**Werkvorm voorbeelden  
  
  
**

**Jig-saw methode** (lerenden bestuderen deel van de stof, leggen de essentie ervan uit aan groepsleden en maken gezamenlijk een samenvatting).

**Hoe online?** Ontsluit de leerstof in delen via de digitale leeromgeving. Laat lerenden in groepen een deel van de leerstof bestuderen. Laat lerenden individueel het onderdeel samenvatten. Laat lerenden die hetzelfde deel hebben bestudeerd de samenvattingen bij elkaar plaatsen (gezamenlijk document). Laat hen via een synchrone online omgeving overleggen over de overeenkomsten en verschillen. Zij maken een gezamenlijke bijdrage die zij samenvoegen met de bijdragen van de andere groepen.

**Estafettedebat** (discussie over een onderwerp waarbij discussianten steeds wisselen).  
**Hoe online?** Biedt via de digitale leeromgeving artikelen/video’s ter voorbereiding aan. Gebruik een synchrone online omgeving. Wijs drie discussianten aan. Als een discussiant geen nieuwe argumenten heeft, dan wordt deze vervangen door een andere lerende. Hanteer spelregels zoals hand opsteken en even wachten voordat je het woord neemt.

**Prioriteitenspel** (lerenden beoordelen elkaars projectaanvragen en geven aan welke zij zouden honoreren).  
**Hoe online?** Projectaanvragen worden via de digitale leeromgeving gedeeld. Het beargumenteren vindt plaats via een online forum, chat of synchrone online omgeving. Gebruik daarna een poll-tool of online formulier om prioriteiten te stellen. De applicatie Mentimeter heeft bijvoorbeeld de optie om 100 punten over opties te verdelen.

**Quiz** (lerenden maken korte quiz).  
**Hoe online?** Digitale leeromgevingen hebben dikwijls aparte functionaliteiten voor een quiz. Daarnaast zijn er ook aparte [quiz-tools](http://c4lpt.co.uk/directory-of-learning-performance-tools/quizzing-testing-tools/). Via Peerwise kunnen lerenden zelf quiz-vragen maken.

**Rampenplan** (op basis van een probleem stellen lerenden rampenplannen voor een bepaald scenario op).  
**Hoe online?** Een probleem wordt via de digitale leeromgeving gepresenteerd. Lerenden schrijven samen aan een document. Digitale leeromgevingen hebben hier samenwerkingstools voor. Omgevingen als Office 365 maken dit ook mogelijk. Lerenden leveren het eindresultaat als instuuropdracht in. Tijdens een live online sessie geeft de docent feedback.

**Review** (lerenden beoordelen een artikel van andere lerenden op basis van criteria).  
**Hoe online?** Ontsluit artikelen, criteria en voorbeeld-reviews via de digitale leeromgeving. Laat lerenden in groepjes (bijvoorbeeld via een synchrone online omgeving) of individueel een review maken. Dat kan bijvoorbeeld via een blogpost. Deze reviews kunnen weer becommentarieerd worden. Tijdens een live online sessie kan ingegaan worden op de rode draad van de commentaren.

**Rollenspel** (lerenden nemen binnen een bepaalde situatie en vanuit een bepaalde rol beslissingen).  
**Hoe online?** In de beschrijving van de activerende werkvorm speelt observatie een belangrijk rol. Dit maakt een volledig online versie complex omdat observeren binnen een digitale leeromgeving of synchrone online omgeving niet eenvoudig is. Lerenden kunnen wel inhoudelijk vanuit een bepaalde rol op elkaar reageren. Reflecteren kan ook online plaatsvinden, bijvoorbeeld via een vlog of podcast. Het is verder ook mogelijk om een rollenspel via een 360 graden camera op te nemen, en lerenden via een VR-bril de observatie te laten uitvoeren.

**Stellingen** (lerenden formuleren stellingen over literatuur).  
**Hoe online?** Lerenden leveren stellingen bijvoorbeeld via een applicatie als Padlet in. De stellingen worden geordend en via een online forum bediscussieerd.

**Tentamen met overleg** (lerenden maken een deeltentamen en overleggen over vragen en mogelijke antwoorden; zij beslissen zelf over de antwoorden).  
**Hoe online?** Deel de vragen via de digitale leeromgeving. Laat lerenden via een synchrone online omgeving overleggen. Gebruik een online applicatie voor toetsen met open vragen, waarbij lerenden de antwoorden individueel invullen.

**Van tekst naar schema** (op basis van een artikel maken lerenden een schema van het artikel).  
**Hoe online?** Lerenden maken via een tekstverwerker of een tool waarmee diagrammen gemaakt kunnen worden een schema, op basis van een tekst. Zij leveren de uitwerking in en krijgen dan het originele schema te zien.

**Check-in en check-out**: start of sluit af met een prikkelende vraag en laat studenten deze om beurten beantwoorden.

**Breakout rooms** voor groepsdiscussies of het samenwerken aan een (korte) groepsopdracht.

**Q&A via de chat**: stimuleer dat alle studenten minimaal één inhoudelijke vraag via de chat hebben gesteld.

**Korte presentaties** van studenten, bijvoorbeeld een 1-minute pitch.

**Mentimeter** studenten vragen en stellingen voor, waar ze anoniem op kunnen reageren via hun telefoon of laptop.

Dit is een greep uit de werkvormen. Er zijn al veel boeken met voorbeelden over online werkvormen. Zoals het Grote online werkvormenboek. Zoals we in de worshop ook hebben gezien kom je samen ook een heel eind als je hier even de tijd voor neemt en samen gaat brainstormen.