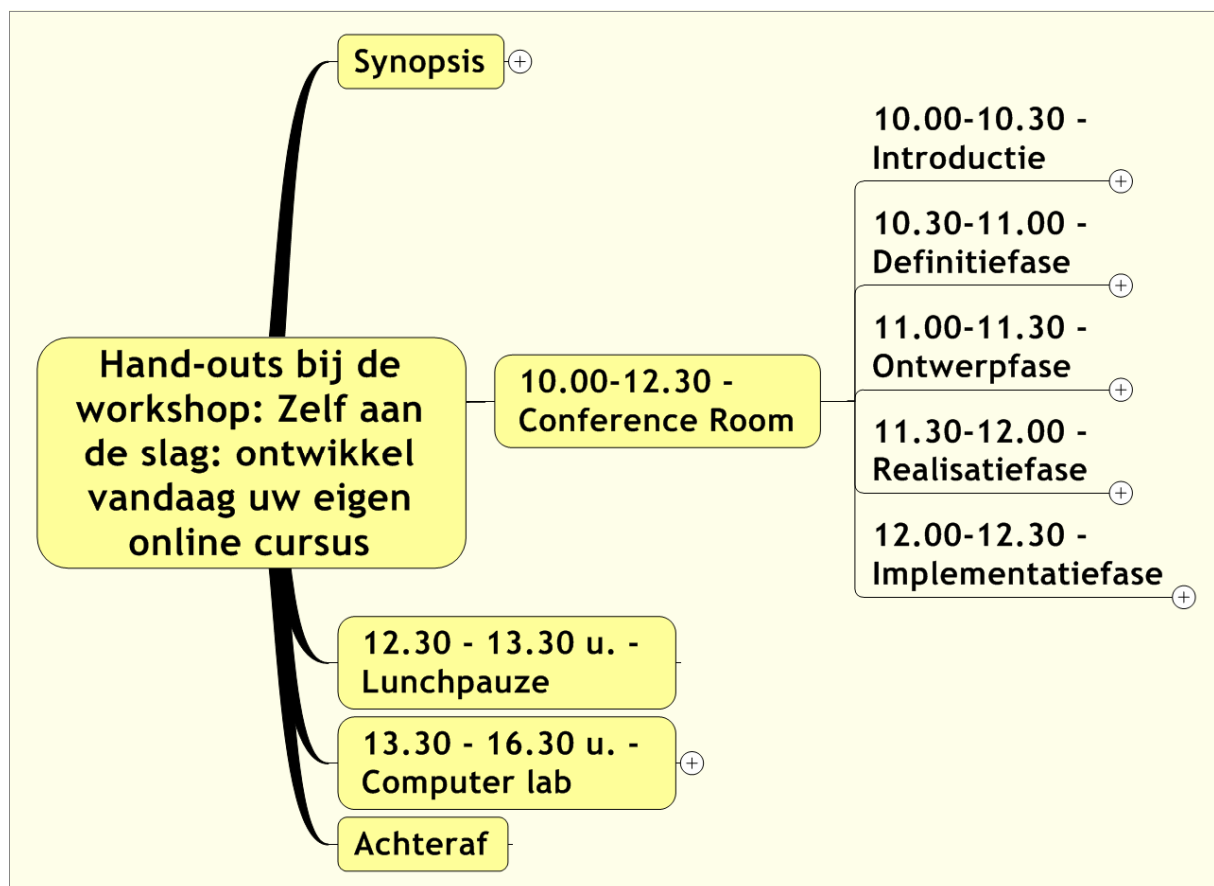


Opdrachtgever:
Studiecentrum voor Bedrijf en Overheid
8^e Nationaal E-Learning Congres
Nieuwegein, 14 en 15 februari 2007

Hand-outs bij de workshop: Zelf aan de slag: ontwikkel vandaag uw eigen online cursus



Pieter van der Hijden MSc (pvdh@sofos.nl)
Sofos Consultancy (www.sofos.nl)
Amsterdam, 2007

'let's build your future...'

e-government, e-learning, spelsimulatie, xml

1 Synopsis

In deze workshop (een eendaagse samenvatting van een vijfdaagse training) brengen we het principe van sociaal en authentiek leren in de praktijk: u gaat samen aan de slag om uw eigen online cursus te ontwikkelen. Aan het einde van de ochtend heeft u uw globale ontwerp klaar. Aan het einde van de middag staat een deel van uw cursus al daadwerkelijk online, heeft u een indruk van wat een Elektronische Leer Omgeving voor studenten en voor docenten kan betekenen en weet u heel concreet de weg binnen de door ons gebruikte software (Moodle). Na de workshop blijft u tot het nieuwe studiejaar in de gelegenheid om online aan uw cursus verder te werken.

1.1 Doelen

- Een vliegende start maken met het ontwikkelen van uw eigen online cursus.
- Inzicht krijgen in het leerproces van docenten die online gaan.
- Kennismaken met een Elektronische Leeromgeving, i.c. het gratis open source programma Moodle.

1.2 Ochtend

We starten met een korte inleiding over onderwijsvernieuwing en elektronische leeromgevingen. Daarna lopen we in een pittig tempo door de verschillende fasen van het ontwikkelproces van online cursussen:

- definitiefase - u bepaalt de grenzen en de metadata van uw online cursus
- ontwerpfasen - u maakt een globaal ontwerp voor deel van uw cursus
- realisatiefase - u staat stil bij de gewenste multimedia en we werken het gebruik van wiki's uit
- implementatiefase - u bezint zich op uw rol tijdens het geven van uw online cursus

1.3 Middag

U neemt plaats achter een computer en logt in op onze Elektronische Leeromgeving (ELO). We maken gebruik van het gratis open source programma Moodle dat in Nederland al bij meer dan 200 instellingen en ook bij bedrijven in gebruik is.

Achtereenvolgens speelt u drie verschillende rollen:

- student - U maakt kennis met de meest belangrijke mogelijkheden van de ELO zoals een student die ervaart.
- docent - U ziet dezelfde mogelijkheden nu door de ogen van de docent die een online cursus geeft / begeleidt.
- ontwikkelaar - U gaat aan uw eigen cursus online brengen; de resultaten uit de ochtendsessie zijn daarbij uw grondstof.

Aan het laatste onderdeel besteden we de meeste tijd. We wisselen individueel werk en leren van de burens af met frontale instructies.

1.4 Na afloop

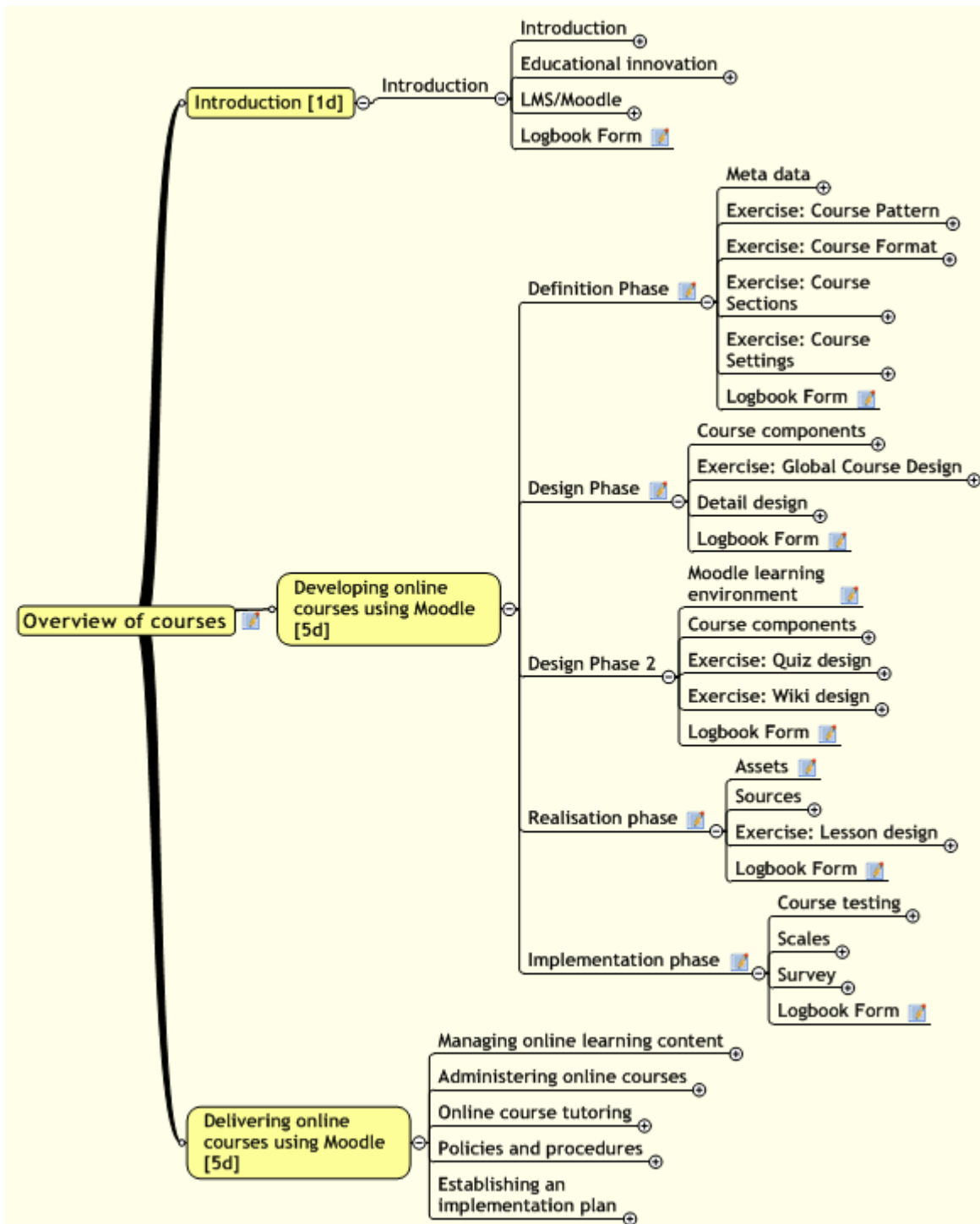
Na afloop van de workshop houdt u tot het nieuwe studiejaar via Internet toegang tot onze Elektronische Leer Omgeving om aan uw eigen online cursus te werken en om contact te houden met de andere workshopsdeelnemers en uw docent. U heeft de mogelijkheid om uw werk te downloaden voor hergebruik elders.

