

E-GIDS 3:

Beoordelingsstrategieën & Hulpmiddelen

D-Upskill.50: Slimme toolkit voor het ondersteunen van volwassen werknemers en volwassen opvoeders in het digitale bijscholingstraject in het onderwijs



Co-funded by
the European Union



Inhoudsopgave

Inleiding.....	3
1. Beoordelingsstrategieën.....	4
Inleiding.....	4
Objectieven.....	4
Instructies.....	5
Archief.....	16
Beoordeling.....	16
2. Analyseren van bewijs.....	18
Inleiding.....	18
Doelstellingen.....	19
Instructies.....	19
Archief.....	22
Beoordeling.....	22
3. Feedback en planning.....	24
Introductie.....	24
Doelstellingen.....	24
Instructies.....	24
Archief.....	27
Beoordeling.....	28
Woordenlijst.....	29
Referenties.....	29





Inleiding

Het leerproces monitoren houdt in dat de vooruitgang van een leerling of groep leerlingen in de loop van de tijd wordt geobserveerd en bijgehouden, om sterke en zwakke punten te identificeren en de onderwijs- en leerstrategieën waar nodig aan te passen. Dit kan gedaan worden door leerlingen regelmatig te testen, feedback te geven en met hen te praten, maar ook doordat de leerkracht altijd aan zichzelf denkt en zichzelf evalueert.

Het leerproces monitoren kan ook inhouden dat cijfers, testcores en andere tekenen van academische vooruitgang van leerlingen worden verzameld en geanalyseerd. Deze informatie kan gebruikt worden om patronen en trends te vinden in hoe leerlingen het doen op school, die vervolgens gebruikt kunnen worden om te beslissen hoe leerlingen geholpen kunnen worden en hoe hun leerproces verbeterd kan worden.

Als een leerkracht bijvoorbeeld ziet dat een bepaalde groep leerlingen steeds weer moeite heeft met een bepaald onderwerp of een bepaalde vaardigheid, moet hij of zij misschien de manier van lesgeven veranderen, die leerlingen meer hulp of hulpmiddelen geven of het lesprogramma aanpassen om beter aan de behoeften van die leerlingen te voldoen. Aan de andere kant, als een leerkracht ziet dat een bepaalde leerling uitblinkt in een bepaald gebied, kan hij of zij ervoor kiezen om meer uitdagende opdrachten te geven of mogelijkheden om dieper te leren in dat onderwerp.

Het is ook belangrijk dat leerkrachten **regelmatig met ouders en voogden communiceren** over de vooruitgang van hun kind en hen betrekken bij het monitoringproces. Dit kan helpen om ervoor te zorgen dat iedereen samenwerkt om het leren en de ontwikkeling van de leerling te ondersteunen.

Het leerproces kan ook worden gemonitord met behulp van technologie. Deze tools kunnen gedetailleerde gegevens en analyses leveren over de voortgang, betrokkenheid en prestaties van leerlingen, die gebruikt kunnen worden om onderwijsstrategieën te informeren en gerichte ondersteuning te bieden.

Bij het integreren van digitale aspecten in leren en lesgeven, zijn digitale technologieën cruciaal als een onmisbaar element van beoordelingsstrategieën. Als digitaal competente leerkracht moet je in staat zijn om innovatieve beoordelingsbenaderingen te creëren of te faciliteren die geschikt zijn voor geselecteerde leeftijdsgroepen van leerlingen. Je kunt digitale technologieën gebruiken om de vooruitgang van leerlingen rechtstreeks te volgen, om effectieve feedback te geven en om een evaluatie te voorzien op het einde van het leerproces. U moet de gegevens analyseren die geproduceerd worden tijdens de beoordeling van het leergedrag van elke individuele leerling en deze interpreteren in combinatie met conventioneel bewijsmateriaal over het gedrag van de leerling om weloverwogen beslissingen te kunnen nemen.

