



Speels leren met luchtige werkvormen

WELKOM!

Doe alsof je thuis bent

HappyMiel



DIGIVAARDIG
IN DE ZORG

In deze korte workshop
gaan we het hebben over

Hoe je leren leuker en
daarmee
effectiever maakt

HappyMiel





DIGIVAARDIG
IN DE ZORG



Energieleverancier
Trainer
Acteur
Theatermaker
Dagvoorzitter

HappyMiel

Programma!

1. Kennismaken? Hoe dan?
2. Interactie- werkvormen
3. Wat voorbeelden
4. Afsluiten

WEES JEZELF

**ER ZIJN AL
ZOVEEL ANDEREN**

Loesje

Kennismaken?

HappyMiel



In de chat: je functie- je droombaan -je fantasiebaan

Kennismaken?

HappyMiel



Camera aan- camera uit.....



2. Interactie, werkvormen



Gamification

Ervaring – gevoel

Diverse leervoorkeuren

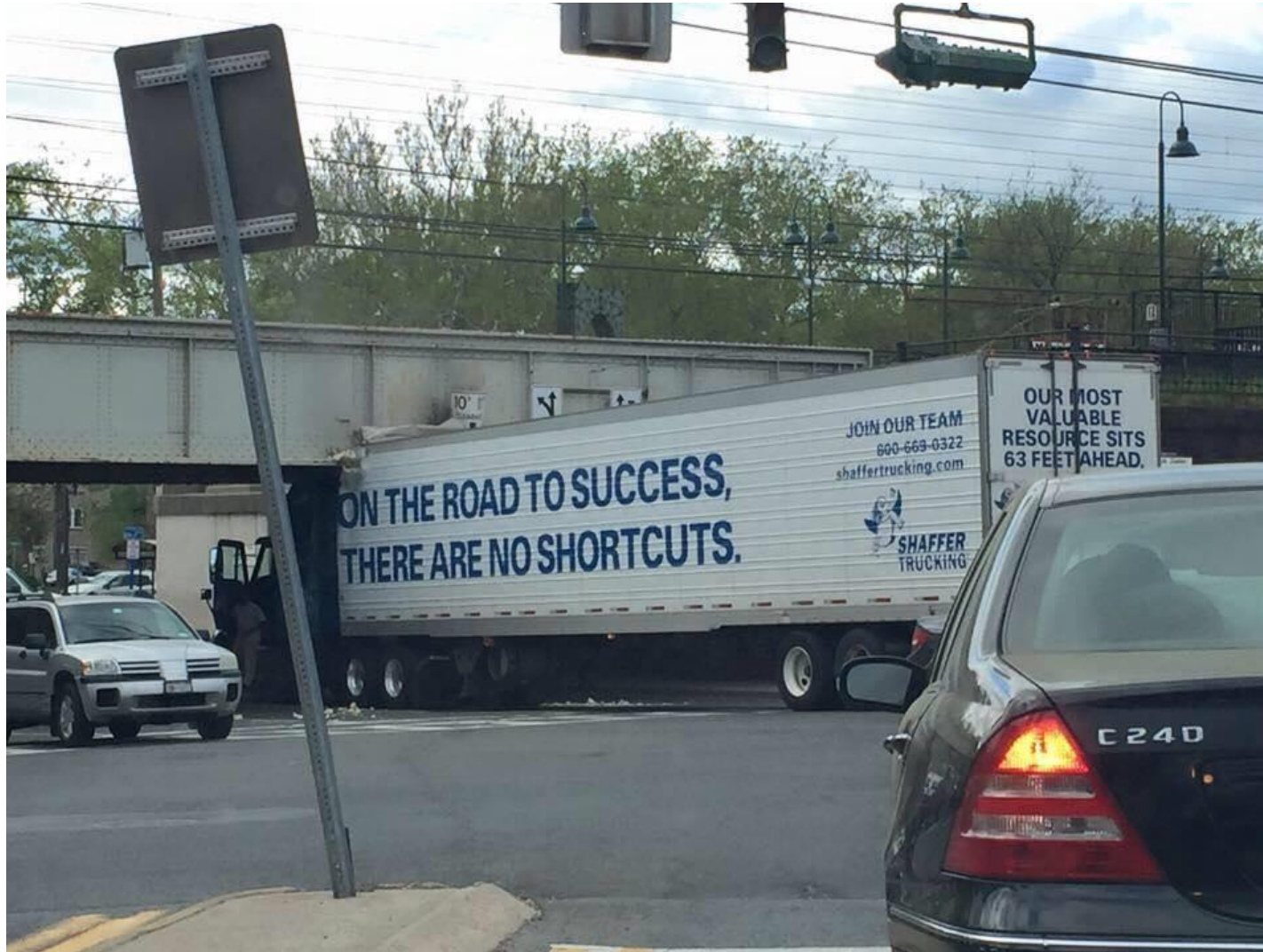
Nudging- verleiden

Apps zoals Ommetje



Hebben we tijd voor een opdracht?

Tuurlijk Miel



Vraag!



Er zijn
verschillende
soorten
vragen die je
kunt stellen...

Vraag!



Open...
Gesloten...
Controlerend...
Activerend..

Vraag!



Wat zou het effect
kunnen zijn
van het stellen
van controlerende
vragen?

3. Nog wat voorbeelden



- (digitale) Escaperoom
- Virtuele rondleiding in apart ingerichte ruimte – bijv. Cloud?
- 8 kamp
- “Dag van....” of digitale donderdag
- Feestdagen -1 april grap
- Off-line uitingen
- Prijsvraag, slogan.....Bingo
- Speeddates- met of zonder knipoog?
- Humor- hou het licht, visualiseren



In training (leervoorkeuren)

Omkeren, uitdagen, verkeerd doen

Delen van blunders, cultiveren

Ervaringsleren, laagdrempelig, op succes gericht

Puzzel, rebus

Herhaling, achterstevoren

Terugvraagmethode

Opdrachten, huiswerk

Quiz

Stellingen, lagerhuis

Sprookje vertellen en dingen weglaten

Foto's met knipoog

3. Nog wat voorbeelden



Vragen?



Interessante sites/ apps

Mibo — the fun way to meet!
(getmibo.com)