2 10.00-12.30 - Conference Room

2.1 10.00-10.30 - Introductie

Achtergrond

De workshop is een eendaagse samenvatting van een vijfdaagse cursus "ontwikkelen van online cursussen met behulp van Moodle" die zelf weer onderdeel is van een 11-daags trainingsprogramma. Onderstaande figuur toont een overzicht van het complete programma.



Vraag en Aanbod

Een oefening om na te gaan wat de deelnemers tijdens de workshop van elkaar te vragen en te leren hebben en wat men aan elkaar te bieden heeft.

Instructie

- Vul het vraag-en-aanbod formulier in; gebruik korte omschrijvingen (trefwoorden); schrijf met een viltstift:
 - Uw naam.
 - Uw organisatie en functie.
 - Gevraagd
 - Wat wilt u hier vandaag te weten komen en leren?
 - Offered
 - Wat zouden anderen vandaag van u kunnen leren?

Formulier

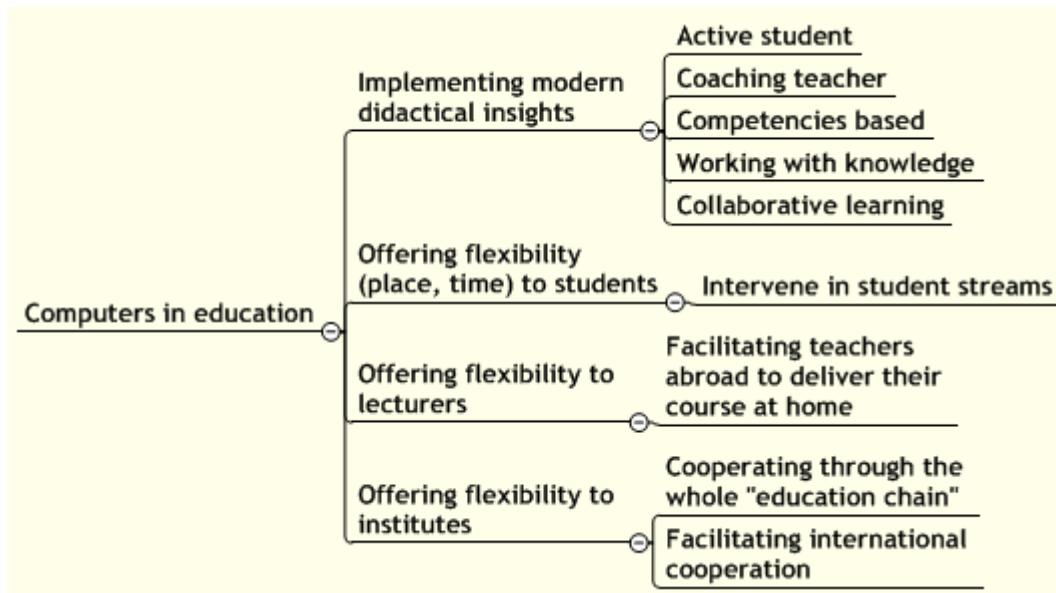
NAME
POSITION
WANTED
OFFERED

Onderwijsvernieuwing

Trends

rubriek	van	1	2	3	4	5	naar
opleidingsvisie	aanbodgestuurd onderwijs						vraaggestuurd onderwijs
rol van de student	passief, afwachtend						actief, ondernemend
rol van de docent	expert, draagt kennis over						coach, begeleidt het leren
leerdoelen	feitenkennis						competenties
leeractiviteiten	verwerken van kennis						werken met kennis
beoordeling	reproductie van kennis						productie van kennis
werkvorm	individuele zelfstudie						samenwerkend leren
onderwijsvorm	contactonderwijs						blended learning
leermiddelen	leerboeken						multimediale content
leerroutes	uniform						flexibel dankzij ICT
functie docent	autonoom						lid van kennisorganisatie
taak management	beheer van middelen						strategische visie

Onderwijs en ICT

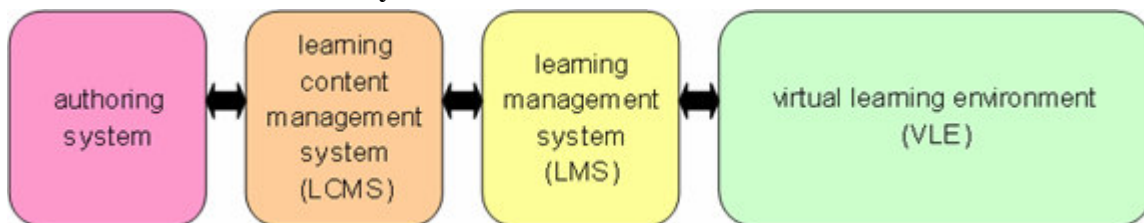


Elektronische Leer Omgeving (ELO)