Tips: Formatieve beoordeling is een soort doorlopende toets met weinig inzet die wordt gebruikt om te controleren hoe goed leerlingen leren en begrijpen gedurende een eenheid of cursus. Het doel van formatieve beoordeling is om leerlingen en leerkrachten feedback te geven over hoe ze leren, zodat ze hun manier van leren in de toekomst kunnen verbeteren. Voorbeelden van formatieve beoordeling zijn quizen, polls, exit tickets en klassikale discussies. Formatieve evaluatie wordt vaak





afgezet tegen summatieve evaluatie, een evaluatie van het leren van leerlingen waarbij veel op het spel staat en die plaatsvindt aan het einde van een leseenheid of cursus.

1. Beoordelingsstrategieën



Inleiding

Het doel van dit deel van de gids is je uit te rusten om digitale technologieën te gebruiken om de huidige vooruitgang van een leerling op te volgen en de prestaties van de leerling te evalueren aan het einde van de onderwijseenheid. De diversiteit en geschiktheid van beoordelingsvormen en -benaderingen voor leerlingen door oudere leerkrachten te vergroten.

Doelstellingen

- digitale beoordelingsinstrumenten te gebruiken om het leerproces te volgen en informatie te verkrijgen over de vooruitgang van leerlingen.
- digitale technologieën gebruiken om **beoordelingsstrategieën te verbeteren** voor het monitoren van de huidige vooruitgang van een leerling.
- digitale technologieën gebruiken om **summatieve beoordeling** in toetsen te verbeteren.



- digitale technologieën gebruiken om de artefacten van het leren en de reflectie voor een individuele leerling vast te leggen, op te slaan en te archiveren om het nut van het leren te bevorderen.
- verschillende digitale en niet-digitale beoordelingsvormen te gebruiken en zich bewust te zijn van hun voor- en nadelen.
- kritisch nadenken over de geschiktheid van digitale beoordelingsbenaderingen op basis van ervaringen en strategieën dienovereenkomstig aanpassen.

Instructies

Digitaal leren biedt unieke mogelijkheden voor beoordeling, maar ook een aantal uitdagingen die zorgvuldig overwogen moeten worden. Hier volgen enkele beoordelingsstrategieën voor digitaal leren:

Formatieve beoordeling met behulp van digitale hulpmiddelen: Digitale hulpmiddelen kunnen gebruikt worden om tijdens het hele leerproces formatieve beoordeling te geven. Tools zoals quizen, polls en enquêtes kunnen onmiddellijke feedback geven aan leerlingen en de leerkracht informeren over hoe ze hun lessen kunnen aanpassen om beter aan de behoeften van de leerlingen te voldoen.

Projectmatige beoordeling: Digitaal leren maakt collaboratieve en multimediarijke projecten mogelijk die beoordeeld kunnen worden met behulp van digitale hulpmiddelen. Leerlingen kunnen werken aan projecten met verschillende soorten media, zoals audio, video, afbeeldingen en tekst. Ze kunnen ook samenwerkingstools gebruiken, zoals Google Docs of Microsoft Teams, om samen aan een project te werken.

Collegiale toetsing: Peer assessment kan gebruikt worden om studenten de kans te geven van elkaar te leren en feedback te geven aan hun peers. Er kunnen digitale hulpmiddelen gebruikt worden om peer assessment te vergemakkelijken, zoals online discussieborden of hulpmiddelen voor videoconferenties.

Authentieke beoordeling: Digitaal leren biedt mogelijkheden voor authentieke beoordeling, waarbij leerlingen worden beoordeeld op taken uit de echte wereld die relevant zijn voor hun leven. Leerlingen kunnen bijvoorbeeld een website of sociale mediacampagne maken om een probleem uit de echte wereld aan te pakken en hun werk kan worden beoordeeld met behulp van digitale hulpmiddelen.

