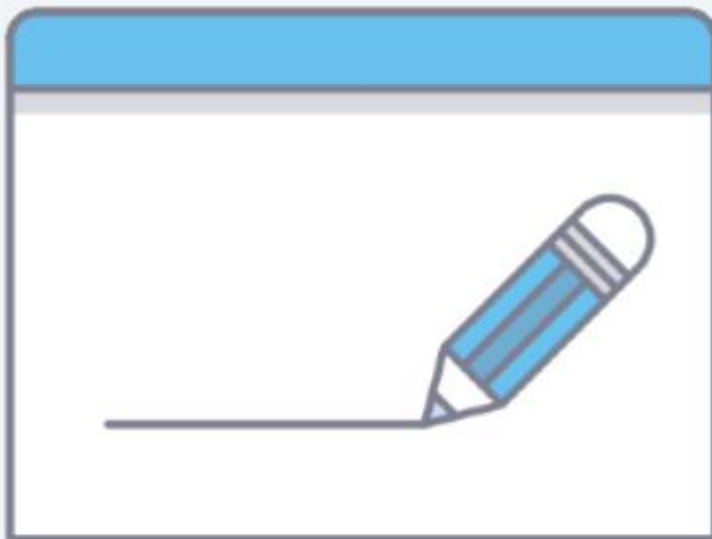
Multiple Choice is a graded question that requires the user to select the single correct choice from a maximum of 10 possible choices.



Multiple Response

A built in graded question

Multiple Response is a graded question that requires the user to select all of the correct choices from a maximum of 10 possible choices. Any number of choices can be correct, and the user must select all correct choices for the question to be graded as correct.



Fill-in-the-Blank

A built in graded question

Fill-in-the-Blank is a graded question that requires the user to enter the answer in a blank field. There is only one correct answer to this type of question, although up to 10 answers can be entered to account for variations in response.



Word Bank

A built in graded question

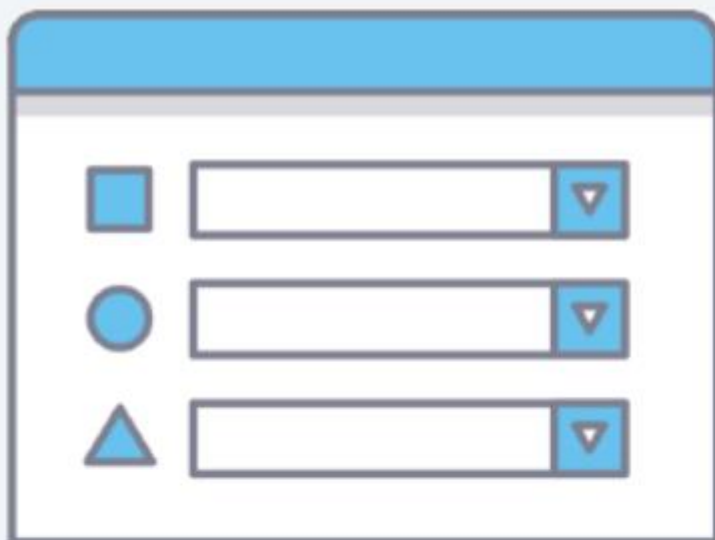
Word Bank is a graded question that requires the user to drag and drop the correct choice into the empty box. The user must select the single correct choice from a maximum of 10 possible choices.



Matching Drag-and-Drop

A built in graded question

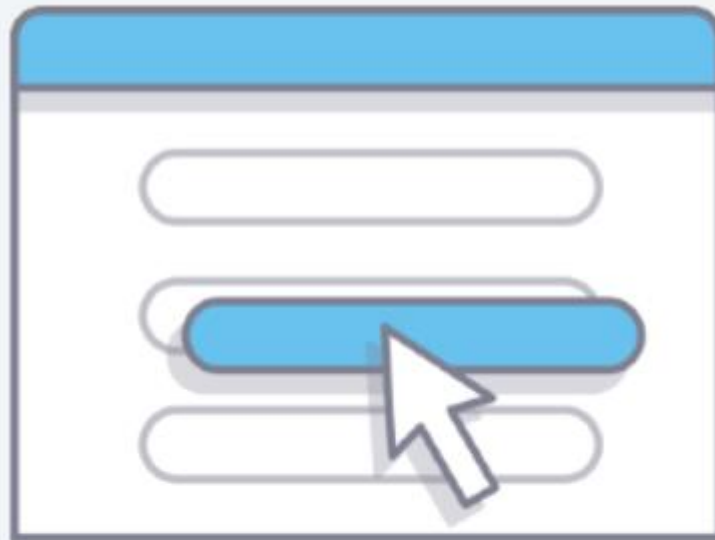
Matching Drag-and-Drop is a graded question that requires the user to drag and drop items in the second column to match items in the first column. There is a maximum of 10 matching pairs. All items in the match column must correctly correspond to all items in the choice column for the question to be graded as correct.