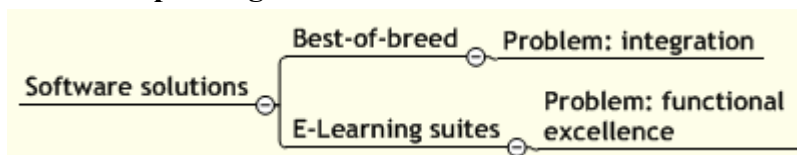
Onderwijsvoortbrengingsproces



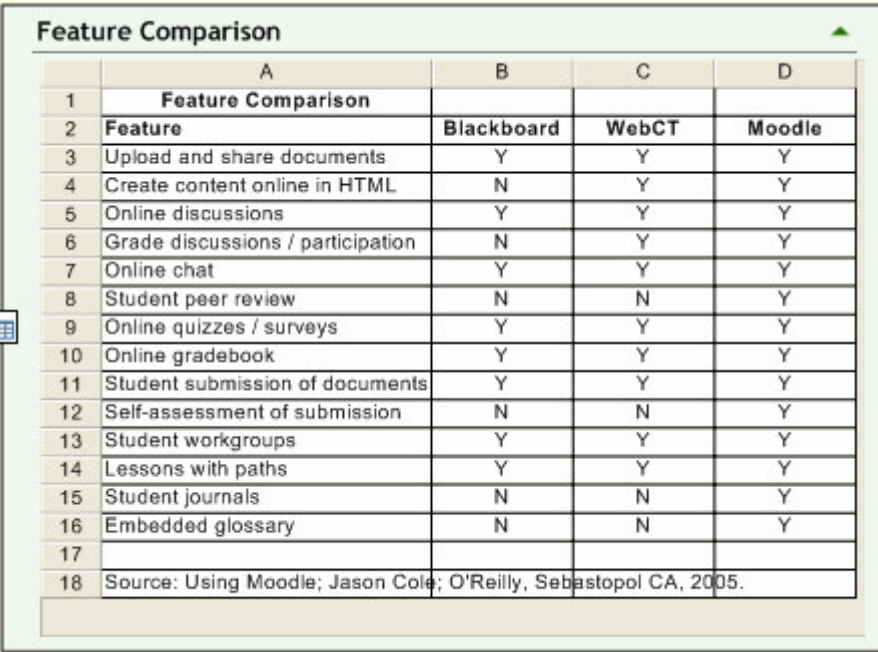
Ondersteunende software systemen



Software oplossingen



Productvergelijking



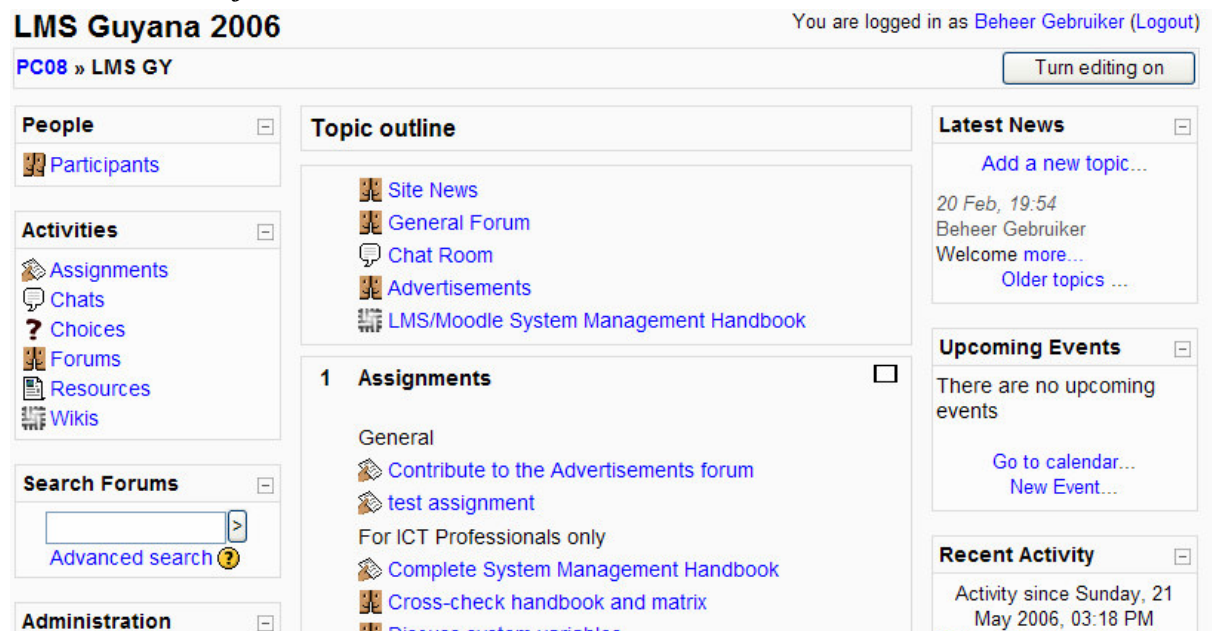
	A	B	C	D
1	Feature Comparison			
2	Feature	Blackboard	WebCT	Moodle
3	Upload and share documents	Y	Y	Y
4	Create content online in HTML	N	Y	Y
5	Online discussions	Y	Y	Y
6	Grade discussions / participation	N	Y	Y
7	Online chat	Y	Y	Y
8	Student peer review	N	N	Y
9	Online quizzes / surveys	Y	Y	Y
10	Online gradebook	Y	Y	Y
11	Student submission of documents	Y	Y	Y
12	Self-assessment of submission	N	N	Y
13	Student workgroups	Y	Y	Y
14	Lessons with paths	Y	Y	Y
15	Student journals	N	N	Y
16	Embedded glossary	N	N	Y
17				
18	Source: Using Moodle; Jason Cole; O'Reilly, Sebastopol CA, 2005.			

Bron: Jason Cole; Using Moodle; teaching with the popular open source course management system; O'Reilly Community Press, Sebastopol CA, 2005.

Zie voor uitgebreidere vergelijkingen tussen een 40-tal elektronische leeromgevingen: www.edutools.info.

Moodle

Gebruikersinterface



LMS Guyana 2006 You are logged in as **Beheer Gebruiker (Logout)**

PC08 » LMS GY Turn editing on

- People**
 - Participants
- Activities**
 - Assignments
 - Chats
 - Choices
 - Forums
 - Resources
 - Wikis
- Search Forums**
 - Advanced search
- Administration**

Topic outline

- Site News
- General Forum
- Chat Room
- Advertisements
- LMS/Moodle System Management Handbook

1 Assignments

- General
 - Contribute to the Advertisements forum
 - test assignment
- For ICT Professionals only
 - Complete System Management Handbook
 - Cross-check handbook and matrix
 - Discuss system variables

Latest News

- Add a new topic...
- 20 Feb, 19:54
- Beheer Gebruiker
- Welcome more...
- Older topics ...

Upcoming Events

- There are no upcoming events
- Go to calendar...
- New Event...

Recent Activity

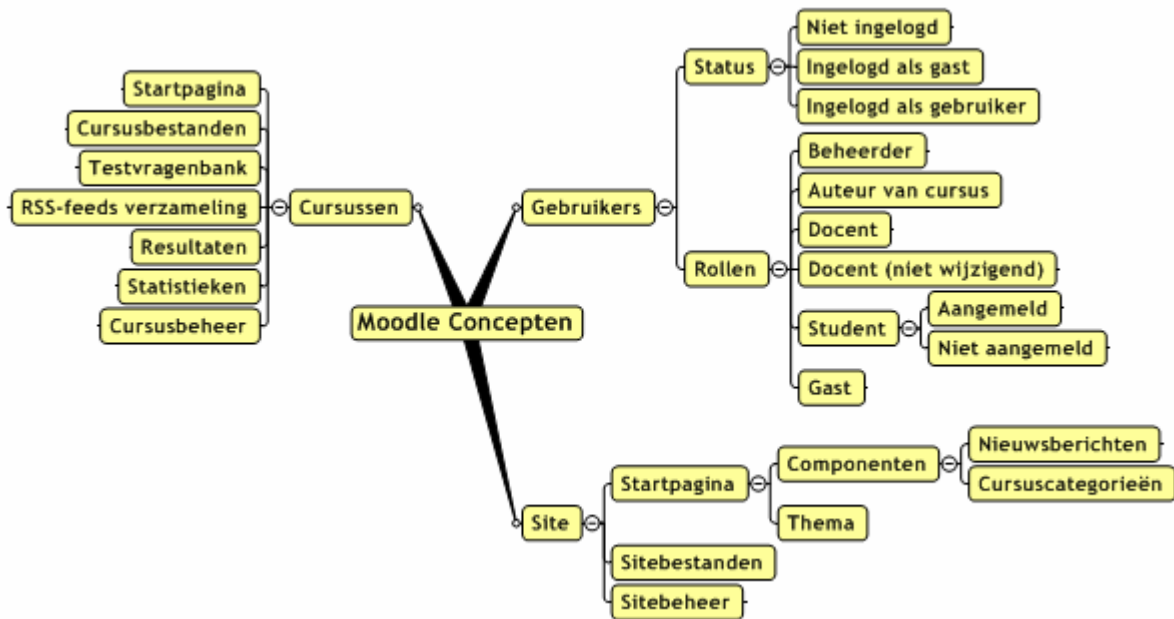
- Activity since Sunday, 21 May 2006, 03:18 PM

Een Moodle site bevat een aantal cursussen. Iedere cursus heeft een eigen startpagina (zie figuur). De startpagina bevat drie kolommen:

- De middelste kolom is de belangrijkste. In deze kolom staat de inhoudsopgave van de cursus. De kolom is onderverdeeld in secties. Iedere sectie bestaat uit bronnen en/of leeractiviteiten.
- De linker- en de rechterkolom bevatten een aantal informatieblokken. Dat zijn handige hulpmiddelen zoals een lijst van cursusdeelnemers, alternatieve navigatiemogelijkheden, een lijstje van ingelogde gebruikers, enz.

De docent die een cursus ontwikkelt bepaalt welke leermiddelen en leeractiviteiten en in welke volgorde in de middelste kolom komen te staan en welke informatieblokken links en rechts gebruikt gaan worden.

Concepten



2.2 10.30-11.00 - Definitiefase

De eerste fase in het ontwikkelen van een online cursus is de definitiefase. In deze fase moet duidelijk worden wat het aan te pakken “probleem” is en in welke richting een “oplossing” ontwikkeld gaat worden.

Tijdens deze fase worden de educatieve eisen voor de te ontwikkelen cursus gespecificeerd. Wat is het leerdoel waar de cursus op gericht is? Welke lerenden hebben we op het oog? Hoeveel ondersteuning moet de cursus de lerenden bieden?

Ook verkent de cursus-ontwikkelaar de context waarin de cursus aangeboden gaat worden. Wat is in dit geval beter, synchrone of asynchrone activiteiten?

Meta data

Op den duur beschikken onderwijsinstellingen over honderden online cursussen. Via zoekmachines, cursusbibliotheken, uitgeveraanbod en samenwerkingsprojecten kunnen daar nog duizenden cursussen bij komen. Om de weg te vinden in deze hoeveelheid en een selectie te kunnen maken zijn cursusbeschrijvingen nodig. Deze metadata (data over data) zijn gestandaardiseerd. Eén van dergelijke standaarden is het IMS Learning Resource Meta-Data Information Model, een open standaard gepubliceerd door IMS Global Learning Consortium. In deze workshop gebruiken we een subset van het IMS Meta-Data model.

De te ontwikkelen cursus beschrijven we als volgt:

Category	Entry
Course title	
Short description (1 paragraph)	
Author	
Number of topic sections	

Binnen de ze cursus ontwikkelen in eerste instantie een enkele topic. Ook hierbij maken we gebruik van metadata.