Gamificatie: Gamificatie is het gebruik van spelachtige elementen om het leren en de motivatie te verbeteren. Digitale hulpmiddelen kunnen worden gebruikt om games te maken die de kennis en vaardigheden van studenten beoordelen en die onmiddellijke feedback geven aan de student.

Adaptieve beoordeling: Digitaal leren kan worden gebruikt om adaptieve toetsen te maken, waarbij de toets zich aanpast aan de vaardigheden en kennis van de leerling. Digitale hulpmiddelen kunnen gebruikt worden om toetsen te maken die gepersonaliseerd zijn voor elke leerling, wat een nauwkeurigere meting van hun leerproces oplevert.





Tips: Gamification! Digitale beoordelingstools kunnen worden gebruikt om educatieve games en simulaties te maken die leerlingen betrekken bij het leerproces en tegelijkertijd waardevolle gegevens opleveren over hun vooruitgang.

Leerlingen beoordelen en quoteren in educatieve games kan een nuttige manier zijn om hun vooruitgang te controleren en feedback te geven over hun leerproces. Hier volgen enkele tips voor het beoordelen en opvolgen van leerlingen in educatieve games:

Stel duidelijke leerdoelen vast: Voordat je een educatieve game gebruikt om te beoordelen, is het belangrijk om duidelijke leerdoelen vast te stellen en te bepalen hoe de game leerlingen helpt om deze doelen te bereiken.

Gebruik rubrics of scoringsgidsen: Rubrics of scoringsgidsen kunnen nuttige hulpmiddelen zijn voor het beoordelen en controleren van leerlingen in educatieve games. Deze tools moeten gebaseerd zijn op de leerdoelen en moeten duidelijk de criteria voor succes in het spel aangeven.

De vooruitgang van leerlingen volgen: Veel educatieve games hebben ingebouwde monitoringtools waarmee docenten de vooruitgang van leerlingen kunnen volgen en gebieden kunnen identificeren waar leerlingen problemen hebben. Deze tools kunnen worden gebruikt om feedback te geven aan leerlingen en om de instructie zo nodig aan te passen.

Geef feedback: Feedback is een belangrijk onderdeel van elk beoordelingsproces. In educatieve games kan feedback in realtime of na afloop van het spel worden gegeven. Feedback moet specifiek zijn, gericht op de leerdoelen en suggesties bevatten voor verbetering.

Overweeg peerevaluatie: Collegiale toetsing kan een nuttig hulpmiddel zijn voor het beoordelen en controleren van leerlingen in educatieve games. Met deze aanpak kunnen leerlingen elkaars werk evalueren en feedback geven, wat de samenwerking kan bevorderen en het leren kan versterken.

Breng klassering en plezier in evenwicht: Educatieve games moeten boeiend en leuk zijn voor leerlingen. Bij het beoordelen en opvolgen van leerlingen in deze games is het belangrijk om een evenwicht te vinden tussen de behoefte aan beoordeling en de behoefte van leerlingen om van het spel te genieten en gemotiveerd te blijven om verder te leren.

Gamification-technieken voor leren

Je kunt verschillende gamificatietechnieken gebruiken om je leeromgeving te verbeteren. De meest populaire zijn:

Het puntensysteem Het toekennen van punten voor verschillende activiteiten kan mensen motiveren om zich extra in te spannen. Om aan te tonen hoeveel ze verbeterd zijn in de loop van de sessie, geeft het ook een nauwkeurig beeld van hun mate van inspanning.	Badges Badges zijn een uitstekende methode om mensen te bedanken en te eren voor hun prestaties. Een badge is een vorm van erkenning in de vorm van een afbeelding of een ander virtueel object dat je op je profiel kunt prikken. Het is een geweldige manier om te laten zien
--	---



	hoeveel waardering je hebt voor de tijd en het werk dat in het project is gestoken.
Leaderboards Leaderboards zijn uitstekend voor het aanwakken van competitie onder studenten omdat ze hen zullen stimuleren om harder te studeren als ze hun naam bovenaan willen zien staan. Een nog betere competitie kan worden bereikt door de deelnemers in kleinere groepen te verdelen en verschillende leaderboards te maken, afhankelijk van de verschillende teams.	Uitdagingen Een uitdaging is een taak die tijd en inspanning vraagt van de uitvoerder, maar geen negatieve gevolgen heeft als hij of zij de taak met succes of fout afrondt. Uitdagingen kunnen bestaan uit het aanleren van technieken zoals probleemoplossing, waarbij mensen creatief moeten denken om een oplossing te bedenken.

