

Ideeën voor ICT in het onderwijs

Nieuwe bachelorcurricula Radboudumc

Health Academy
Radboudumc ©



U staat voor een nieuwe uitdaging, het ontwikkelen van nieuw onderwijs passend binnen de visie van het Radboudumc. Inmiddels zijn de kaders voor de onderwijsontwikkeling meer geconcretiseerd en u kunt aan de slag. Maar hoe begint u? Op welke wijze kan ICT worden ingezet voor het nieuwe onderwijs? Deze folder is bedoeld om u te helpen bij het inrichten en ontwikkelingen van het onderwijs, met de nadruk op de inzet van ICT hierbij.

Naast deze folder, is er een [inspiratieboek blended onderwijs](#) beschikbaar, waarin u uitgewerkte beschrijvingen en voorbeelden vindt voor toepassing van de diverse werkvormen en ICT tools.

Inhoudsopgave

Inleiding	3
1 Leerdoelen.....	3
2 Beoordelende toetsing met inzet van ICT	3
3 Werkvormen en leermiddelen met inzet van ICT	4
3.1 Instructie.....	4
3.2 Interactie	5
3.3 Opdrachten.....	5
3.4 Samenwerkend leren	7
3.5 Games.....	8
3.6 Educatieve toetsen.....	9
3.7 Organiseren en distribueren van leermaterialen.....	10
4 Begeleiding met inzet van ICT	10
5 Tot slot.....	11
Meer informatie	11
Bijlage 1: Lijst van ICT-toepassingen	12
Beschikbaar binnen Radboudumc.....	12
Gratis online te gebruiken.....	13

Inleiding

Deze folder geeft u ideeën om toe te passen bij het ontwikkelen van blended onderwijs, waarbij blended onderwijs staat voor de inzet van zowel face-to-face als ICT-gerelateerde leeractiviteiten en producten. Wij doorlopen met u de stappen die u kunt zetten en geven daarbij diverse ideeën hoe u ICT hiervoor kunt inzetten.

1 Leerdoelen

Zoals elk onderwijs begint het ontwikkelen van blended onderwijs ook met het formuleren van de leerdoelen. Leerdoelen worden afgeleid van de competenties of eindtermen die voor een specifieke opleiding zijn vastgelegd. Hiermee geven leerdoelen niet alleen de docenten handvatten om hun onderwijs in te richten, maar ze geven ook studenten handvatten om hun eigen leerpad te bepalen.

Leerdoelen worden geformuleerd in termen van meetbaar gedrag. *“De student kan aan het eind van deze module ... beschrijven (gebruik een werkwoord voor concreet gedrag).”* Door het formuleren van leerdoelen zullen studenten gericht leren. Ze weten immers wat er van ze verlangd wordt. Bovendien hebben de docenten een leidraad voor toetsing en inrichting van het onderwijs. Als het leerdoel duidelijk is omschreven, kan het leerresultaat ook beter worden geëvalueerd.

Leerdoelen zullen niet alleen door de docenten worden geformuleerd maar ook door de studenten zelf. Als de student de vrijheid heeft om zijn eigen leerroute te kiezen, is het van belang dat hij/zij ook leert om leerdoelen te formuleren “wat wil/moet ik na een bepaalde periode kunnen”.

2 Beoordelende toetsing met inzet van ICT

Na het formuleren van de leerdoelen bepaalt u hoe u dit onderwijs wilt toetsen, waarbij de toetsen de functie hebben om een voortgangsbesluit te nemen of ECTS toe te kennen aan de student. Meer over toetsing vindt u in het [‘Inspiratiedocument Toetsing Radboudumc’](#) en via het [toetsteam nieuwe curriculum](#).

Het beoordelen of een student voor dit deel onderwijs geslaagd is, kan uiteraard op diverse wijzen.

- een beoordelende toets afnemen
- een individueel- of groepsproduct in laten leveren
- een vaardigheidstest afnemen
- portfolio beoordelen

Uiteraard is een combinatie van diverse assessmentvormen mogelijk.

ICT kan u bij elke vorm behulpzaam zijn. Voor de beoordelende toets is [TestVision Online](#) beschikbaar. TestVision Online ondersteunt, volledig webbased, bij de ontwikkeling, afname en statistische analyse van vragen en toetsen. Kijk voor meer informatie over toetsing op [toetsing Radboudumc](#).