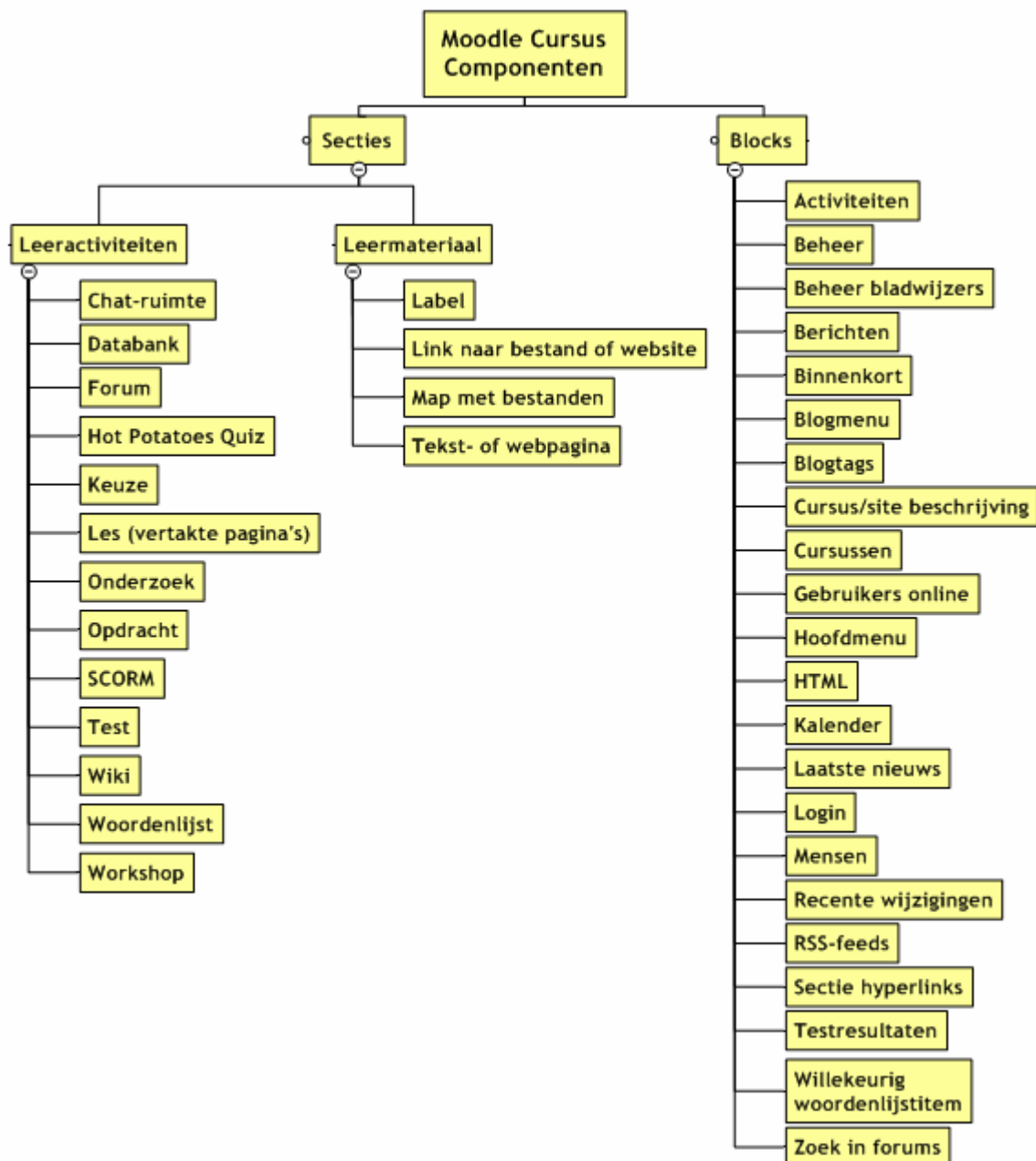
Category	Entry
Topic section sequence number	
Topic section title	

2.3 11.00-11.30 - Ontwerpfase

Na de definitiefase volgt de ontwerpfase. De resultaten van de definitiefase gelden hierbij als een gegeven. Aan het einde van deze fase is de cursus volledig gespecificeerd. In principe zouden anderen (tekstschrijver, grafisch ontwerper, programmeur) op basis van deze specificatie de cursus kunnen "bouwen". Vóór de realisatiefase start wordt nagegaan of het ontwerp intern consistent is en beantwoordt aan de eisen uit de definitiefase.

Het ontwerpen van een online cursus is geen mechanisch proces. Talrijke vragen komen daarbij aan de orde. Een kleine selectie: Wat is werkelijk nodig om het doel van de cursus te realiseren? Wat is nodig om op verschillende leerstijlen in te spelen? Wat is nodig om de nadelen van asynchroon leren op te vangen? Wat kan vast in de cursus worden ingebouwd, wat moet tijdens het geven van de cursus door de docent gevarieerd kunnen worden?

Cursuscomponenten



Oefening: Globaal cursusontwerp

Procedure

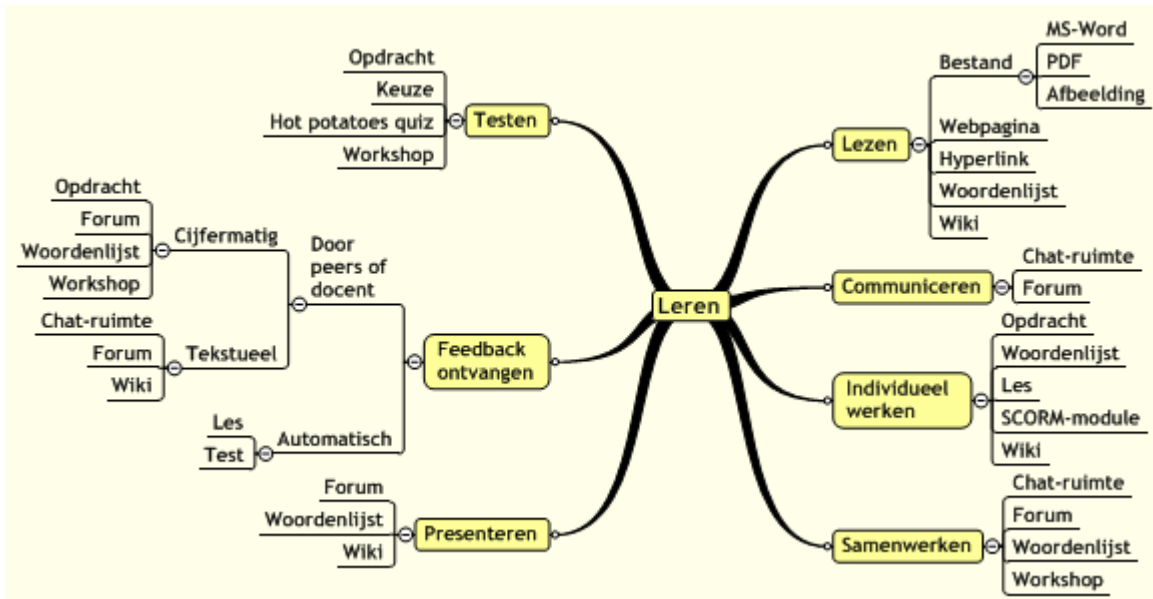
Educatieve activiteiten

- Het "storyboard"-formulier is een hulpmiddel om op globaal niveau een hele cursus te ontwerpen. Eén vel heeft ruimte voor een cursus van 1-5 secties (de rijen) die elk uit 1-5 componenten bestaan (de afzonderlijke cellen op één rij). Als dat niet voldoende is kan het formulier in horizontale en/of verticale richting worden uitgebreid met extra exemplaren.
- Vul bovenaan op het formulier de titel van de cursus in.
- Plak een gele sticker in de eerste cel (links) van elke rij. Schrijf op deze sticker (potlood) de naam van de betreffende sectie.
- Nu begint het eigenlijke werk. We gaan voor elke sectie de gewenste leeractiviteiten beschrijven. Dat doen we door stickers te plakken in de opeenvolgende cellen van een sectie. De kleur van de sticker geeft het soort van activiteit aan.
- Beschrijf op de bovenste helft van elke sticker (potlood) de bedoelde leeractiviteit en het onderwerp waarop deze betrekking heeft. Het is belangrijk om u daarbij te concentreren op wat u als leeractiviteit wilt en niet op hoe u dat met Moodle zou kunnen aanpakken. Bijvoorbeeld: "lezen O'Brien, hoofdstuk 5".
- Vergelijk het resultaat van uw globaal ontwerp met dat van uw burens. Bespreek welke keuzes je gemaakt hebt. Verander desgewenst uw ontwerp.

Kleur	Betekenis	Voorbeelden (vanuit de student gezien)
Rood	Individuele activiteiten	Lezen, individueel werken, een individuele test maken
Geel	Gezamenlijke activiteiten - synchron	Gezamenlijke activiteiten die gelijktijdig plaatsvinden, offline of online. Bijvoorbeeld een hoorcollege (= offline) of een chat-sessie (online).
Groen	Gezamenlijke activiteiten - asynchroon	Gezamenlijke activiteiten die niet gelijktijdig hoeven plaats te vinden, zoals samenwerken, communiceren, presenteren, feedback ontvangen, testen.

Moodle activiteiten

- Vertaal nu elke leeractiviteit door één of meer Moodle activiteiten en/of bronnen. Gebruik onderstaande mindmap of de daarop volgende tabel om na te gaan welke Moodle activiteit het antwoord kunnen zijn op welke educatieve wensen. Schrijf uw oplossing (potlood) op de onderste helft van de betreffende sticker. Mindmap en tabel zijn twee manieren van weergeven van dezelfde informatie.