Digitale beoordelingstools kunnen op verschillende manieren worden gebruikt om het leerproces in de gaten te houden en te ontdekken hoe leerlingen het doen:

- Leerbeheersystemen (LMS),
- online quizen en toetsen en
- video-evaluatie.

Er zijn veel LMS'en op de markt, elk met zijn eigen unieke mogelijkheden en voordelen. Enkele van de populairste en best beoordeelde LMS'en zijn Canvas, Blackboard, Moodle, Google Classroom en Schoology. Dit zijn slechts enkele voorbeelden van populaire LMS'en en er zijn er nog veel meer op de markt. Bij het kiezen van een LMS is het belangrijk om rekening te houden met je specifieke behoeften en doelen en die van je leerlingen.



Bron:

https://www.instructure.com/sites/default/files/svg/2022-08/Canvas_Horizontal_ByInstructure_Color_RGB.svg

Canvas

Canvas is een cloudbaseerd LMS dat bekend staat om zijn gebruiksvriendelijke interface, robuuste mobiele app en integratie met een groot aantal tools van derden. Canvas wordt gebruikt door onderwijsinstellingen en organisaties om online leeractiviteiten te beheren, aan te bieden en bij te houden. Canvas biedt docenten een platform om cursusinhoud te creëren en aan te bieden, met studenten te communiceren en samen te werken via verschillende communicatie- en



samenwerkingstools, online beoordelingen en cijfers te maken en de prestaties van studenten bij te houden via analyses en rapportages. Canvas kan ook worden aangepast aan de unieke behoeften van individuele instellingen en docenten.

Voorbeeld:

Stel dat je Canvas wilt gebruiken om te beoordelen of je leerlingen een bepaald onderwerp begrijpen. Dit is wat je zou kunnen doen:

- Maak een quiz in Canvas die de kennis van je leerlingen over het onderwerp test. Je kunt meerkeuzevragen, waar/onwaar vragen, korte antwoorden of open vragen maken.
- Gebruik Canvas om de test automatisch te beoordelen en leerlingen onmiddellijk feedback te geven. Je kunt de test zo instellen dat leerlingen het juiste antwoord te zien krijgen nadat ze hun antwoord hebben ingestuurd en je kunt Canvas gebruiken om de scores van de leerlingen te berekenen en op te slaan.
- Gebruik Canvas om feedback te geven op individuele vragen of op de test in zijn geheel. Je kunt commentaar of annotaties gebruiken om leerlingen specifieke feedback te geven op hun antwoorden, of je kunt het hulpmiddel SpeedGrader gebruiken om de test in zijn geheel te beoordelen en feedback te geven. Met SpeedGrader kun je de inzendingen van leerlingen bekijken en beoordelen op één plek, met een eenvoudige puntenschaal of een complex beoordelingsschema. Canvas aanvaardt verschillende documentformaten en zelfs URL's als inzendingen. Sommige documentopdrachten kunnen direct in de inzending worden gemarkeerd voor feedback. Je kunt je leerlingen ook feedback geven met tekst- of mediaopmerkingen.
- Gebruik Canvas om de vooruitgang van de leerlingen en hun betrokkenheid bij de test te volgen. Je kunt zien hoe lang leerlingen over elke vraag doen, hoeveel pogingen ze doen en hoe ze over het algemeen presteren. Deze informatie kan je helpen om gebieden te identificeren waar leerlingen extra ondersteuning of verduidelijking nodig hebben.
- Gebruik Canvas om met je leerlingen te communiceren over de test en hun prestaties. Je kunt de berichtenfunctie gebruiken om berichten te sturen naar individuele leerlingen of naar de hele klas en je kunt aankondigingen gebruiken om algemene updates of herinneringen te geven.