Voor het maken van individuele of groepsproducten zijn diverse mogelijkheden beschikbaar, zoals een wiki pagina, een filmverslag, een digitale poster of een kennisclip. Voor meer informatie lees verder bij ‘paragraaf 3.3 opdrachtvormen’.

Voor het oefenen en afnemen van bijvoorbeeld vaardigheidstesten is een Skills&Simulatie lab aanwezig. Meer informatie vindt u in de folder 'Medisch simulatieonderwijs in het nieuw curriculum'. Daarnaast kunt u simulaties of games inzetten voor dit doel. Bepaal of de toets bedoeld is als educatieve toets of als beoordelende toets.

3 Werkvormen en leermiddelen met inzet van ICT

Bij het inrichten van ons onderwijs kunnen we kiezen uit vele werkvormen en leermiddelen. We kiezen hierbij voor ICT-toepassingen als die iets toevoegen. We onderscheiden meerdere werkvormen waarbij ICT gebruikt kan worden en die op vele manieren ingezet kunnen worden. In dit hoofdstuk komen diverse werkvormen aan bod, waarbij ICT-tools worden aangereikt die hierbij ingezet zouden kunnen worden. Uitgebreide informatie over hoe de leermiddelen en werkvormen toe te passen vindt u in het [inspiratieboek blended onderwijs](#). Meer informatie over de ICT-tools vindt u in bijlage 1.

3.1 Instructie

Informatie neem je het beste in je op wanneer:

- *je er actief naar op zoek bent.* Bijvoorbeeld als je erachter bent gekomen dat je die informatie nu mist. Je vult een hiaat in je kennis, die je belemmerde een doel te bereiken,
- *je vertrouwd bent met de context.* Je weet waar je de informatie moet plaatsen, hoe je die in je bestaande kennis kunt inpassen. De informatie 'landt' dan op de juiste plek, waardoor je het beter onthoudt en kunt toepassen;
- *je de informatie op waarde kunt schatten.* Met andere woorden, als je weet welke rol de informatie heeft in het behalen van je leerdoel of het uitvoeren van je taak.

De timing van een instructiemoment is essentieel. Bied instructie aan op het juiste moment: just in time learning. Denk aan instructievormen als:

Instructievorm	Omschrijving	Ondersteunende tools
• E-learning	Aanbieden van interactieve onderwijsinhoud	Lectora Online
• Weblecture	Opname van een college	Ubcast
• Kennisclip	Korte video over een specifiek onderwerp	Ubcast, Kaltura, Camtasia
• Presentatie	Aanbieden van (interactieve) onderwijsinhoud	Powerpoint, Prezi
• Expert op afstand	Een expert op een andere locatie inschakelen voor het onderwijs	Skype
• E-book ¹	Aanbieden van interactieve onderwijsinhoud	I-books author ,...

Door instructie meer als zelfstudie in te zetten, kan het contactmoment gebruikt worden voor discussie, verdieping en/of reflectie, bijvoorbeeld volgens het principe van de [flipped classroom](#).



¹ In het studiejaar 2014-2015 wordt bij het Radboudumc een pilot uitgevoerd met de ontwikkeling en implementatie van een e-book. Voor tandheelkunde zijn reeds enkele i-books beschikbaar.

3.2 Interactie

Leren is een proces dat voortdurend plaatsvindt. In een natuurlijke context leer je door actief objecten in je omgeving te manipuleren en de effecten daarvan te observeren. Leren vraagt, met andere woorden, om actieve betrokkenheid van de lerende bij een betekenisvolle 'taak'. En dat is precies dat wat interactievormen of activerende werkvormen faciliteren. ICT kan hierbij worden ingezet tijdens de contactmomenten maar ook volledig online plaatsvinden, zodat de contactmomenten voor bijvoorbeeld bespreking, reflectie of verdieping gebruikt kunnen worden.