Matching Drop-down

A built in graded question

Matching Drop-down is a graded question that requires the user to select items from drop-down menus to match items in the first column. There is a maximum of 10 matching pairs. All items in the match column must correctly correspond to all items in the choice column for the question to be graded as correct.



Sequence Drag-and-Drop

A built in graded question

Sequence Drag-and-Drop is a graded question that requires the user to drag and drop items to arrange in sequence. There is a maximum of 10 sequence items. All items must be in the proper sequence for the question to be graded as correct.



Sequence Drop-down

A built in graded question

Sequence Drop-down is a graded question that requires the user to select items from drop-down menus to arrange in sequence. There is a maximum of 10 sequence items. All items must be in the proper sequence for the question to be graded as correct.



Numeric

A built in graded question

Numeric is a graded question that requires the user to enter the correct numeric value. Specify a single number, a range of numbers, or any combination thereof. The user is restricted to entering only numbers when answering this question.



Hotspot

A built in graded question

Hotspot is a graded question that requires the user to click on the correct area within the image. Specify the correct area with a rectangle, an oval, or a free-form shape.

Design | Survey vragen

A form with three rows of five radio buttons each. The first row has a green '1' to the left, the second a green '2', and the third a green '3'. In each row, the second radio button from the left is selected with a green dot.

Likert Scale

A form with three rows, each containing a radio button followed by a horizontal line for text. The first radio button in the first row is selected with a green dot.

Pick One

A form with three rows, each containing a checkbox followed by a horizontal line for text. The first two checkboxes in the first two rows are checked with green checkmarks.

Pick Many

A form with three horizontal rounded rectangular buttons. The top button is highlighted in green, and a mouse cursor is pointing at it.

Which Word

A form with a single horizontal line for text and a green pencil icon at the right end.

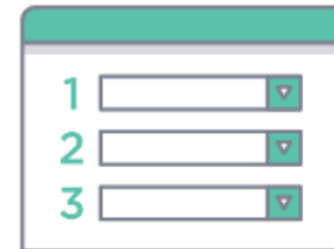
Short Answer

A form with four horizontal lines for text and a green pencil icon at the right end.

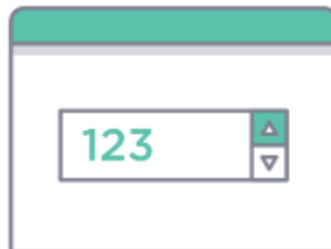
Essay

A form with three rows, each with a number (1, 2, 3) and a rounded rectangular button. The button for '2' is highlighted in green, and a mouse cursor is pointing at it.

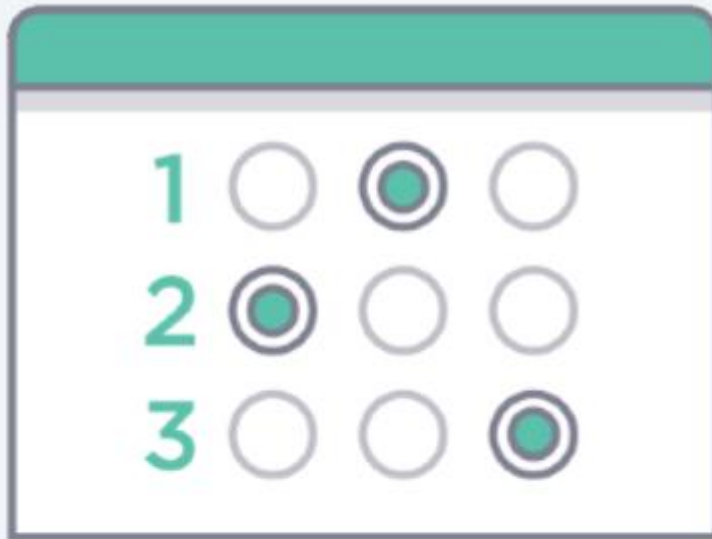
Ranking Drag-and-Drop

A form with three rows, each with a number (1, 2, 3) and a drop-down menu. The first drop-down menu is open, showing a green arrow pointing down.

