Van leerdoel naar ontwerp

Maak een ruw leerontwerp met de zeven principes

Je weet wat deelnemers moeten leren, maar er staat nog niets op papier? Gebruik de zeven principes als leidraad en schets een eerste ontwerp dat meteen vertrekt vanuit evidence-based keuzes.

S M A R T E R

Overzicht

Voor wie	Doel	Tijd	Formaat
Wie leerdoelen heeft voor een opleiding, maar nog geen ontwerp	Een eerste, ruw ontwerp opbouwen met de zeven principes als leidraad	60–90 min	Individueel of in team

In het kort

Je vertrekt vanuit je leerdoelen. Per leerdoel kies je de principes die het meeste verschil maken, en je zoekt in de HOW-kaarten bouwstenen om ze toe te passen. Die bouwstenen leg je op een tijdlijn van je opleiding.

Je eindigt met een ruwe schets van je opleiding, waarin enkele of misschien zelfs alle principes voldoende aan bod komen.

Goed om te weten

Een ruw ontwerp is een schets, geen draaiboek. Het mag rommelig zijn. Je werkt het later verder uit.

Wat heb je nodig

- 1 SMARTER-deck (zie stap 2)
- Je leerdoelen (zie stap 1)
- Het werkblad SMARTER-ontwerp [LINK NAAR DOWNLOAD] of een groot blad papier, met post-its en een stift (zie stap 5)

Zo pak je het aan

1 Zet je leerdoelen op een rij

Schrijf maximaal drie leerdoelen op. Wat moeten deelnemers aan het einde van de opleiding kunnen doen?

Tip

Formuleer je leerdoel als gedrag dat je kunt zien. Niet "deelnemers begrijpen feedback", wel "deelnemers kunnen een feedbackgesprek voeren volgens een vast stappenplan".

2 Leg de principes klaar

Leg de letterkaarten in een rij, zodat ze het woord SMARTER vormen. Leg onder elke letter de WHAT-kaart, de WHY-kaart en de stapel HOW-kaarten van dat principe.

3 Kies per leerdoel je principes

Lees de WHAT-kaarten en, optioneel, de WHY-kaart als je meer uitleg nodig hebt. Kies per leerdoel twee of drie principes uit de zeven die het meeste verschil maken.

Let op

Je hoeft niet alle zeven principes in elk leerdoel te stoppen. Liever drie principes goed dan zeven elementen half goed toegepast.

4 Zoek je bouwstenen

Blader per gekozen principe door de HOW-kaarten. Kies er een of twee die passen bij je leerdoel en je doelgroep. Vind je niets passends? Bedenk zelf een toepassing.

Voorbeeld

Je leerdoel is "deelnemers kunnen een feedbackgesprek voeren volgens een vast stappenplan". Kies je Attention, dan kan de HOW-kaart "Open with a hook" je bouwsteen zijn: je opent in de eerste minuut met de vraag "Wanneer kreeg jij voor het laatst feedback waar je echt iets aan had?" Kies je Emotional Safety, dan past de HOW-kaart "Share your own failures": je vertelt over een feedbackgesprek dat jij ooit verknoeide en wat je eruit leerde. Zo durven deelnemers tijdens het oefenen ook zelf fouten te maken.

5 Schets je ontwerp

Gebruik het werkblad of teken op een groot blad een tijdlijn van je opleiding: begin, midden en einde, of meerdere momenten als je opleiding uit verschillende delen bestaat. Schrijf je bouwstenen op post-its en plak ze op het moment waar ze het best landen.

6 Check je ontwerp

Loop de rij letterkaarten nog eens af. Welk principe ontbreekt volledig in je schets? Is dat een bewuste keuze, of zie je nog een kans?

Opvolging en volgende stappen

- Werk je ruwe ontwerp uit tot een draaiboek of slides.
- Leg je schets voor aan een collega: wat valt op, wat ontbreekt?
- Heb je je opleiding een eerste keer gegeven? Gebruik dan activiteit 01 "Evalueer en verbeter je bestaand ontwerp" om ze verder te verbeteren.

© So We Grow · Sofie Willox · [GEBRUIKSVOORWAARDEN]