Spatial: Virtual Spaces That Bring Us Together

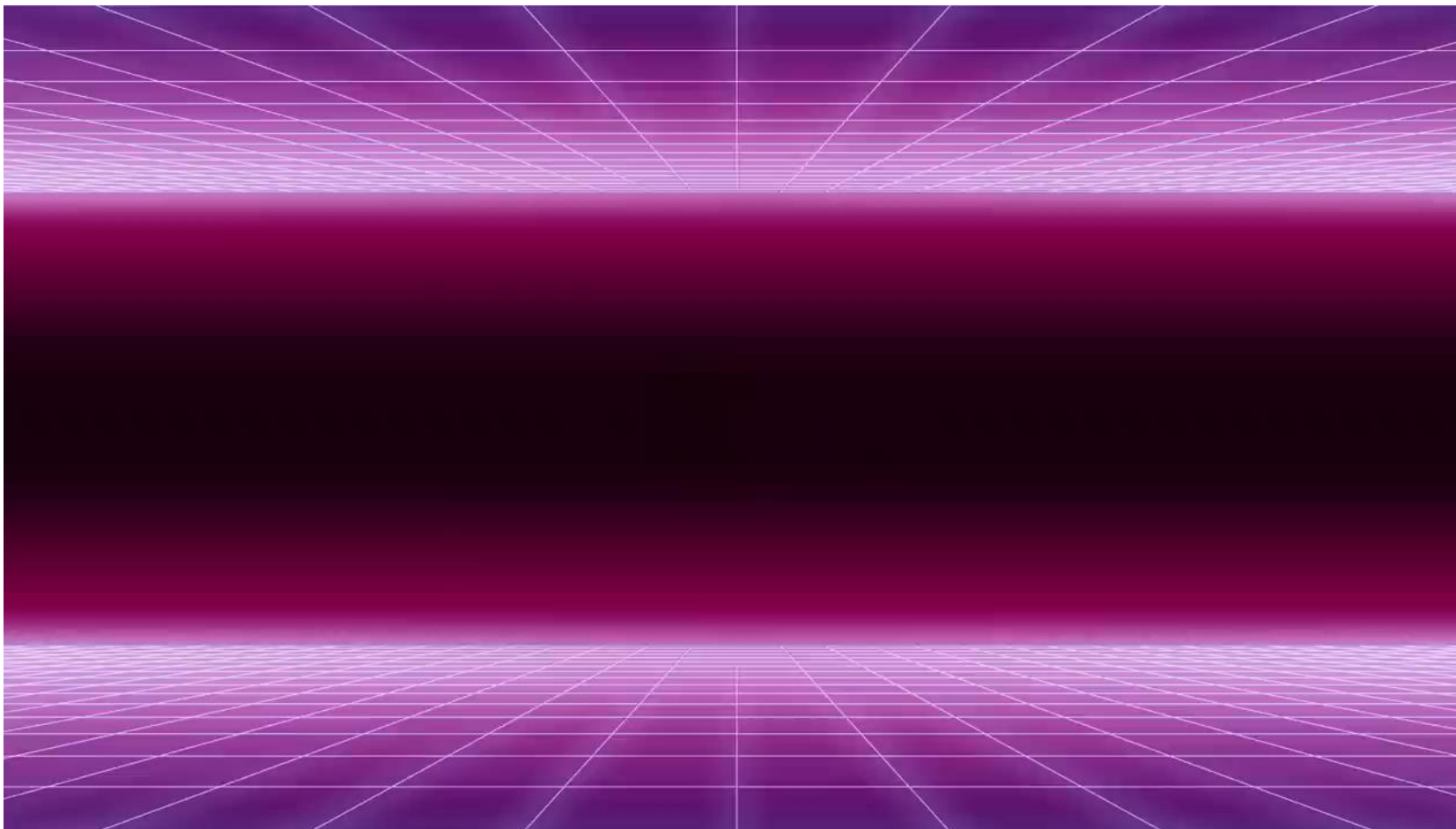
Factz - Buro Strakz = kennisgame
zorgtechnologie



Hé Miel, is er nog tijd voor een korte quiz?



*Happy*Miel



Pak een blauw-geel-rood en groen voorwerp!

Waarmee kwamen studenten van MBO Albeda onlangs in het (digivaardig) nieuws?

Ze liggen de hele dag in bed
lessen te volgen

Ze willen niet terug naar school

Ze helpen ouderen met leren
beeldbellen

Ze konden wekenlang niet
online vanwege een storing

Kahoot 2.0

Waarom spelen managers een cruciale rol in het digivaardiger maken van organisaties?

**Ze zijn het minst digitaal
vaardig van allemaal**

**Ze kennen nu eenmaal veel
mensen**

Ze hebben invloed

**Ze hebben een
voorbeeldfunctie**

Kahoot 2.0

Digitale vaardigheden horen erbij tegenwoordig mensen moeten zelf bijblijven

Ze mogen het zelf weten ,
eigen keuze

Onzin, werkgever moet zoveel
mogelijk faciliteren

Ze graven hun eigen graf Klopt, ze gebruiken het privé
tenslotte ook

Kahoot 2.0

Eens of niet eens?

Mensen boven een bepaalde leeftijd (63- 64)
kun je wat betreft digitale vaardigheden beter met rust
laten in de laatste jaren van hun
loopbaan, dat is de investering niet meer waard



Speelse werkvormen

Evaluëren dmv
een foto, een gifje
stripverhaal,
emoticon
spreekje, beeld of
Elfje.....

HappyMiel



Speels leren!

Tot zover!

Nog tijd voor een snelle foto?

HappyMiel