Student Taak	Bestand	Chat-ruimte	Forum	Hot Potato	Hypertlink	Keuze	Les	Opdracht	SCORM-module	Test	Webpagina	Wiki	Woordenlijst	Workshop
lezen	x				x						x	x	x	
communiceren		x	x											
individueel werken							x	x	x			x	x	
samenwerken		x	x									x	x	x
presenteren			x									x	x	
feedback ontvangen		x	x				x	x		x		x	x	x
testen				x		x		x		x				x

Afwerking

Loop nu nogmaals uw globaal ontwerp na:

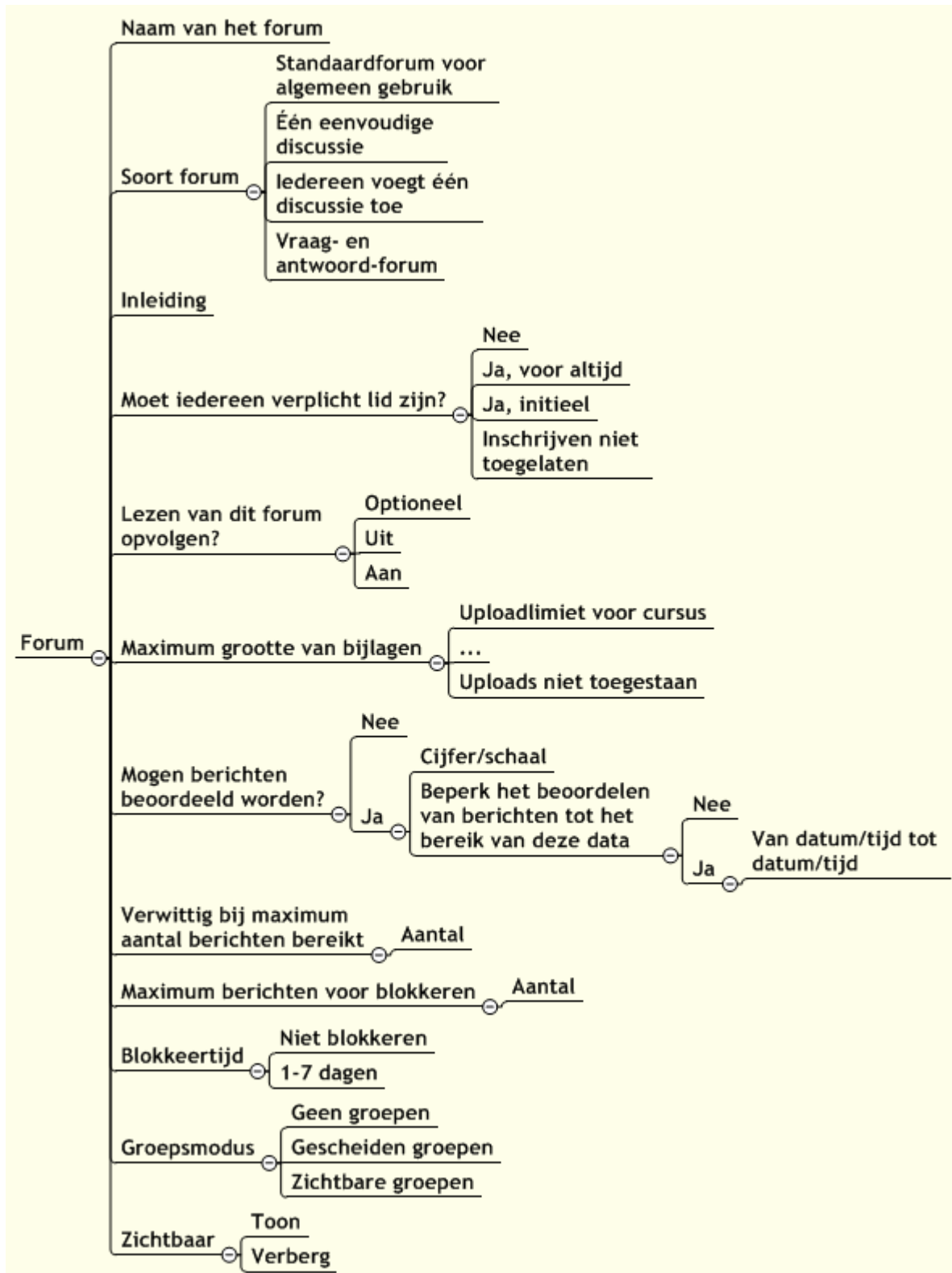
- Voor leermaterialen: Voeg een symbool toe om aan te geven of het betreffende leermateriaal al voorhanden is, ingekocht kan worden of zelf ontwikkeld moet worden.
- Voor groene en gele activiteiten: Voeg een symbool toe om aan te geven of het om een plenaire, dan wel een subgroep-activiteit gaat. Geef bij subgroep-activiteiten aan of de subgroepen zichtbaar mogen zijn voor elkaar of niet.

Story board

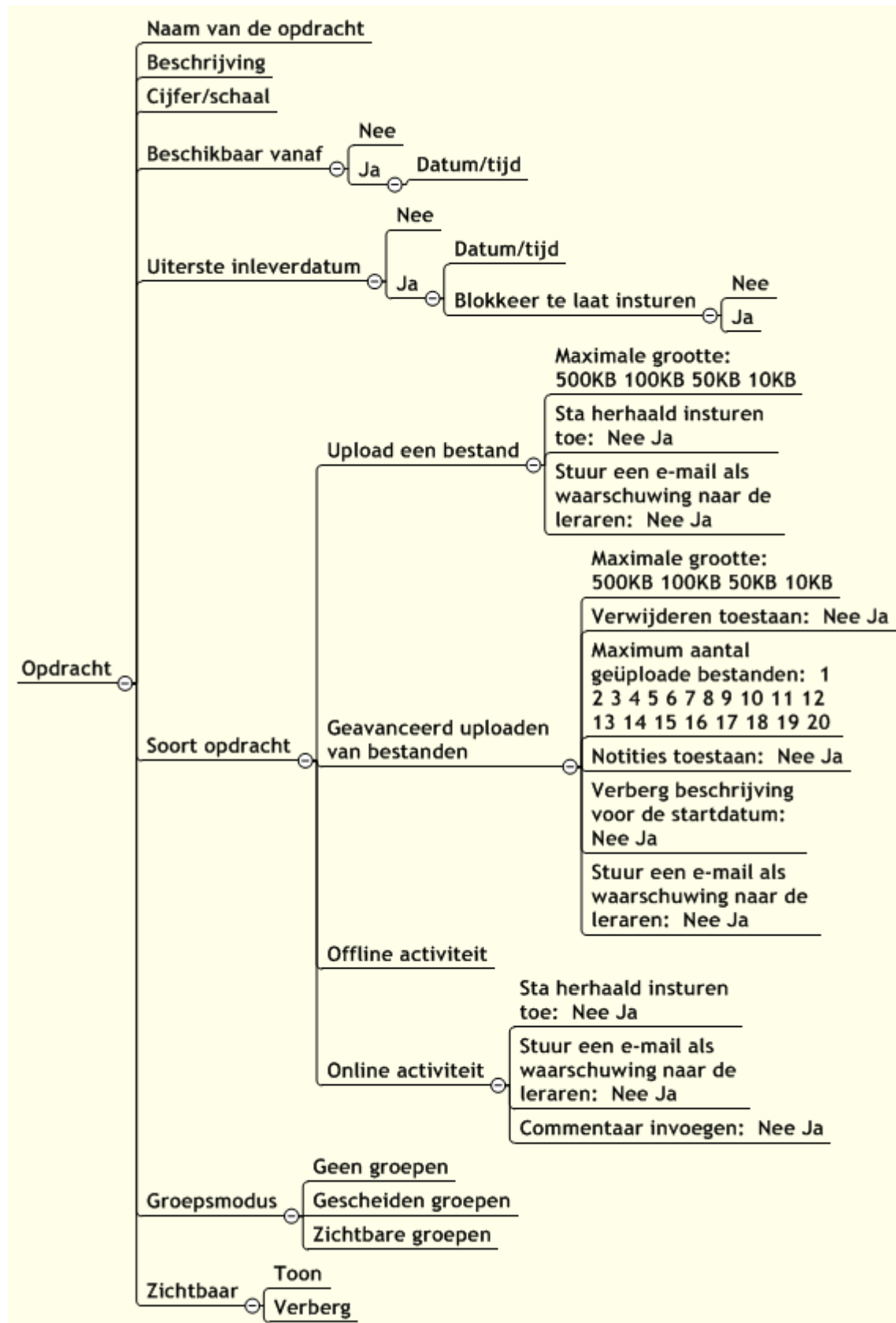
STORY BOARD FOR COURSE:					
Topic-1 Title	Topic-1 Item-A	Topic-1 Item-B	Topic-1 Item-C	Topic-1 Item-D	Topic-1 Item-E
Topic-2 Title	Topic-2 Item-A	Topic-2 Item-B	Topic-2 Item-C	Topic-2 Item-D	Topic-2 Item-E
Topic-3 Title	Topic-3 Item-A	Topic-3 Item-B	Topic-3 Item-C	Topic-3 Item-D	Topic-3 Item-E
Topic-4 Title	Topic-4 Item-A	Topic-4 Item-B	Topic-4 Item-C	Topic-4 Item-D	Topic-4 Item-E
Topic-5 Title	Topic-5 Item-A	Topic-5 Item-B	Topic-5 Item-C	Topic-5 Item-D	Topic-5 Item-E
					Item-F