Blackboard[®]

LEARN

Bron:

https://www.blackboard.com/sites/default/files/styles/500w/public/2019-09/Blackboard%20PSS_learn.png?itok=4UbYkgg0

Schoolbord

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



**Co-funded by
the European Union**



Blackboard LMS, ook bekend als *Blackboard Learn*, is een webgebaseerd leermanagementsysteem dat is ontworpen voor onderwijsinstellingen. Het biedt tools voor cursusbeheer, communicatie, samenwerking en beoordeling. Met Blackboard Learn kunnen docenten cursusinhoud maken en beheren, inclusief syllabi, opdrachten, quizzen en discussies. Het biedt ook tools voor communicatie en samenwerking, zoals e-mail, berichten en virtuele klaslokalen. Daarnaast biedt het een reeks beoordelingstools, waaronder online toetsen, enquêtes en cijferlijstbeheer.

Blackboard Learn wordt gebruikt door veel universiteiten en scholen over de hele wereld, en het is vooral populair in de Verenigde Staten. Het staat bekend om zijn flexibiliteit en aanpassingsmogelijkheden, waardoor instellingen het platform kunnen aanpassen aan hun specifieke behoeften.



Bron: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c6/Moodle-logo.svg/2560px-Moodle-logo.svg.png>

Moodle

Moodle is een open-source LMS dat veel gebruikt wordt door onderwijsinstellingen over de hele wereld. Het werd in 2002 gecreëerd door Martin Dougiamas, met als doel een gratis en open platform te bieden voor online leren.

Moodle biedt een brede waaier aan hulpmiddelen voor cursusbeheer, communicatie, samenwerking en beoordeling. Met Moodle kunnen docenten cursusinhoud maken en beheren, zoals lessen, opdrachten, quizzen en forums. Het biedt ook hulpmiddelen voor communicatie en samenwerking, zoals berichten, discussieforums en wiki's.

Bovendien biedt Moodle een reeks beoordelingstools, zoals online toetsen, enquêtes en cijferlijstbeheer. Het is in hoge mate aanpasbaar, waardoor instellingen het platform kunnen aanpassen aan hun specifieke behoeften. Moodle heeft ook een grote gemeenschap van ontwikkelaars en gebruikers die add-ons en plugins maken en delen om de functionaliteit uit te breiden.

Een van de belangrijkste kenmerken van Moodle is de flexibiliteit. Het heeft ook een responsief ontwerp, wat betekent dat het toegankelijk is op verschillende apparaten, waaronder desktops, laptops, tablets en smartphones.

Over het algemeen is Moodle een krachtig en veelzijdig LMS dat een populaire keuze is geworden voor veel onderwijsinstellingen over de hele wereld. Het open-source karakter en de sterke ondersteuning van de gemeenschap maken het een kosteneffectieve oplossing voor scholen en universiteiten van alle groottes.





Voorbeeld:

Hier is een voorbeeld van hoe Moodle kan worden gebruikt voor het beoordelen van leren:

Maak een quiz: In Moodle kunnen leraren testen maken met verschillende vraagtypes, zoals meerkeuzevragen, korte antwoorden en open vragen. De test kan ingesteld worden met een tijdslimiet en er kan ingesteld worden dat de vragen automatisch beoordeeld worden.

Gebruik de cijferlijst: Met de gradebook van Moodle kunnen leraren de cijfers van leerlingen bijhouden en feedback geven. Leraren kunnen cijfercategorieën en gewichten instellen en cijfers toevoegen voor quizen, opdrachten en andere beoordelingen.