Manieren om interactie te stimuleren	Omschrijving	Ondersteunende tools
<ul style="list-style-type: none">• Voorkennis activeren	M.b.v. de werkvorm 'denken-delen-uitwisselen' kun je studenten op een actieve manier voorkennis laten ophalen	Padlet, Lino It
<ul style="list-style-type: none">• Vragen stellen	Vragen stellen om voorkennis te bepalen, om te controleren of de uitleg is begrepen of om te bepalen welke inhoud besproken gaat worden	Shakespeare
<ul style="list-style-type: none">• Overeenkomsten en verschillen identificeren	Inzicht verkrijgen door het ordenen van de leerstof a.d.h.v. de overeenkomsten en verschillen.	Lino It, Mindmap
<ul style="list-style-type: none">• Peer instruction toepassen	Studenten instrueren elkaar over een onderwerp a.d.h.v. een opdracht van de docent.	Shakespeare, Blackboard (forum)
<ul style="list-style-type: none">• Peer review en -feedback inzetten	Studenten geven elkaar feedback over een onderwerp a.d.h.v. richtlijnen van de docent.	Blackboard (forum)
<ul style="list-style-type: none">• Samenwerken	Studenten onderling of studenten en docenten laten samenwerken en/of overleggen (zie paragraaf 3.4)	Zie paragraaf 3.4

2^e jaars bachelorstudent over de inzet van ICT in het onderwijs:

"Niet te pas en te onpas, niet omdat digitaal 'cool' is of zo, maar gebruik het alleen als het echt van toegevoegde waarde is"

3.3 Opdrachten

Opdrachten kunnen gebruikt worden voor het beoordelen en toekennen van ECTS (zie hoofdstuk 2), maar ook om zicht te krijgen op het kennisniveau van de student. Door middel van het geven van opdrachten moeten studenten actief met de leerstof aan de slag, individueel of in groepjes. Ideeën over samenwerkingsvormen staan beschreven in paragraaf 3.4. Er zijn vele opdrachten mogelijk waarbij studenten hun kennis expliciet maken in leerproducten. Hierbij kan een eindproduct gevraagd worden ter beoordeling met enkele tussentijdse opdrachten (eventueel deelproducten). Enkele opdrachtvormen waarbij ICT ingezet kan worden zijn:

Mogelijke opdrachten	Omschrijving	Ondersteunende tools
<ul style="list-style-type: none"> Brainstorm/mindmap 	Mogelijke ideeën of oplossingen laten verzamelen bijvoorbeeld om voorkennis te activeren	Padlet, mindjet
<ul style="list-style-type: none"> Digitale presentatie/mindmap 	Aanwezige kennis rondom een thema schematisch laten vastleggen met woorden en plaatjes en verbanden tussen begrippen om informatie te ordenen	Prezi
<ul style="list-style-type: none"> Quiz 	Studenten een (wekelijkse) quiz laten invullen over de leerstof of studenten zelf vragen voor een quiz laten formuleren voor elkaar	Blackboard (assessment), Shakespeak
<ul style="list-style-type: none"> Filmverslag 	Praktijksituaties (nagespeeld/rollenspel), een excursie of reflectie laten opnemen en bewerken tot een filmpje	Moviemaker
<ul style="list-style-type: none"> Kennisclip 	Een kort informatief filmpje laten maken over een onderwerp, begrip of basisprincipe (als animatie, videocast of slidecast)	Moviemaker Ubicast, Camtasia, Powerpoint, Prezi
<ul style="list-style-type: none"> Interactieve poster of afbeelding 	Een informatieve afbeelding of poster laten maken met links naar websites, afbeeldingen, filmpjes e.d. waarin leerinhoud wordt gepresenteerd	Thinglink, Glogster
<ul style="list-style-type: none"> Voorlichtingsfolder of video 	Informatie over de leerinhoud (onderwerp of procedure) voor een bepaalde doelgroep met een specifiek doel laten verwerken in een filmpje of folder	Moviemaker, Ubicast, Camtasia, Powerpoint, Prezi
<ul style="list-style-type: none"> Digitale 'tentoonstelling' 	Verzameling digitale informatie (tekst, beeld, geluid) laten verwerken (als slidecast of videocast)	Moviemaker, Ubicast, Camtasia, Powerpoint, Prezi
<ul style="list-style-type: none"> Digitaal stripverhaal 	Het laten maken van een stripverhaal om bijvoorbeeld jezelf voor te stellen of een proces uit te leggen	Bitstrip
<ul style="list-style-type: none"> Blog 	Online logboek laten bijhouden met bijvoorbeeld praktijkervaringen	Blackboard (blog)



Voorbeeld van een interactieve poster

3.4 Samenwerkend leren

Studenten kunnen veel van en met elkaar leren. De gedachte achter samenwerkend leren is dat studenten inzicht krijgen door elkaar uitleg te geven, te bevragen en aan te vullen. Studenten kunnen samen aan een opdracht of product werken en (op afstand) met elkaar overleggen, communiceren en informatie delen.

