

Learning Formats,
SMART Templates
& **SMART** Programs

Learning Formats

Learning Formats zijn onze vaste recepten voor krachtige e-Learning.

Een Learning Format zet één werkvorm centraal met to-the-point didactiek, een doelgerichte toepassing en een vaste opbouw. Het hanteren van een Learning Format zorgt voor focus, beleving en leerrendement. Door jarenlange ervaring met het ontwikkelen van e-Learning weten we welke werkvormen en designs online het beste werken. Deze ervaring zie je terug in de Learning Formats.



ACTIONPLEASE

Actiegericht leren

Gebruik **ACTIONPLEASE** en leer de lerende specifieke situaties herkennen. Het format start met een duidelijke missie: Wanneer moet de lerende actie ondernemen? Vervolgens bekijkt hij een herkenbare casus uit de praktijk. In deze casus komen verschillende situaties voor. Situaties waarop de lerende actie moet ondernemen, maar ook afleiders waarop hij juist niets moet doen. Onderneemt de lerende op het juiste moment actie? Dan krijgt hij een verdiepingsvraag: Waarom heeft hij de video stilgezet?

Is hij te laat of te vroeg? Dan krijgt hij feedback. Op deze manier zal geen enkele informatie hem ontgaan.

Elementen

Instructie | Video / animatie van maximaal 3 minuten |
5-10 situaties | Feedback per moment | Verdiepingsvraag per
situatie | Resultaatpagina | Samenvatting



DECIDENOW

Ervaringsgericht leren

Gebruik **DECIDENOW** om de lerende inzicht te geven in zijn beslissingen op cruciale momenten. Neem hem mee in een casus waarin hij voor keuzes komt te staan. Voeg een timer toe om de tijdsdruk te verhogen. Toon per keuzemoment hulplijnen die vanuit een eigen invalshoek de lerende richting een keuze sturen. Door wie laat de lerende zich beïnvloeden of laat hij de hulplijnen links liggen om de race tegen de klok te winnen?

Aan het einde krijgt de lerende feedback. Wat zeggen zijn keuzes over hem als persoon? Óf, heeft de lerende altijd de beste keuzes gemaakt?

Elementen

Inleiding | Profielkeuze | Spelregels | 3-6 hulplijnen | 1-6 scorefactoren | 5-15 vragen | Aflopende timer | Reflectie | Inzicht in eigen antwoorden & best practices | Samenvatting



EXAMCARDS

Toetsen van kennis

Zet **EXAMCARDS** in en toets kennis via meerkeuzevragen. De lerende beantwoordt alle vragen één keer en krijgt aan het einde een resultaat.

EXAMCARDS heeft een eenvoudige opmaak en een overzichtelijke resultaatpagina.

Elementen

Instructie | Meerkeuzevragen / Meerkeuzevragen meerdere antwoorden juist | Resultaatpagina



FLASHCARDS

Leren door kennisdrills

Gebruik **FLASHCARDS** en drill kennis. De lerende beantwoordt verschillende meerkeuzevragen. Deze zijn gericht op het onderhouden of verbreden van zijn kennis. Aan de lerende de taak om alle vragen 'weg te spelen' door vragen juist te beantwoorden. Geef hem direct na de vraag feedback om het leereffect verder te vergroten. Voeg als gamification-element ranking toe en laat de lerende strijden tegen zijn collega's: Wie speelt de vragen het snelst weg?

Elementen

Kaartenbakken met vragen om kennis te drillen | Keuze uit: Alle vragen 1 x beantwoorden, of alle vragen 1/2/3 x juist beantwoorden



ONTHESPOT

Eerste indruk trainen

Gebruik **ONTHESPOT** en laat de lerende snel beoordelen. Het format start met spelregels. Daarna worden er diverse praktijksituaties voorgelegd. In iedere situatie wordt dezelfde vraag gesteld: Is dit gewenst? Is dit veilig? Et cetera.

Geef de lerende alle tijd, of stel een tijdlimiet in. Het format sluit af met een overzicht van alle gewenste én ongewenste praktijksituaties.