Opdrachten maken: Docenten kunnen opdrachten maken in Moodle, waar leerlingen hun werk online kunnen insturen. Moodle laat verschillende soorten inzendingen toe, zoals tekst, bestanden uploaden en online tekst. Leraren kunnen ook beoordelingsschema's voor de opdrachten instellen.

Gebruik de feedbackfunctie: Met Moodle kunnen leraren feedback geven aan leerlingen over hun opdrachten, testen en andere beoordelingen. Leraren kunnen feedback geven door middel van opmerkingen, aantekeningen of beoordelingsrubrieken.

Gebruik de enquêtetool: Moodle biedt ook een enquêtetool die voor verschillende doeleinden gebruikt kan worden, zoals cursusevaluaties of het verzamelen van feedback van leerlingen.



Bron: <https://classroom.google.com/>

Google Klaslokaal

Google Classroom is een cloud-gebaseerd LMS ontwikkeld door Google. Google Classroom is een gratis LMS dat ontworpen is voor gebruik op basisscholen. Het biedt tools voor het maken en beheren van opdrachten, het geven van cijfers en het communiceren met leerlingen en ouders.

Het is ontworpen om docenten en leerlingen te helpen bij het beheren en organiseren van opdrachten, discussies en communicatie in een digitale klasomgeving.

Google Classroom is geïntegreerd met andere Google-apps zoals Google Drive, Google Docs en Google Agenda, waardoor het voor leerlingen en docenten eenvoudig is om samen te werken aan opdrachten en andere klassikale activiteiten.





Enkele belangrijke functies van Google Classroom zijn:

Opdrachten maken en inleveren: Leraren kunnen opdrachten maken, bestanden toevoegen en vervaldatum instellen die leerlingen moeten voltooien en inleveren. Leerlingen kunnen opdrachten voltooien en inleveren in Google Classroom en leerkrachten kunnen hun werk bekijken en feedback geven.

Communicatie: Leerkrachten en leerlingen kunnen met elkaar communiceren via de ingebouwde chatfunctie van het platform, maar ook via e-mail, commentaar en aankondigingen.

Planning van lessen: Docenten kunnen lessen plannen en leerlingen uitnodigen via Google Meet, het videoconferentieplatform van Google.

Samenwerking: Google Classroom maakt samenwerking tussen leerlingen en leerkrachten mogelijk. Docenten kunnen bijvoorbeeld gedeelde documenten of mappen maken waar leerlingen aan kunnen werken.

Beoordeling en feedback: Leerkrachten kunnen opdrachten en andere beoordelingen beoordelen en feedback geven in Google Classroom. Het platform bevat ook een cijferboekfunctie waarmee leerkrachten cijfers van leerlingen kunnen bijhouden en beheren.



Bron:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a3/Schoolology_Logo.svg/495px-Schoolology_Logo.svg.png

Schoolology

Schoolology is een LMS dat veel gebruikt wordt op basisscholen. onderwijs. Schoolology is een cloud-gebaseerde oplossing. Het biedt tools voor cursusbeheer, communicatie, samenwerking en beoordeling. Met Schoolology kunnen docenten cursusinhoud creëren en beheren, inclusief opdrachten, quizen en discussies. Het biedt ook tools voor communicatie en samenwerking, zoals messaging, discussieforums en videoconferenties.

Daarnaast biedt Schoolology een reeks beoordelingstools, waaronder online toetsen, enquêtes en cijferlijstbeheer. Het stelt docenten ook in staat om feedback te geven aan studenten door middel van opmerkingen en annotaties.

Een van de belangrijkste functies van Schoolology is de integratie met een groot aantal toepassingen van derden, waaronder Google Drive, Microsoft OneDrive en Turnitin. Hierdoor kunnen docenten eenvoudig externe tools in hun cursussen opnemen, zoals multimedia-inhoud of educatieve apps.