ICT kan leren door samen te werken op verschillende manieren ondersteunen. Een groot voordeel hiervan is efficiëntie, omdat studenten en docenten plaats- en tijdsafhankelijk met elkaar kunnen communiceren en leren. Daarnaast zijn er toepassingen die de denkstappen uit het samenwerkingsproces zichtbaar maken.

Opdrachten voor samenwerking (zie ook paragraaf 3.3)	Omschrijving	Ondersteunende tools
<ul style="list-style-type: none"> • Wiki 	Samen een webtekst schrijven over een specifiek thema, met de mogelijkheid tot doorlinken naar online artikelen of video's	Blackboard (wiki)
<ul style="list-style-type: none"> • Forum 	Samen overleggen en discussiëren, vragen stellen en beantwoorden, aanvullende links naar informatie of documenten delen	Blackboard (forum), Yammer
<ul style="list-style-type: none"> • Social Bookmarking 	Links naar online informatie laten verzamelen en deze collectie eventueel delen met anderen	Diigo
<ul style="list-style-type: none"> • Online rollenspel 	Een online gesprek tussen personen in een bepaalde situatie laten naspelen (reageren vanuit verschillende perspectieven)	Blackboard (forum, assignment), Yammer, Skype
<ul style="list-style-type: none"> • Webquest 	Studenten een onderzoeksgerichte opdracht laten uitvoeren met (digitale) broninformatie volgens de stappen van een webkwestie	Diverse sjablonen beschikbaar op www.webkwestie.nl (HBO/Universiteiten)

Manieren om samen te werken en overleggen	Omschrijving	Ondersteunende tools
<ul style="list-style-type: none"> • Chat² 	Samen overleggen middels berichten	Yammer, Skype, Whatsapp, of Google Hangout etc.
<ul style="list-style-type: none"> • Videoconferencing 	Samen overleggen middels beeld en geluid	Skype, FaceTime, Google Hangout etc.
<ul style="list-style-type: none"> • Real-time editing 	Samen (gelijktijdig) aan een document werken, zoals een artikel of presentatie	Google docs, Google presentations
<ul style="list-style-type: none"> • Documenten online delen 	Documenten opslaan en uitwisselen op het internet	Google drive, Dropbox, Instapaper

²Vaak kiezen studenten hun eigen tool voor samenwerking en overleg. Als u als docent hierin moet participeren, kunt u een voorstel doen voor een geschikte tool.

3.5 Games

Leren met behulp van spelvormen wordt steeds meer toegepast in het onderwijs. ICT-gerelateerde spelvormen zijn bijvoorbeeld: games, simulaties en gamification.

- Een *simulatie* is een nabootsing van de werkelijkheid met als doel te kunnen werken of oefenen in een beschermde omgeving. Denk hierbij aan de simulaties met simulatiepatiënten, een human patient simulator in het skills & simulatie lab of simulaties van m.b.v. computerprogramma's (bijvoorbeeld augmented reality, virtueel lab). Bekijk de folder 'Medisch simulatieonderwijs in het nieuw curriculum' voor meer informatie.
- In een *game* wordt een vooraf gegeven doel nagestreefd ("winnen"), dat wordt bemoeilijkt door een beperkte set spelregels en een kunstmatig conflict. Dit conflict maakt het bereiken van het doel een uitdaging, het motiveert.
- Bij *gamification* worden game-elementen en mechanismes (competitie, samenwerking, exploratie, levels) toegepast op situaties en producten die in principe niet ontwikkeld zijn om mee te spelen. In dit kader is het doel van gamification het engagement en de motivatie van mensen te verhogen gericht op het actiever, sneller en beter leren van allerlei leerdoelen.