Elementen

Intro (incl. spelregels) | 5-10 situaties met vraag met 2 keuzeopties en feedback | Resultaatpagina met samenvatting van alle waardevolle theorie (regels)



QUICKSCAN

Leren door zelfreflectie

Gebruik **QUICKSCAN** voor zelfreflectie. De lerende krijgt een aantal (gecategoriseerde) stellingen voorgelegd. Bijvoorbeeld over zijn houding of gedrag. De lerende geeft op een schaal aan hoe goed de stelling bij hem past. Heeft hij alle stellingen beantwoord? Dan ziet hij hoe hij op verschillende categorieën scoort. Dit geeft hem inzicht in wat hij kan, wat hij vindt en hoe hij zich verhoudt tot het onderwerp.

Elementen

8 – 15 stellingen op basis van een schaal |
1 of meerdere categorieën | Percentueel en
inhoudelijk resultaat per categorie



REMINDREFLECTREWIND

Toepassingsgericht leren

Gebruik **REMINDREFLECTREWIND** en geef de lerende inzicht in het toepassen van een methode of beleid. Heeft hij al kennis? Gebruik het format dan om te reflecteren. De lerende wordt meegenomen in een videoverhaal. De video wordt een aantal keren gestopt en er verschijnt een vraag: een remind-vraag vóór een sleutelmoment, of een reflect-vraag na een sleutelmoment. Wat is nu belangrijk en waarom? De lerende ontvangt direct feedback op zijn antwoorden. Aan het einde van de video wordt deze teruggespoeld en wordt teruggeblikt op de sleutelmomenten.

Elementen

Video van maximaal 4 minuten | 7-10 sleutelmomenten met meerkeuzevraag (Reflect / Remind) | Rewind met samenvatting van waardevolle leermomenten



STORYWISE

Contextgedreven leren

Gebruik **STORYWISE** en laat de lerende vanuit een verhalende context leren. **STORYWISE** start met feitjes om te prikkelen. Daarna wordt de lerende in een verhaal meegenomen waarin hij verschillende dilemma's tegenkomt. Per dilemma kiest hij wat hij in deze situatie zou zeggen of doen. De lerende krijgt feedback op zijn gemaakte keuzes, en ontvangt per dilemma een inzicht met extra informatie. Deze informatie bouwt zich op tot een complete kennisboom.

Elementen

1-3 feiten & quotes | 1 overkoepelend scenario: doorlopend verhaal | 5-10 dilemma's (incl. feedback en inzichten) | Resultaatpagina



THEBIGGERPICTURE

Top-down leren

Gebruik THE**BIGGER**PICTURE en belicht een onderwerp vanuit verschillende invalshoeken. Vanuit een helicopterview brengt het format het waarom, wat en hoe in beeld. Het format start met een powerintro. Daarna wordt het onderwerp vanuit verschillende invalshoeken belicht: drie personen vertellen het 'waarom' van het onderwerp. Facts en figures geven het 'wat' van het onderwerp weer. Het 'hoe' van het onderwerp wordt inzichtelijk door een zelfscan met feedback gericht op de houding en het bewustzijn van de lerende. Aan het einde van THE**BIGGER**PICTURE heeft hij zicht op het grotere plaatje.

Elementen

Powerintro: 2D animatie: 2,5 minuten | Waarom: videoquotes: 3 video's van elk 1 minuut | Wat: informatie & uitleg: 10-15 pagina's | Hoe: zelfscan met 5-10 vragen



TASKSTEPS

Taakgestuurd leren

Gebruik **TASKSTEPS** en leg de cursist een (software)taak uit die je in vaste stappen doorloopt. Binnen **TASKSTEPS** kies je de werkvormen die bij jouw taak passen: In een 'Walkthrough' wordt de taak voorgedaan en ziet de cursist per stap hoe de taak wordt uitgevoerd. In 'Practice' is het de beurt aan de cursist en is hij degene die de taak uitvoert. Daarna volgt de 'Quiz' waarin de cursist met verschillende vraagsoorten zijn (opgedane) kennis checkt. Ten slotte vindt de cursist in de 'Quickguide' een stap-voor-stap overzicht van de taak en kan hij deze downloaden als pdf.