Schoolology staat ook bekend om zijn mobiele app, waarmee studenten en docenten onderweg toegang hebben tot cursusmateriaal en met elkaar kunnen communiceren.





Over het algemeen is Schoology een veelzijdig en krachtig LMS dat gebruikt kan worden in verschillende onderwijsomgevingen. De integratie met externe applicaties en de mobiele app maken het een populaire keuze voor scholen en instellingen die waarde hechten aan flexibiliteit en mobiliteit.

Online quizzen en toetsen

Digitale evaluatietools kunnen gebruikt worden om online quizzen en toetsen te maken die gemakkelijk afgenomen en beoordeeld kunnen worden. Online quizzen en toetsen zijn een veelvoorkomend onderdeel van veel leermanagementsystemen en educatieve websites, zoals hierboven te zien is.

Hier zijn enkele belangrijke kenmerken van online testen en toetsen:

Automatisch cijfers geven: Online testen en toetsen zijn meestal ontworpen om de antwoorden van leerlingen automatisch te beoordelen, wat leerkrachten tijd en moeite bespaart.

Aanpassing: Leerkrachten kunnen aangepaste testen en toetsen maken om ze af te stemmen op specifieke cursusdoelen en leerresultaten.

Randomisatie: Online testen en toetsen kunnen zo ontworpen worden dat ze willekeurig vragen selecteren uit een pool van vragen, wat het risico op spieken verkleint.

Feedback: Online quizzen en toetsen kunnen onmiddellijke feedback geven aan leerlingen, waardoor ze kunnen zien waar ze zich moeten verbeteren.

Toegankelijkheid: Online testen en toetsen zijn toegankelijk van overal met een internetverbinding, wat ze een handige optie maakt voor zowel leerkrachten als leerlingen.

Veiligheid: Online testen en toetsen kunnen ontworpen worden om spieken te voorkomen door functies zoals een gerandomiseerde volgorde van vragen en tijdslimieten te gebruiken.

Tips: Bij het ontwerpen van online testen en toetsen is het belangrijk om de principes van goed beoordelingsontwerp in gedachten te houden, zoals het afstemmen van de beoordeling op de leerresultaten, het gebruik van duidelijke en beknopte taal en ervoor zorgen dat de beoordeling valide en betrouwbaar is.

Hoewel online testen en toetsen veel voordelen hebben, zijn er ook enkele mogelijke negatieve kanten om rekening mee te houden:

Technische problemen: Online testen en toetsen kunnen soms technische problemen hebben, zoals wanneer het internet niet werkt, wanneer de website of server crasht of wanneer er problemen zijn met het testplatform.

Spieken: Online testen en toetsen kunnen zo gemaakt worden dat spieken minder waarschijnlijk wordt, maar leerlingen kunnen nog steeds spieken door naar cursusmateriaal te kijken, met andere leerlingen samen te werken of ongeoorloofde bronnen te gebruiken.



Beperkt bereik: Online quizen en toetsen kunnen de breedte en diepte van het leren van studenten niet volledig weergeven en beoordelen mogelijk niet alle relevante vaardigheden en kennis.

Gebrek aan persoonlijke interactie: Online quizen en toetsen geven leerkrachten en leerlingen niet dezelfde kansen om persoonlijk met elkaar te praten, wat belangrijk kan zijn voor het geven van feedback en hulp.

Beperkte feedback: Hoewel online testen en toetsen onmiddellijke feedback kunnen geven op individuele vragen, geven ze niet altijd meer gedetailleerde feedback over de prestaties van de leerling als geheel.

Afhankelijkheid van technologie: Online testen en toetsen zijn afhankelijk van technologie en kunnen ontoegankelijk zijn voor leerlingen die geen toegang hebben tot de nodige technologie, wat kan bijdragen tot gelijkheidsproblemen.

Videobeoordeling

Videobeoordelingstools kunnen gebruikt worden om presentaties en projecten van leerlingen op te nemen en te evalueren. Deze hulpmiddelen kunnen waardevolle feedback geven over zowel de inhoud als de uitvoering van het werk van de leerling.