Detail design

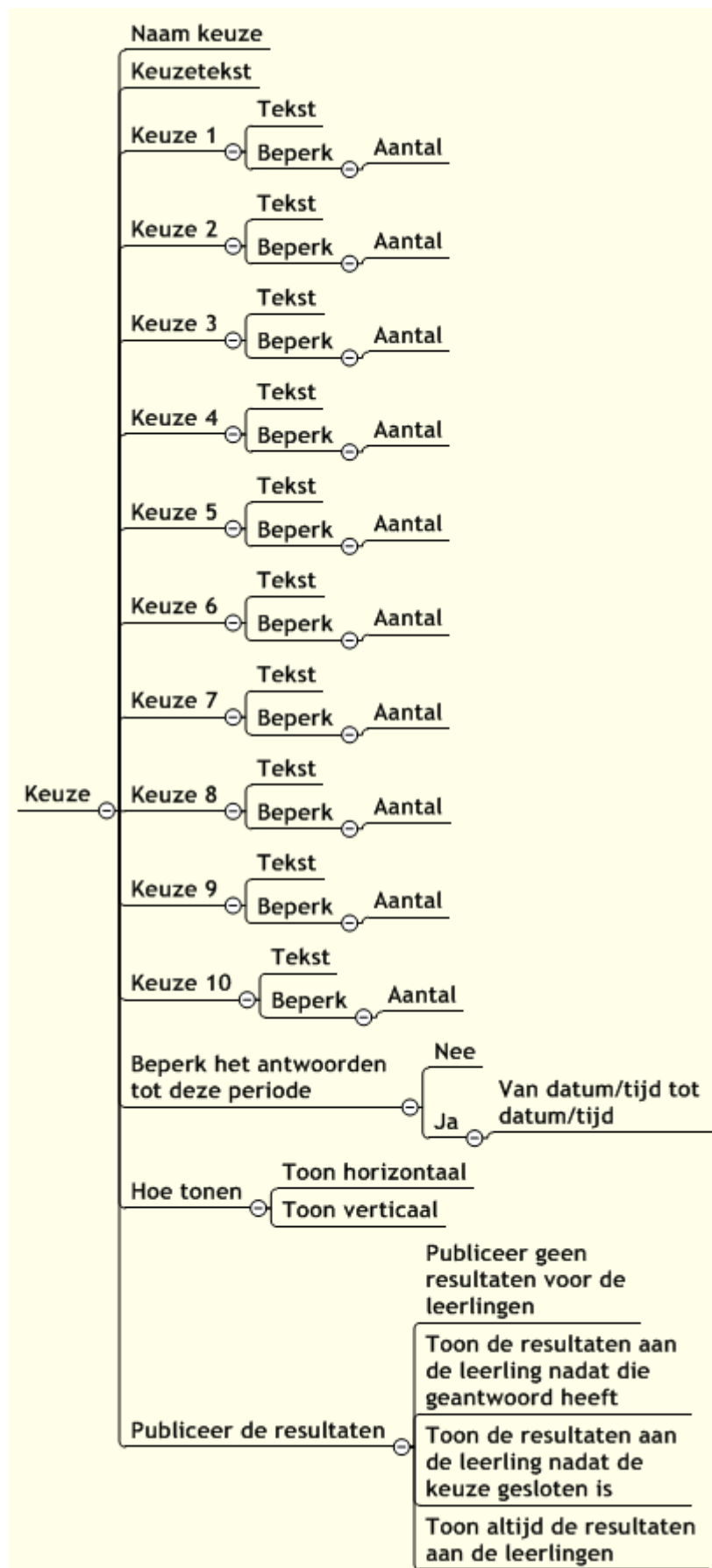
Forum



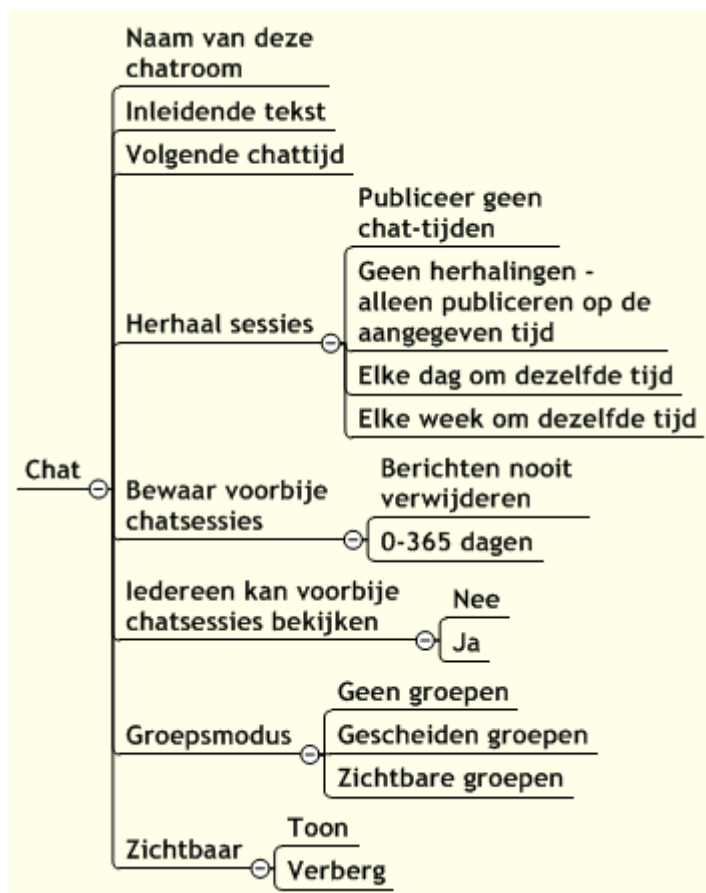
Opdracht



Keuze



Chat



2.4 11.30-12.00 - Realisatiefase

Na de ontwerpfase volgt de realisatiefase. Nu kan het “bouwen” van het elektronisch leerobject (eindelijk) beginnen. Het gaat daarbij niet alleen om het programmeren, maar ook om het produceren of verwerven van inhoudelijk materiaal (“content”) en het vervaardigen of bewerken van allerlei componenten zoals plaatjes, animaties, videofragmenten. Uiteindelijk worden al deze onderdelen geïntegreerd in het uiteindelijke product. Dit zal vervolgens uitvoerig getest moeten worden, zowel door de ontwikkelaars als door buitenstaanders, bijvoorbeeld representanten van de toekomstige gebruikers.

Assets

"Assets" zijn multimedia-componenten in online cursusmateriaal. Voorbeelden:

- geluidsfragmenten
- grafische voorstellingen en animaties
- afbeeldingen
- video clips
- etc.

De benodigde assets komen uit het eigen archief, of worden van elders betrokken of worden zelf gecreëerd.

Bij het plannen en realiseren van assets zijn twee documenten van groot belang:

- de Style Guide,
- de Master Assets List.

De Style Guide is een gids op instituutsniveau zijn die de regels en beleidskeuzes voor online cursus ontwikkeling en uitlevering beschrijft. Als dit document de nadruk legt op artwork wordt het ook wel de Art Bible genoemd, het naslagwerk dat voor alle verwerving en creatie van artwork. Een belangrijk punt dat in Style Guide of Art Bible aan bod komt is de manier van naamgeving van de assets(-bestanden).

The Master Assets List bevat een uitputtende lijst van alle artwork en andere assets die in de online cursus gaan voorkomen. Het is aanbevolen om een deregelijke lijst in een programma als MS-Excel op te bouwen. De lijst is dan eenvoudig volgens wisselende criteria te sorteren.

Relevante velden in een Master Assets List zijn:

- ID-# - een volgnummer dat als unieke identifier gebruikt wordt; dit is met name van belang voor database-applicaties,
- naam - de naam volgens de afgesproken standaardregels voor naamgeving,
- ondertitel - een korte titel,
- format - file type en andere relevante technische details,
- omvang - bestandsomvang,
- auteur/bron,
- aanmaakdatum,
- versie,
- gebruikt - plaatsen in de cursus waar de asset gebruikt gaat worden,
- status - bijv. besteld, concept, gereed.