Elementen

Inleiding | Walkthrough | Practice | Quiz | Quickguide



SMART Templates

Gebruik **SMART** Templates en ontwikkel e-Learning die je voor verschillende leerdoelen inzet.

FLOWSPARKS biedt onder meer templates voor magazines, interactieve video's, evaluaties en vragenlijsten, 360-gradenervaringen en toetsen.



SMART360

Gebruik SMART**360** en laat de lerende een bepaalde omgeving verkennen en ontdekken. Nog voordat hij er is geweest. Voeg hotspots met informatie of verwerkingsvragen toe om de 360-gradenervaring interactief te maken.

Toepassing

(Onderdeel van) pré-boarding | (Onderdeel van) onboarding |
Bezoek aan verboden / ontoegankelijke plekken



SMARTDOCS

Gebruik **SMARTDOCS** om bestaande documenten te verzamelen en aan te bieden. Zo vindt de lerende informatie snel terug. Hij downloadt en print deze informatie eenvoudig.

Toepassing

Samenvattingen delen | Pdf's met verdiepende informatie aanbieden | Naslagwerken aanbieden



SMARTGAME

Gebruik **SMARTGAME** om een scenario-based e-Learning te maken op basis van video's. Ontwikkel een reeks video-fragmenten en bouw het scenario stap voor stap. Na ieder fragment maakt de lerende een keuze die het vervolg bepaalt. Op deze manier bepaalt hij zijn eigen 'pad' en ervaart hij het gevolg van de door hem gemaakte keuze.

Toepassing

Verkooptrainingen | Communicatietrainingen | Assessments |
Onboarding (rondleiding)



SMARTMAGAZINE

Gebruik **SMARTMAGAZINE** om een visueel aantrekkelijk, online magazine te ontwikkelen. Varieer met teksten, afbeeldingen en video's. Geef elke pagina van het magazine een eigen lay-out en presenteer de informatie op een speelse manier zodat iedereen het magazine wil lezen.

Bepaal zelf de doelen en de inhoud van het **SMARTMAGAZINE** en bouw aan de hand daarvan het magazine op.

Toepassing

Online magazines | Nieuwsbrieven | Naslag |
Productpresentatie



SMARTPAGES

Gebruik **SMARTPAGES** om duidelijke en overzichtelijke informatieve e-Learning te ontwikkelen. Schrijf teksten en voeg eenvoudig afbeeldingen, meerkeuzevragen, video's, links en hotspotafbeeldingen toe. De heldere structuur van **SMARTPAGES** helpt om informatie op een overzichtelijke manier te presenteren.

Toepassing

Online magazines | Instructies | Stappenplannen | Naslag |
Performance support



SMARTSURVEY

Gebruik **SMARTSURVEY** en inventariseer ervaringen en meningen van de lerende. Bied de lerende aan het einde van de **SMARTSURVEY** eventueel zijn antwoorden in pdf-formaat aan. Gegeven antwoorden zijn door een beheerder, trainer of coach in te zien. Over gesloten vragen in de vragenlijst kan een groepsresultaat gerapporteerd worden.

Toepassing

Enquêtes | Evaluaties | Voorbereidingsopdrachten voor bijeenkomsten | Reflectieverslagen | Verwonderingsboekjes



SMARTTEST

Gebruik **SMARTTEST** om online toetsen te ontwikkelen.
De mogelijkheden zijn uitgebreid.

Ontwikkel:

diagnostische toetsen, waarmee de lerende inzicht krijgt
in zijn leerproces;

formatieve toetsen, waarin de lerende oefent en tegelijkertijd
leert van de feedback die hij krijgt;

summatieve toetsen, waarmee de kennis van de lerende
getoetst wordt.

Gebruik de vragenbank om toetsvragen op één plek te onderhouden en om efficiënt toetsen te ontwikkelen. Diverse instellingen zoals de keuze voor wel of geen feedback, tijdslimiet en de optie om gegeven antwoorden aan te passen geven de mogelijkheid een grote variatie aan toetsen te maken.