Ranking Drop-down

A form with a text input field containing the number '123' and a small green up/down arrow button to its right.

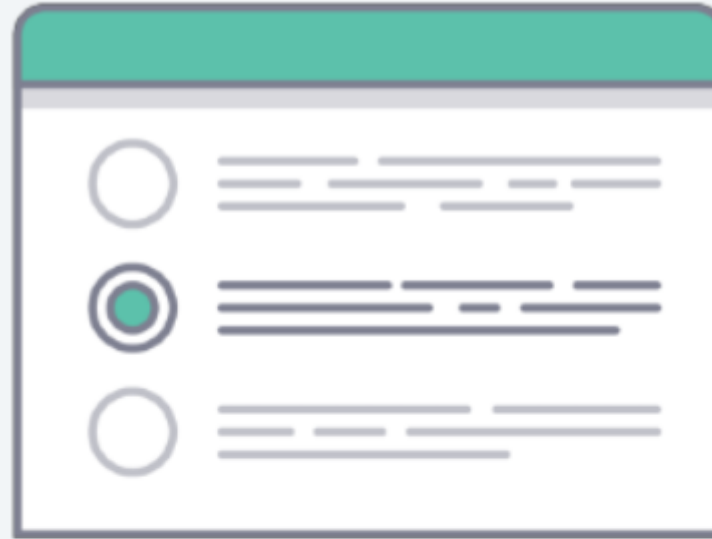
How Many

A diagram of a Likert Scale interface. It features a green header bar. Below it, there are three rows of response options, each preceded by a green number (1, 2, 3). Each row contains four radio buttons. In the first row, the second radio button is selected (filled with green). In the second row, the first radio button is selected. In the third row, the fourth radio button is selected.

Likert Scale

A built in survey question

Likert Scale is a survey question that allows the user to choose the response that best represents his or her opinion relative to a series of statements. There is a maximum of 10 statements for each Likert Scale question.

A diagram of a Pick One interface. It features a green header bar. Below it, there are three rows of response options, each preceded by a radio button. The second radio button in the second row is selected (filled with green). Each row is followed by a series of horizontal lines representing text input.

Pick One

A built in survey question

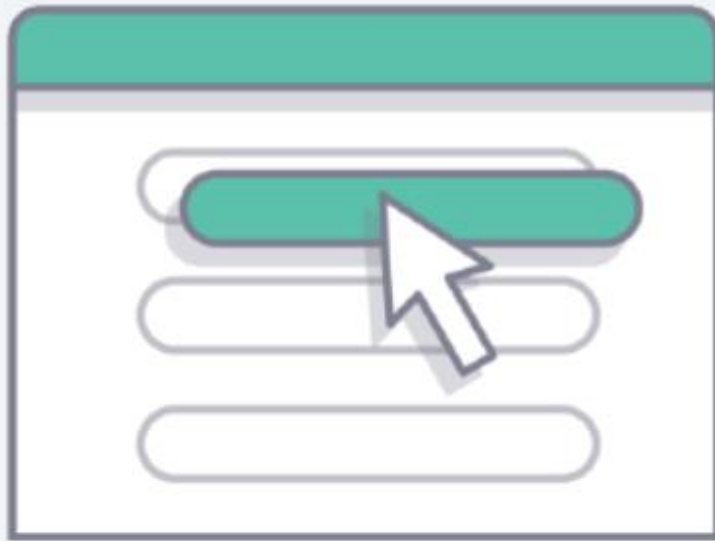
Pick One is a survey question that allows the user to choose a single item from a maximum of 10 choices.

A diagram of a Pick Many interface. It features a green header bar. Below it, there are three rows of response options, each preceded by a checkbox. The first two checkboxes in the first two rows are checked (filled with green). The third checkbox in the third row is unchecked. Each row is followed by a series of horizontal lines representing text input.

Pick Many

A built in survey question

Pick Many is a survey question that allows the user to choose many items from a maximum of 10 choices.



Which Word

A built in survey question

Which Word is a survey question that allows the user to drag and drop the word that best represents his or her opinion. There is a maximum of 10 choices.