Enkele spel elementen die m.b.v. ICT in uw onderwijs zijn toe te passen, zijn:

Spel elementen om toe te passen	Omschrijving	Ondersteunende tools
<ul style="list-style-type: none"> • Quizzes 	Wie kan het snelst de juiste antwoorden geven?	Kahoot Socrative
	Een docent kan binnen zes categorieën vijf vragen maken. De moeilijkheidsgraad per vraag neemt toe, en lerenden kunnen per vraag meer punten verdienen. Deze tool is bedoeld voor klassikaal gebruik.	FlipQuiz
<ul style="list-style-type: none"> • Flashcards, scatter, race 	Docenten en studenten kunnen begrippen koppelen aan vragen, beschrijvingen of betekenissen die automatisch met verschillende spelvormen getest kunnen worden	Quizlet
<ul style="list-style-type: none"> • Badges 	Toekennen van een 'badge' voor het behalen van een mijlpaal.	Backpack openbadges
<ul style="list-style-type: none"> • Digitaal scorebord 	Houdt scores op het grote scherm bij tijdens een leeractiviteit waarin teams punten kunnen verdienen (competitie en beloning)	Digibord scorebord

Flashcard voorbeeld

HBO is the therapeutic use of oxygen at pressures greater than ____.

Click to flip ↻

↻

1 atm

Click to flip ↻

3.6 Educatieve toetsen

Educatieve (of formatieve) toetsen geven de student en de docent inzicht in wat de student heeft bereikt, waar hij nog aan moet werken, waar hij al goed in is en hoe hij verder kan gaan. Educatieve toetsen leiden niet tot een beoordeling, in tegenstelling tot beoordelende (of summatieve) toetsen. Bij educatieve toetsen speelt feedback een essentiële rol. De resultaten op een educatieve toets vormen feedback die zicht geven op ontbrekende kennis of inzichten. Doordat toetsen met een educatieve functie meestal specifiek ontworpen zijn om het leerproces te ondersteunen geven de toetsresultaten doorgaans een meer specifiek beeld van wat een student wel en niet kan dan toetsen met een beoordelende functie.

Er zijn diverse ICT tools voor educatieve vormen van toetsen die de docent en de student kunnen ondersteunen, tools die tijdens bijeenkomsten ingezet kunnen worden, maar ook tools die buiten de bijeenkomsten, tijd- en plaatsafhankelijk, ingezet kunnen worden.

Mogelijkheden voor educatieve toetsen	Omschrijving	Ondersteunende tools
<ul style="list-style-type: none"> E-learning (evt. met adaptieve leerpaden) 	Een e-learning kan worden ingezet voor het aanbieden van inhoud en het stellen van vragen, waarmee het niveau van kennis wordt getoetst. Het resultaat van de toets geeft aan welke inhoud nog bestudeerd moet worden. Eventueel kan deze inhoud direct in de e-learning worden aangeboden, middels een adaptief leerpad.	Lectora Online
<ul style="list-style-type: none"> Quiz of toets (evt. met adaptieve leerpaden) 	D.m.v. het resultaat van een quiz of toets wordt duidelijk welke inhoud nog bestudeerd moet worden. Het leerpad dat de student doorloopt kan afhangen van de resultaten op de toets.	Blackboard (assessment, adaptive release), quizlet
<ul style="list-style-type: none"> Opdracht 	Studenten maken een opdracht en krijgen hierop (digitaal) feedback, hetzij van de docent hetzij van medestudenten. D.m.v. bijvoorbeeld het gebruik van een rubric kan worden bepaald op welk niveau de student de leerstof beheerst en waar hij/zij nog aan moet werken.	Blackboard (forum, assignment, rubrics)
<ul style="list-style-type: none"> Vragen stellen 	Door het digitaal stellen van vragen tijdens bijeenkomsten kunt u snel peilen of studenten de leerstof begrijpen. Eventueel kunt u op basis hiervan de inhoud van de bijeenkomst aanpassen.	Shakespeare

Kijk ook eens op de [toetsvormen-waaier](#) voor ideeën.

3.7 Organiseren en distribueren van leermaterialen

Behalve voor het faciliteren van de werkvormen en leermiddelen kan ICT ook worden ingezet voor de organisatie en distributie van leeractiviteiten en leermaterialen. Het Radboudumc en de Radboud Universiteit hebben hiervoor diverse middelen.