Toepassing

0-metingen | Instaptoetsen | Tussentoetsen |
Verwerkingstoetsen | Eindtoetsen | Examens



SMARTVIDEO

Gebruik **SMARTVIDEO** om een interactieve video te ontwikkelen. Upload een video en voeg daar sleutelmomenten aan toe in de vorm van een vraag of informatie. Ook kunnen er op aangegeven momenten hotspots in beeld verschijnen. Klikte de lerende hierop, dan krijgt hij eveneens informatie of een vraag.

Bepaal subfragmenten en laat de lerende makkelijk door de **SMARTVIDEO** navigeren.

Toepassing

Ontsluiten van video | Video met verwerkingsvragen en/of aanvullende informatie



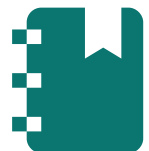
SMARTWORKBOOK

Gebruik **SMARTWORKBOOK** en ontwikkel online werkboeken waarin de lerende tijdens zijn opleidingsprogramma vragen beantwoordt en gegevens invult. Zo bouwt hij zijn eigen werkboek op dat hij aan het eind van het programma zelf kan downloaden. Alle ingevulde gegevens worden verzameld gepresenteerd in een vooraf gedefinieerd en vormgegeven werkboek. In dit werkboek kan standaard aanvullende informatie opgenomen worden. Hierdoor ontstaat een uniek werkboek per lerende.

SMARTWORKBOOK kan alleen in combinatie met **SMART** Programs gebruikt worden.

Toepassing

Werkboeken | Portfolio's | Vaardigheidstrainingen voor het creëren van plannen | Voorbereidingsopdrachten op bijeenkomsten | Reflectieverslagen | Verwonderingsboekjes



SMART Programs

Maakt jouw e-Learning onderdeel uit van een totaal? Presenteer deze dan ook zo.

Gebruik **SMART** Programs om de onderdelen van jouw programma in een aantrekkelijke en duidelijke structuur aan te bieden. Stel je online programma samen uit **FLOWSPARKS**-modules of bestaande SCORM-modules. Voeg video's, naslagwerken en/of een certificaat toe om je programma compleet te maken.



CROSSROADS

Bij **CROSSROADS** heeft de lerende invloed op de volgorde van zijn programma door vragen te beantwoorden. Hierdoor is het mogelijk om verschillende paden en eindes te creëren.



FASTLANE

Met **FASTLANE** krijgt een cursist een e-learningprogramma aangeboden dat rekening houdt met het individuele kennisniveau van de cursist. De cursist doorloopt een intake-test waarmee hij vrijstellingen kan verdienen voor onderdelen van het programma. Door te slagen voor de eindtoets toont de cursist aan dat hij aan de vereiste kennis voldoet. Iedere cursist doorloopt de eindtoets, maar de route ernaar toe verschilt per cursist.



INFOGUIDE

In de **INFOGUIDE** navigeert de lerende snel en eenvoudig door grote hoeveelheden informatie via een uitklapbaar menu met verschillende onderwerpen en categorieën. De lerende gebruikt de onderliggende activiteiten als ondersteuning, vraagbaak of als naslagwerk.



PROGRAMPAGE

Een **PROGRAMPAGE** combineert verschillende activiteiten op één overzichtelijke pagina, en geeft de mogelijkheid om meerdere activiteiten te bundelen waardoor er een mappenstructuur ontstaat. **PROGRAMPAGE** helpt de lerende gemakkelijk door verschillende activiteiten te navigeren en de samenhang ertussen te herkennen.



ROADMAP

ROADMAP is bedoeld om tijdsgebonden activiteiten aan te bieden aan de lerende. De lerende krijgt de activiteiten aangeboden in een uitgestippelde route die bestaat uit verschillende thema's. Thema 1 vindt plaats in periode 1, Thema 2 in periode 2, et cetera. Dat maakt **ROADMAP** ideaal om (blended) leeractiviteiten te ondersteunen.



THEMEPAGE

Een **THEMEPAGE** combineert verschillende activiteiten op één overzichtelijke themapagina. De lerende kan zelf vrij navigeren op de pagina.