Bronnen

JISC Catalogue

Collection Catalogue of Online Resources; 2005;

http://www.jisc.ac.uk/uploaded_documents/CollectionsCat-FE.pdf

MIT Open Courseware



The screenshot shows the MIT OpenCourseWare website. At the top right, there are navigation links: COURSE LIST | ABOUT OCW | HELP |. The main heading is MIT OPEN COURSEWARE, MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY. Below this, a welcome message reads: 'Welcome to the MIT OpenCourseWare, an open educational resource publishing MIT Course Materials. We invite you to [view all the courses](#) available at this time.' On the left side, there is a search bar with a 'GO' button and a link to 'Advanced Search'. Below the search bar, there is a section titled 'AVAILABLE COURSES' with the text: 'Find individual course listings on the following MIT OCW Department pages, or [view a complete course list](#).' Two course categories are listed: 'Aeronautics and Astronautics' and 'Anthropology'. On the right side, there is a section titled 'Welcome to MIT's OpenCourseWare:' followed by a paragraph: 'a free and open educational resource for faculty, students, and self-learners around the world. OCW supports MIT's mission to advance knowledge and education, and serve the world in the 21st century. It is true to MIT's values of excellence, innovation, and leadership.' Below this paragraph, it says 'MIT OCW:' followed by a bulleted list: '• Is a publication of MIT course materials' and '• Does not require any registration'. To the right of the text is a small portrait of a woman with dark hair.

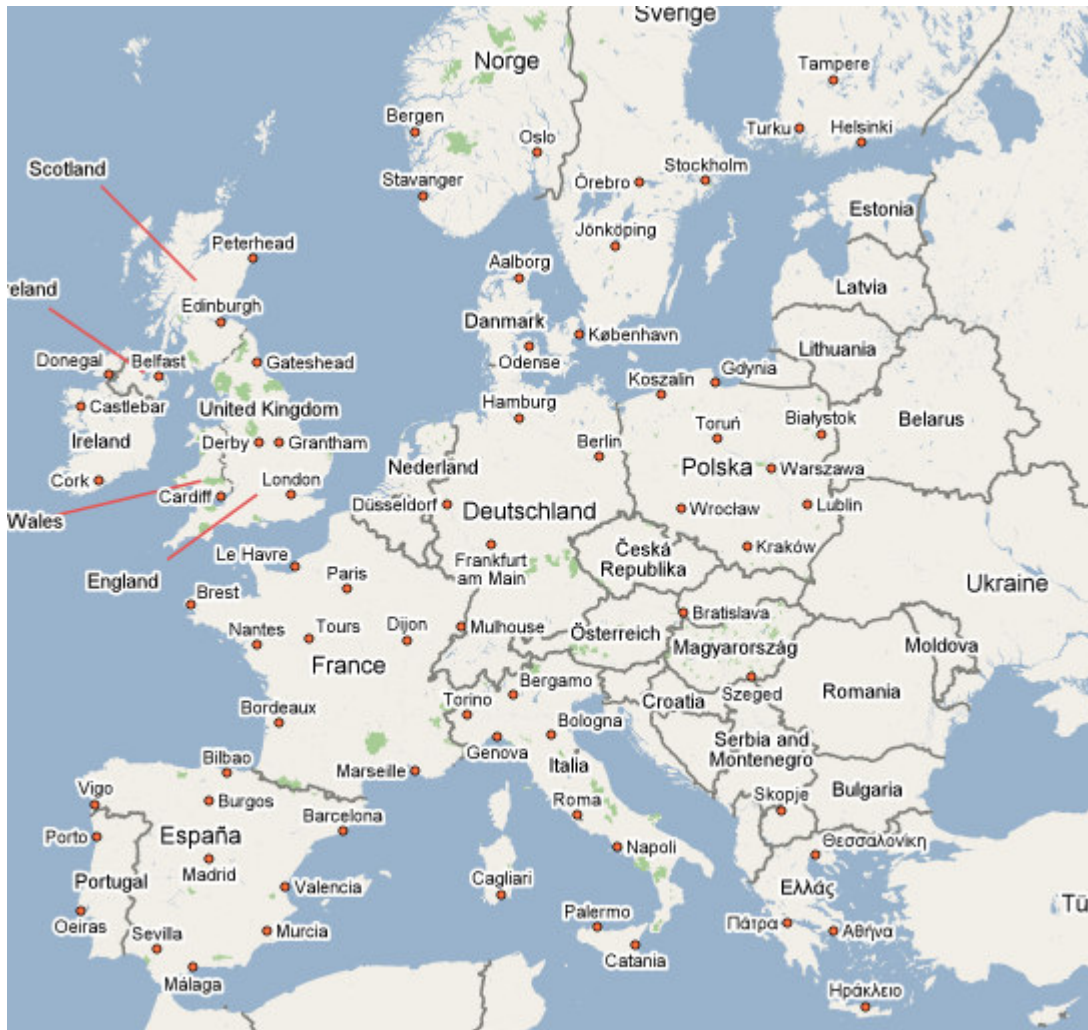
<http://ocw.mit.edu/index.html>

Wikimedia Commons

<http://commons.wikimedia.org/wiki/Hoofdpagina>

Oefening: Wiki-ontwerp

Procedure



(Source: Google Maps)

- Ontwerp je eerste wiki. Neem een lege pagina. Gebruik kleine stickers (of teken met potlood kleine rechthoekjes) die wiki-pagina's voorstellen. Trek lijntjes tussen deze stickers/rechthoekjes om hyperlinks aan te geven. De opdracht is ontwerp een wiki van alle landen in Europa. Elk land heeft zijn eigen pagina. De pagina's van buurlanden zijn onderling gelinkt. Probeer vanuit Nederland door alle landen te reizen waarbij elk land maar één keer bezocht wordt.
- Reflecteer even met uw burens over het nut dat wiki's voor uw cursus zouden kunnen hebben. Enkele suggesties:
 - De wiki is bedoeld om een kennisdomein te representeren. Ze biedt een wandeling door een visuele representatie van dat kennisdomein
 - De wiki beschrijft de stakeholders bij een bepaald probleem, bijvoorbeeld alle stakeholders rond onderwijsvernieuwing aan uw instelling. Iedere stakeholder heeft een eigen pagina. Daarop staat een korte karakteristiek van de stakeholder en zonodig een aantal links naar andere stakeholders.
 - De wiki beschrijft de ruimten in een gebouw. Iedere ruimte (kamer, hal, verbindingsgang) krijgt een eigen pagina. Deuren zijn verbindingen tussen twee ruimten. Zij worden vertaald

in hyperlinks tussen de wiki-pagina's. Zodra deze wiki geconstrueerd is, kan een andere persoon aan de hand van de wiki de oorspronkelijke layout proberen af te leiden.

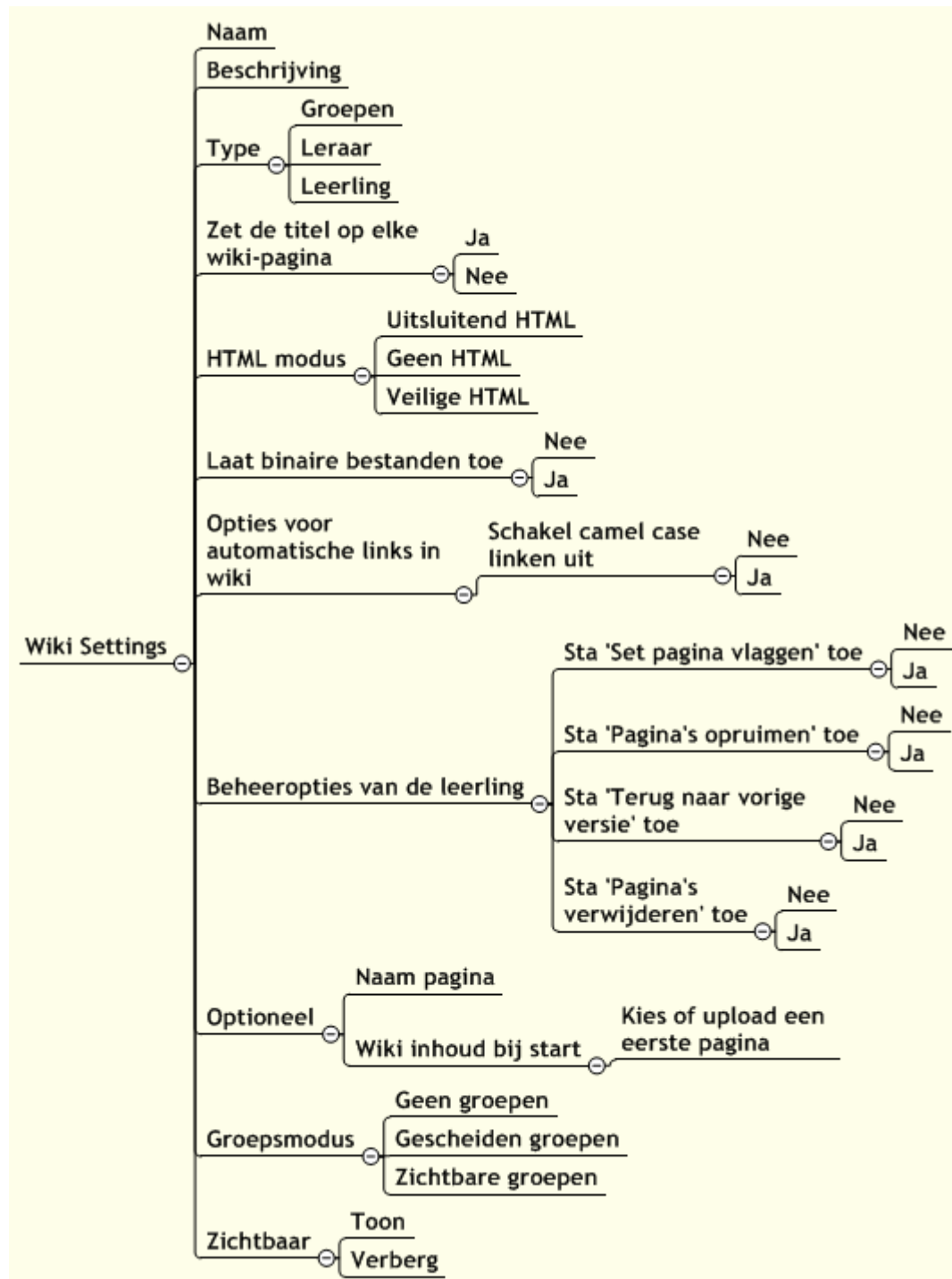
- De wiki beschrijft een 2D of 3D matrix. Elke cel krijgt een eigen pagina. Navigeren is mogelijk via aangrenzende cellen/pagina's in alle richtingen.
- Loop uw storyboard na en markeer de plekken waar u een wiki zou willen inbouwen.
- Vul de specificatie in van uw eerste wiki.