Short Answer

A built in survey question

Short Answer is a survey question that allows the user to enter a short, free-form response. User responses can be up to 256 characters long.



Essay

A built in survey question

Essay is a survey question that allows the user to enter a long, free-form response. The default response length is limited to 5,000 characters.

A diagram of a survey question interface for ranking items using drag-and-drop. It features three numbered items (1, 2, 3) in green. Item 1 has an empty rounded rectangular box. Item 2 has a rounded rectangular box that is being dragged, indicated by a white mouse cursor pointing at it. Item 3 has an empty rounded rectangular box.

Ranking Drag-and-Drop

A built in survey question

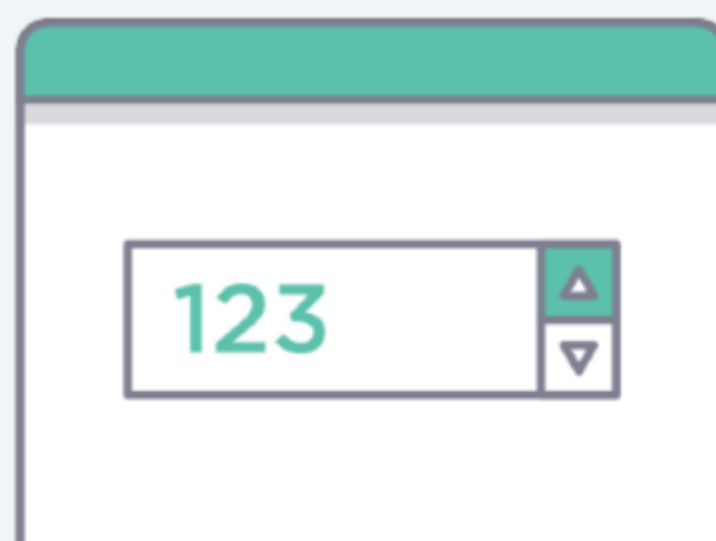
Ranking Drag-and-Drop is a survey question that allows the user to drag and drop items to rank in preferential order. There is a maximum of 10 ranking items.

A diagram of a survey question interface for ranking items using drop-down menus. It features three numbered items (1, 2, 3) in green. Each item has a rectangular box with a green drop-down arrow on the right side.

Ranking Drop-down

A built in survey question

Ranking Drop-down is a survey question that allows the user to select items from drop-down menus to rank in preferential order. There is a maximum of 10 ranking items.

A diagram of a survey question interface for a numeric response. It features a large rectangular box containing the number '123' in green. To the right of the box is a green button with a white up arrow and a white down arrow.

How Many

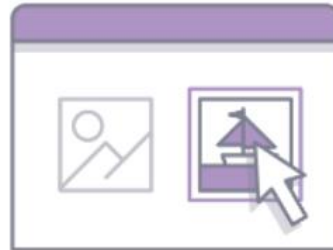
A built in survey question

How Many is a survey question that allows the user to enter a numeric response. The user is restricted to entering only numbers in response to the question.