Voor docenten:

Omschrijving	Ondersteunende tools
Beschikbaar stellen van digitale onderwijsmaterialen, opdrachten of samenwerkingsvormen	Blackboard
Bijhouden van studievoortgangsgegevens	OSIRIS
Informatie t.b.v. de onderwijsorganisatie en -faciliteiten (roosters e.d.)	IWOO-portaal

Voor studenten:

Omschrijving	Ondersteunende tools
Aanbod van (digitale) onderwijsmaterialen	Blackboard
Inzage in studievoortgangsgegevens	OSIRIS
Informatie t.b.v. de onderwijsorganisatie en -faciliteiten (roosters, printen e.d.)	RU-portaal, Webdossier

4 Begeleiding met inzet van ICT

In ons onderwijs willen we studenten graag meer verantwoordelijkheid geven voor hun eigen leerproces. Ze nemen zelf verantwoordelijkheid voor hun studieplanning, het zoeken van eigen bronnen en leerwegen en ze hebben daarbij de vrijheid om keuzes te maken. Uiteraard worden de studenten hierbij begeleid. Er worden kleine groepen studenten samengesteld 'coachgroepen' die begeleid worden door een coach (docent). In de coachgroepen is onder andere aandacht voor (leren) reflecteren en (peer) feedback. Ook persoonlijke en professionele ontwikkeling maken deel uit van de begeleiding. ICT kan op verschillende manieren de begeleiding van studenten en coachgroepen faciliteren.

Studievoortgang/leerpad

Ten behoeve van de begeleiding zullen studenten veel producten verzamelen. Denk aan reflectieverslagen, opgeleverde (groeps-)producten uit het onderwijs en een persoonlijk- en professioneel ontwikkelingsplan. Al deze producten worden verzameld in een **e-portfolio**. Op het moment van dit schrijven wordt gekeken welk e-portfolio het Radboudumc gaat implementeren.

Ook de behaalde studieresultaten vormen input voor de begeleiding van de student. Deze studieresultaten zijn vastgelegd in **Osiris**.

Coachgroepen

Daarnaast kan ICT behulpzaam zijn bij opdrachten, discussies en overleggen die in een coachgroep worden uitgevoerd.

Inzet ICT t.b.v. begeleiding	Omschrijving	Ondersteunende tools
<ul style="list-style-type: none">• Reflectie	Studenten laten reflecteren op hun eigen leerproces, leerpad en/of producten.	Blackboard (journal), e-portfolio
<ul style="list-style-type: none">• (Peer) feedback	Studenten feedback laten geven op elkaars producten of de docent geeft feedback op een (groeps-) product	Blackboard (assignment, forum, grade centre)
<ul style="list-style-type: none">• Online forum	Online discussiëren of vraag- en antwoordgesprek voeren	Blackboard (forum)
<ul style="list-style-type: none">• (Integratie) opdrachten	Studenten individueel of in een groep opdrachten laten maken die integratie en transfer bevorderen tussen de verschillende leerlijnen en tussen theorie en praktijk	zie 3.3 en 3.4
<ul style="list-style-type: none">• Studievoortgang	Inzicht krijgen en houden in de studievoortgang van individuele studenten	Osiris, e-portfolio
<ul style="list-style-type: none">• Plannen	Coachings- of begeleidingsmomenten inplannen, zowel door docent als studenten	Datumprikker
<ul style="list-style-type: none">• Begeleidingsgesprekken voeren (op afstand)	Online een gesprek voeren met een student of groep studenten	Skype

5 Tot slot

Het is een uitdaging om een goede blend te maken van alle toetsvormen, werkvormen en leermiddelen die mogelijk zijn. Let voor een effectieve blend op dat de 'face-to-face' activiteiten en de activiteiten online (m.b.v. ICT) aanvullend zijn op elkaar, elkaar afwisselen.

Meer informatie

Meer informatie kunt u vinden op [ICT in het onderwijs](#) en in ons [inspiratieboek blended onderwijs](#).

Ook kunt u contact opnemen met:

[Drs. C.E. \(Carolien\) Kamphuis](#)

T +31 (0)24 36 68082

T +31 (0)24 36 17746



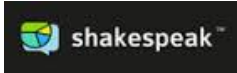




Aanwezig ma/di/do/vr

Wij geven diverse workshops, inloopsessies of bijscholingen. Kijk op [de activiteitenkalender van PAO-Heydendaal](#) voor ons aanbod.

Bijlage 1: Lijst van ICT-toepassingen

In deze bijlage vind u een korte omschrijving van diverse genoemde ICT-tools alsmede informatie over de beschikbaarheid hiervan.