Voor meer informatie zie: Moodle documentatie op <http://www.moodle.org>, Moodle sample courses, Moodle boek.

Design form

Gebruik derest van deze pagina om je wiki te ontwerpen. Probeer het schema zo overzichtelijk mogelijk te houden. Vermijd kruisende lijnen.

Wiki Settings



N.B. De combinatie van "type" en "groepsmodus" leidt tot $3 * 3 = 9$ verschillende mogelijkheden.

Er zijn drie wiki-types: Leraar, Groepen, Leerling. Daarbij heeft deze module, zoals alle andere modules, de groepmogelijkheden van Moodle: "Geen groepen" "Gescheiden groepen" en "Zichtbare groepen" Dit geeft volgende matrix:

	Geen groepen	Gescheiden groepen	Zichtbare groepen
Leraar	Er is maar één wiki en de leraar maakt en wijzigt die. Leerlingen kunnen de inhoud lezen.	Er is een wiki voor elke groep die alleen door de leraar kan bijgewerkt worden. Elke leerling ziet alleen de wiki van zijn groep.	Er is een wiki voor elke groep die alleen door de leraar kan bijgewerkt worden. Elke leerling kan de wiki's van alle groepen bekijken.
Groepen	Er is maar één wiki. Leraar en leerlingen kunnen deze wiki bekijken en wijzigen.	Er is één wiki per groep. Leerlingen kunnen alleen de wiki van hun eigen groep zien en wijzigen.	Er is één wiki per groep. Leerlingen kunnen alleen de wiki van hun eigen groep wijzigen. Ze kunnen wel de wiki's van andere groepen bekijken.
Leerling	Elke leerling heeft zijn eigen wiki en alleen die leerling en de leraar kan die wiki zien en wijzigen.	Elke leerling heeft zijn eigen wiki en alleen die leerling en de leraar kan die wiki wijzigen. Leerlingen zien alle andere wiki's van de leerlingen in hun groep.	Elke leerling heeft zijn eigen wiki en alleen die leerling en de leraar kan die wiki zien en wijzigen. Leerlingen zien alle andere wiki's van de leerlingen in hun cursus.

Tenzij de groepmodus verplicht gemaakt is bij de vakinstellingen, kan die ingeschakeld worden met het groep-icoontje op de startpagina van het vak nadat de wiki aangemaakt is.

- Een leraar kan altijd elke wiki van het vak bewerken

2.5 12.00-12.30 - Implementatiefase

De realisatiefase eindigt met de oplevering van een stamkopie van de online cursus. Tijdens de invoeringsfase wordt al het nodige gedaan om dit product effectief en efficiënt in te zetten. Deze fase eindigt met een acceptatietest door de organisatie die de cursus gaat gebruiken en/of verspreiden, door beoogde gebruikers (zowel studenten als docenten) en door degenen die belast zijn met het functioneel en het technisch beheer ervan.

Het succes van de online cursus is sterk afhankelijk van ICT. In deze fase wordt de cursus overgedragen aan de organisatie die de cursus gaat inzetten. Dit vraagt om documentatie en mogelijk ook training.

Testen van de cursus

Procedure

Wanneer een cursus bijna af is, dient deze op verschillende manieren getest te worden. De systeemtest kijkt naar de cursus als een technisch product. De systeemtest wordt gevolgd door een acceptatietest. Hierbij wordt de cursus getest vanuit het perspectief van de toekomstige gebruikers.

Testen is meer dan naar het computerscherm kijken en een paar opties uitproberen. Testen is, of zou in ieder geval moeten zijn, een systematische activiteit waar je tevoren een plan voor maakt, die je volgens plan uitvoert en waarvan je alle handelingen documenteert.

Het test plan / test log formulier is een dubbel formulier. Het linker gedeelte is bedoeld voor het specificeren van het test plan: alle activiteiten die tijdens het testen moeten plaatsvinden plus de verwachte resultaten. Het rechter gedeelte is bedoeld voor het testverslag. Iedere regel in het testplan komt overeen met een regel in het testverslag. Het testverslag geeft aan dat een test is uitgevoerd en beschrijft de resultaten. Mogelijk zijn er follow-up activiteiten noodzakelijk. Daarop volgt dan een herhaling van een deel van de eerdere testen.

- Vul het volgende test formulier in. Beschrijf de activiteiten die nodig zijn om de cursus te testen. Beschrijf ze zodanig dat een andere persoon de testen eventueel zou kunnen uitvoeren.

Test Plan / Test Log Formulier

	Client:		Project: testplan		Acceptance Test / System Test testlog		
	date	who? what?	how?	when OK?	date	who? result?	OK? follow-up?
int.							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

Schalen

Achtergrond

Docenten kunnen eigen beoordelingsschalen samenstellen. Bij diverse activiteiten binnen de cursus kunnen zij deze schalen inzetten.

Een beoordelingsschaal besat uit een geordende lijst van waarden, oplopend van de meest negatieve tot de meest positieve. Bijvoorbeeld: Teleurstellend, Niet Goed Genoeg, Gemiddeld, Goed, Uitstekend!.

Ook schalen dienen goed gedocumenteerd te worden. Wat is het doel van de schaal? Wat waren de overwegingen? Hoe dient deze gebruikt te worden?

Docenten kunnen beoordelingsschalen ook met elkaar delen.

Procedure

- Specificeer een schaal om te gebruiken bij het beoordelen van je studenten.
 - Naam van de schaal:
 - Waarden van negatief tot positief:
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 - Uitleg:

3 12.30 - 13.30 u. - Lunchpauze

4 13.30 - 16.30 u. - Computer lab

4.1 Logboek

#	Plan		Actual	
1	Registreer uzelf als gebruiker van het Moodle systeem.			
2	Meld u aan als deelnemer aan de Moodle cursus "SBO-workshop".			
3	[SBO] Experimenteer met online communicatie: Forum.			
4	[SBO] Experimenteer met online communicatie: Chat.			
5	[SBO] Neem van uw vraag.aanbod-formulier uw vraag over in het forum met de naam "Gevraagd".			
6	[SBO] Maak een fake opdracht.			
7	[SBO] Kijk in uw cijferlijst.			
8	[uw cursus, instellingen] Geef de titel, de beschrijving en het aantal secties van uw cursus op.			
9	[uw cursus, sectie 0] Ga in de edit- mode en voeg een algemeen forum toe.			
10	[uw cursus, sectie 0] Voeg een algemene chat-ruimte toe.			

11	[uw cursus, sectie 0] Voeg een webpagina aan uw cursus toe; noem deze "cursushandleiding" en zet er voorlopig een dummy tekst in.			
12	[uw cursus, sectie x] Maak een titel aan voor sectie x.			
13	[uw cursus, sectie x] Maak een webpagina aan.			
14	[uw cursus, sectie x] Maak een forum aan.			
15	[uw cursus, sectie x] Maak een Keuzemogelijkheid aan.			
16	[uw cursus, sectie x] Maak een nieuwe beoordelingsschaal.			
17	[uw cursus, sectie x] Maak een nieuwe opdracht aan.			
18	[SBO] Voeg iets toe aan de Wiki "uitgaan in Amsterdam"			
19	[SBO] vul de enquête in.			
20	[SBO] voeg uw commentaar toe aan het slotforum.			

5 Achteraf

Belangrijkste lessen voor deelnemers aan de volledige training waren:

- Breng een scheiding aan tussen het ontwikkelen van een online cursus en het geven ervan.
- Ga tijdens het ontwikkelen van een cursus eerst ontwerpen en daarna realiseren (eerst denken, dan doen) of doe het afwisselend, maar sla het ontwerpen niet over.
- Ga niet achter de computer zitten om een cursus in te voeren zonder dat die werkzaamheden eerst goed zijn voorbereid en uitgeschreven.
- Ga er van uit dat een online cursus ook een andere manier van leren met zich mee brengt, Er komt méér bij kijken dan het vervangen van een klaslokaal door een Internet-verbinding.