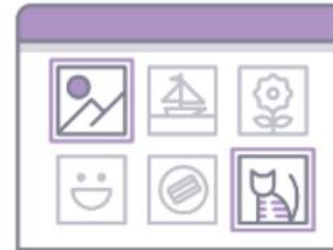
Design | Freeform Vragen



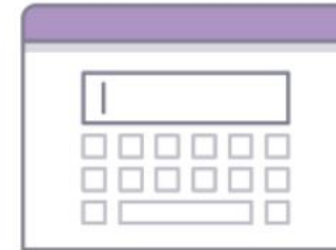
Drag and Drop



Pick One



Pick Many



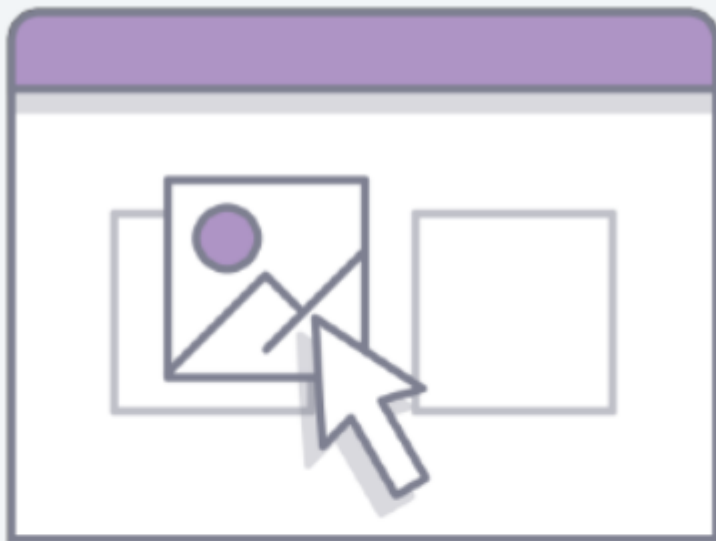
Text Entry



Hotspot



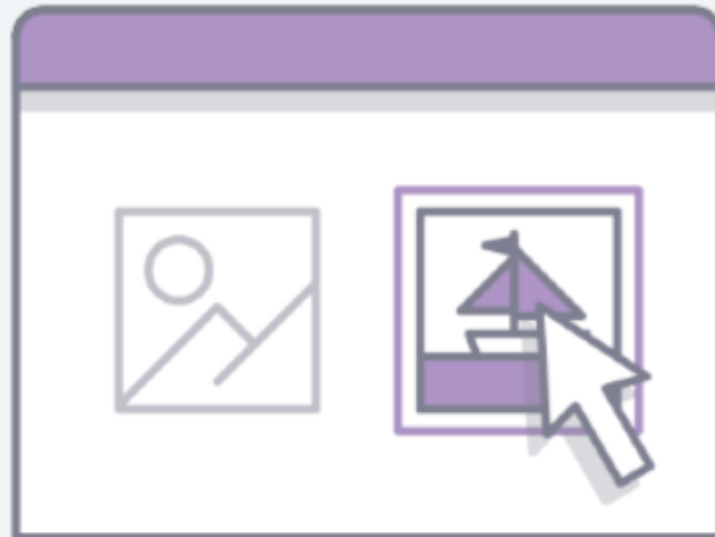
Shortcut Key



Drag and Drop

A built in freeform question

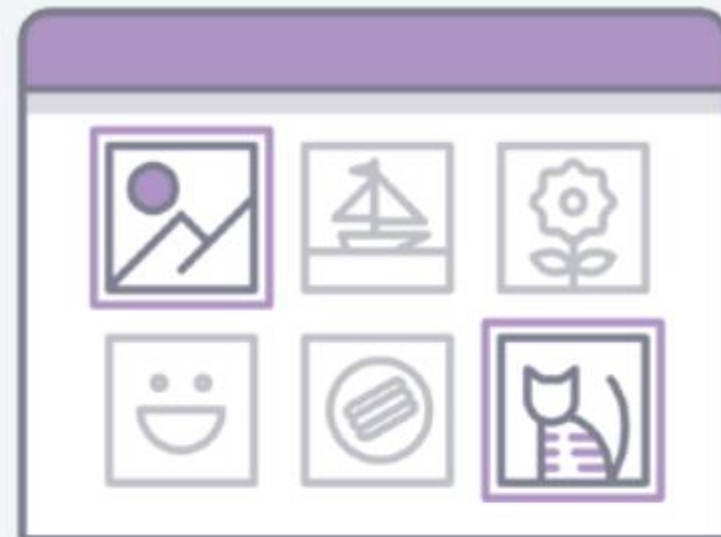
Drag-and-Drop questions create interactivity by setting shapes as drag items and drop targets.



Pick One

A built in freeform question

Pick One questions let the user choose a shape as an answer.



Pick Many

A built in freeform question

Pick Many questions let the user choose more than one shape as an answer.



Text Entry

A built in freeform question

Text-Entry questions let the user type their answer in a text field.



Hotspot

A built in freeform question

Hotspot questions let the user click hotspots on the slide.



Shortcut Key

A built in freeform question

Shortcut Key questions let the user answer with a key stroke or key combination.

DEMO

Stap 2 | Design – Vragen

Scherf mock-up | Bijvoorbeeld: drag & drop velden, hotspot, pick one, pick many.

Vraag en antwoorden | Duid het correcte antwoord aan.

Feedback | Geef feedback voor zowel juiste als foute antwoorden. Moet de vraag juist beantwoord worden om verder te gaan? Wat is de puntenverdeling? Resultatenscherf op het einde?