Beschikbaar binnen Radboudumc

- **Lectora Online** is een tool waarmee e-learning gemaakt kan worden. Binnen een Radboudumc zijn diverse uitleenlicenties gratis beschikbaar. Ook kunt u een eigen licentie aanschaffen tegen gereduceerd tarief. Daarnaast zijn er diverse templates en tutorials beschikbaar waardoor u snel aan de slag kunt. [Meer informatie, handleidingen, cursussen, licentie aanvragen.](#) 
- **Ubicast** is het weblecuresysteem van Radboudumc. Camera's in collegezalen nemen college en presentatiemateriaal op. In een online zoekstelsel kunnen studenten de college's terugkijken en erbij annoteren. [Meer informatie](#) 
- **Shakespeak** is een plugin voor Powerpoint. Betrek studenten actief bij een les door stemmen in de zaal via SMS en internet. Gebruik het bijvoorbeeld om de interactie te verhogen of een college op maat te geven. Gratis beschikbaar voor docenten van Radboudumc. [Informatie, downloads en handleidingen.](#) 
- **Powerpoint** is de meest veelzijdige en meest gebruikte presentatietool die er is.
- U kunt het gebruiken als ondersteuning voor uw presentatie, maar het is ook een uitstekende tool om storyboards mee te maken voor bijvoorbeeld een e-learning. Gratis beschikbaar binnen het Radboudumc. 
- **Camtasia** is een desktoptoepassing waarmee u eenvoudig screencasts kunt maken: films van uw desktop en webcam. Bewerk, voeg eenvoudig animaties toe en maak interactieve video. Binnenkort beschikbaar via werkplek 2.0. [Meer informatie hier binnenkort beschikbaar.](#) 
- **Blackboard** is het digitale deel van de leeromgeving. In Blackboard vindt u informatie over cursussen, lesmateriaal en diverse ICT-hulpmiddelen voor docenten en studenten om het leren te ondersteunen. Blackboard is een zeer veelzijdig en uitgebreid platform. Om het goed te leren gebruiken kunt u cursussen volgen bij het IWOO. [Meer informatie, handleidingen, en cursussen.](#) 
- **Kaltura** is een videoserver die binnen het Radboudumc beschikbaar is via Blackboard. Na inlog in Blackboard kunt u via 'My media' video's uploaden voor gebruik in Blackboard. Kaltura beschikt tevens over de mogelijkheid om uitsneden (korte clips) uit de video's te maken en die vervolgens in uw Blackboardcourse beschikbaar te stellen. Ook kunt u met Kaltura een screenopname maken. 

- **Limesurvey** is een tool om surveys mee af te nemen. Het werkt zeer eenvoudig. [Meer informatie](#).



- **Academia** is een portaal dat duizenden uren video en audio bevat, afkomstig uit de archieven van het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid. Je kunt in Academia materiaal zoeken, fragmenten eruit knippen, montages maken en publiceren. Er wordt frequent recent en historisch materiaal toegevoegd en je kunt kosteloos materiaal uit de catalogus van Beeld en Geluid bestellen om te laten toevoegen. De UB heeft een campuslicentie afgesloten [Academia.nl](#)

Gratis online te gebruiken

- **Prezi** is een veelzijdige en mooie presentatietool. Een alternatief voor Powerpoint. De dia's bevinden zich allemaal op een groot canvas. Door in te zoomen en de focus te verleggen doorloopt u een verhaal. Prezi is bij uitstek geschikt om verbanden visueel te maken. [Meer informatie en gratis account aanmaken \(prezi.com\)](#)



- **Socrative** Een snelle, gratis online quiztool. Maak online een quiz, deel, speel (klassikaal of individueel) of stem online stellingen. [Meer informatie en gratis account](#).



- **Yammer** Social Media voor binnen organisaties. Chat, discussieer, deel, maak groepen aan. Dit alles binnen een besloten kring van mensen die toegang hebben tot een e-mailadres van een organisatie. Binnen Radboudumc zijn talloze Yammergroepen actief. [Meer informatie en gratis aanmelden](#).



- **Padlet** Online tool om mindmaps te maken of bijdragen van een brainstorm vast te leggen op een 'muur' met berichten. [Meteen proberen \(geen account nodig\)](#)



- **Lino-it** Online tool/ app om mindmaps te maken of bijdragen van een brainstorm vast te leggen. Deelnemers plakken post-its met ideeën op een prikbord en delen en bespreken dit met elkaar. [Meteen proberen \(geen account nodig\)](#)



- **Quizlet** is een online tool/app om een quiz te maken in diverse spelvormen; flashcards, koppelen van vragen aan antwoorden of begrippen met elkaar verbinden. [Voorbeeld van flashcards met Quizlet](#)