Vertel een verhaal

- Context
- Relevantie
- Toepassing
- Vertaal tekst/vragen naar scenario gebaseerde casussen

DEMO

Eindig met

- Take home messages
- Actiepunten
- Verwijzing naar volgende module, bronnen, etc.



Hoe beginnen?

- **Zoek een rode draad**

~ *Landing page*

- Een afbeelding die steeds terugkomt
- Een indeling die steeds terugkomt
- Een allesomvattend schema
- Maak link tussen inhoud en vorm

DEMO

Landing page | Algemeen beeld, schema, afbeelding.

Achtergrond

Kleurenschema / Lettertype

Algemeen

- Less is more
- Gebruiksgemak
- Sober design, kleurgebruik
- Contrast achtergrond / tekst
- Grootte tekst
- Lettertype (Sans Serif)

AaBbCc

AaBbCc



Wissel af

- Tekst
- Figuren
- Schema
- Interactie
- Vraag / Casus
- Video (real-life, animatie, simulatie)
- Audio

Denk ook eens aan de omranding

- Menu
- Attachments
- Progress bar
- Help
- Zoekfunctie
- Contact

Stap 2 | Design – Player

Scherf mock-up | Waar komt titel, menu, zoekfunctie, attachments, navigatie?

Overzicht player features

Kleurenschema / Lettertype

Gamification

- Introduceer een challenge
- Unlock modules
- Verzamel punten, badges, sterren, etc.

DEMO



Stap 2 | Design – Gamification

Gamification features | Challenge? Verzamelen van badges, punten? Unlocken van content?

Script | Uitleg gamification element naar studenten toe

Interactie

Pas op!

- Te veel knoppen / Links naar externe bronnen
- Beschrijvende hyperlinks
- Voice-over
- Ondertitel video's indien mogelijk
- Copyrights

- <https://www.coursera.org/learn/teach-online>
- <https://moocs4all.eu/>
- <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>
- <http://commons.suny.edu/interested/>
- <http://www.learn-the-e-way.eu/e-content/index.htm>
- <https://community.articulate.com/e-learning-examples>

Volgende stappen

- Storyboard: 15 slides (kleine projecten) - 45 slides (grote projecten)
- Timeline:



Presentatie start



maart/april/mei feedback
(stap 1-2 analyse & design)



juni/juli/augustus
(stap 3 ontwikkeling)



september/oktober
(stap 4-5 implementatie
& evaluatie)

- Contact: lieselot@d-teach.com - jokehollants@d-teach.com

Wij kijken uit naar een prettige samenwerking!

- *Lieselot & Joke*





online leren

Storyboard instructional design voor MOOCs



Stap 1 | Analyse

Doel | Vul hier de leerobjectieven in van de e-cursus. Wat moeten de studenten kennen, begrijpen, kunnen? Hoe wordt het behalen van de leerobjectieven gemeten?

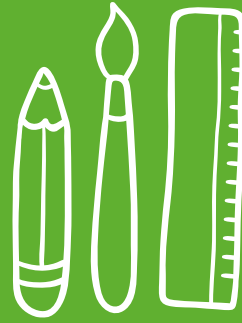


Doelgroep | Wie wil je bereiken met de e-cursus. Wat zijn de karakteristieken van de doelgroep? Wat is hun voorkennis?



Inhoud | Welke inhoud is beschikbaar? Hoe wordt de e-cursus ingezet (add-on, stand-alone)?





Stap 2 | Design

Outline | Geef hier de opbouw en inhoud van de e-cursus weer. (*Voeg Word document toe*)

Script | Schrijf de tekst van de e-cursus uit. Denk hierbij aan tekst in de e-cursus zelf, voice-over tekst, video tekst, tekst van vragen, feedback tekst bij vragen, etc. (*Voeg Word document toe*)

Branching schema | Maak link met doelgroepen. Verplichte inhoud, optionele inhoud? Voor wie?

Omschrijf de verschillende doelgroepen

Hoe wordt selectie in doelgroepen gemaakt? Keuze, vragenlijst?

Landing page | Algemeen beeld, schema, afbeelding.

Achtergrond

Kleurenschema / Lettertype

Scherf mock-up | Waar komt titel, menu, zoekfunctie, attachments, navigatie?

Overzicht player features

Kleurenschema / Lettertype

Gamification features | Challenge? Verzamelen van badges, punten? Unlocken van content?

Script | Uitleg gamification element naar studenten toe

Interactie



Uitwerking Storyboard

Schermmock-up | Zoek een uitnodigend beeld, voeg logo's toe.

Script | Schrijf titel van e-cursus, naam lesgever, universiteit, faculteit, academiejaar, etc. uit.

Interactie | Moet er een 'Start' knop voorzien worden? Is er andere interactie nodig?

Scherf mock-up | Denk na over een beeld dat of video die de aandacht trekt van de studenten voor de inhoud van de e-cursus.

Script | Een 'Wist-je-dat' vraag kan de aandacht trekken.

Interactie

Scherf mock-up | Denk na over een beeld dat of video die de inhoud van de e-cursus relevant maakt voor de studenten.

Script | Geef antwoord op 'Grab their attention' vraag en maak link met leefwereld van de studenten.

Interactie

Schermmock-up | Visuele beschrijving, schema, figuur, media.

Voice-over script | **Video script**

Interactie | Welke interactie vindt er plaats?

Scherf mock-up | Bijvoorbeeld: drag & drop velden, hotspot, pick one, pick many.

Vraag en antwoorden | Duid het correcte antwoord aan.

Feedback | Geef feedback voor zowel juiste als foute antwoorden. Moet de vraag juist beantwoord worden om verder te gaan? Wat is de puntenverdeling? Resultatenscherm op het einde?



Evaluatie Storyboard

Evaluatie criteria storyboard

		Volgende aanwezig	Kleine revisie (< 30 min)	Grote revisie (> 30 min)	Niet van toepassing	Actieplan
Stap 1 Analyse						
1	Leerobjectieven en resultaten zijn duidelijk gedefinieerd, meetbaar en gealigneerd met leeractiviteiten binnen de e-cursus.					
2	De e-cursus bevat verschillende soorten leeractiviteiten, die zowel kennis, als inzicht, als vaardigheden aanreiken.					
3	De karakteristieken van de doelgroep van de e-cursus worden in kaart gebracht.					
4	De inhoud van de e-cursus wordt afgebakend en opgedeeld in overzichtelijke modules.					
5	Er wordt meegedeeld hoe en wanneer de e-cursus ingezet wordt (add-on vs. stand-alone).					
Stap 2 Design - Tekst						
6	De outline van de e-cursus is duidelijk gestructureerd en heeft een logische opbouw.					
7	Het script bevat alle tekst aanwezig in de e-cursus (tekst op slides, tekst figuren, voice-over tekst, tekst voor video). Deze tekst is eenvoudig en 'to the point'.					
8	Het script bevat uitgeschreven tekst voor vragen, inclusief feedback.					
9	De e-cursus bevat een welkomslide en motiverende start.					
10	In de e-cursus wordt praktische informatie weergegeven omtrent navigatie en doorlooptijd.					
11	In de e-cursus worden de leerdoelen duidelijk vermeld.					
12	De e-cursus bevat duidelijk omliggende 'take home messages'.					
13	De e-cursus bevat verschillende soorten interacties die de deelnemers motiveren om de inhoud te verwerken.					
14	De e-cursus bevat verschillende soorten vragen die de deelnemers in staat stellen de inhoud in te oefenen.					
15	De e-cursus bevat real-life toepassingen die relevant zijn voor de doelgroep zoals scenario gebaseerde casussen.					

		Voldoende aanwezig	Kleine revisie (< 30 min)	Grote revisie (> 30 min)	Niet van toepassing	Actieplan
Stap 2 Design - Tekst						
16	De e-cursus biedt een persoonlijke leerervaring aan (branching).					
17	De e-cursus is vrij van taalfouten.					
Stap 2 Design - Vorm						
18	De vorm van de e-cursus is eenvoudig en afgestemd op de inhoud.					
19	De e-cursus bevat een landing page of beeld dat structuur en overzicht biedt.					
20	De e-cursus is gebruiksvriendelijk, deelnemers kunnen logisch en gemakkelijk navigeren.					
21	Er is voldoende afwisseling in mediagebruik (tekst, figuren, schema, interactie, vraag, video, audio).					
22	Er wordt een link aangeboden naar de printversie van de cursus.					
23	De e-cursus bevat contact informatie van de opsteller en technische ondersteuning.					
24	De e-cursus bevat een lichte vorm van gamificatie die de deelnemers extra motiveert en uitdaagt.					