Videoassessment is een methode om de prestaties van leerlingen te evalueren met behulp van video-opnames. Met deze aanpak kunnen docenten vaardigheden, gedragingen en competenties van leerlingen op een meer authentieke en betekenisvolle manier observeren en evalueren dan bij traditionele beoordelingen.

Videobeoordeling kan gebruikt worden in verschillende contexten, waaronder observaties in de klas, leeromgevingen op afstand en prestatiebeoordelingen. Videobeoordelingen kunnen bijvoorbeeld gebruikt worden om presentaties van leerlingen, groepsprojecten of laboratoriumexperimenten te evalueren.

Om een video-evaluatie uit te voeren, nemen leerkrachten meestal de prestaties van leerlingen op met behulp van videocamera's of schermopnamesoftware. Ze kunnen de opnames dan bekijken en gebruiken om de prestaties van leerlingen te beoordelen aan de hand van specifieke criteria of rubrics. Deze aanpak stelt docenten in staat om meer gedetailleerde en persoonlijke feedback te geven aan leerlingen en om gebieden te identificeren waar leerlingen extra ondersteuning of instructie nodig hebben.

Videobeoordeling kan ook worden gebruikt om de onderwijspraktijk te verbeteren. Door video-opnames van hun eigen lessen te bekijken, kunnen docenten gebieden identificeren waar ze mogelijk moeten verbeteren, zoals tempo, duidelijkheid van instructies of betrokkenheid van leerlingen.

Er zijn verschillende video assessment software opties beschikbaar, elk met zijn eigen unieke eigenschappen en mogelijkheden. Hier zijn enkele populaire video assessment software tools die opvoeders en trainers kunnen overwegen:

Flip: Flip is een video-beoordelingsplatform waarmee docenten video-instructies kunnen maken en delen waarop leerlingen kunnen reageren. Leerlingen kunnen korte video's opnemen om hun leerproces te demonstreren en hun kennis met anderen te delen. Flipgrid is een onderdeel van Microsoft.



https://info.flip.com/about/_jcr_content/root/container/container/container_1456718408/container_1610110309/container/teaser.coreimg.85.600.jpeg/1661876799073/about-media-resources.jpeg

Panopto: Panopto is een videomanagementplatform waarmee docenten videocolleges, presentaties en demonstraties kunnen opnemen en opslaan. Het bevat ook videobeoordelingstools, zoals de mogelijkheid om quizen, polls en discussies te maken op basis van video-inhoud.



<https://logo-download.com/wp-content/data/images/png/Panopto-logo.png>

Edpuzzle: Edpuzzle is een platform voor videobeoordeling en interactief leren waarmee leerkrachten videolessen en beoordelingen kunnen maken. Leerkrachten kunnen quizen, open vragen en notities aan hun video's toevoegen om leerlingen te betrekken en hun begrip te beoordelen.



<https://edpuzzle.imgix.net/edpuzzle-logos/vertical-logo.png>

Screencast-O-Matic: Screencast-O-Matic is software voor schermopname en videobewerking waarmee docenten videobeoordelingen kunnen maken door hun scherm, webcam of beide op te nemen. Het bevat ook bewerkingstools om video-inhoud te verbeteren en aan te passen.



https://dfjnl57l0uncv.cloudfront.net/www/6bbd5e55/images/som_logo.svg



VidGrid: VidGrid is een platform voor videobeoordeling en interactief leren waarmee docenten videobeoordelingen kunnen maken en delen met leerlingen. Het bevat functies zoals videoquizen, interactieve aantekeningen en ondertiteling.



https://www.vidgrid.com/assets/uploads/2019/01/17/vidgrid_cover_logo_blue.png

Tips: Bij het kiezen van software voor video-evaluatie is het belangrijk om rekening te houden met factoren zoals gebruiksgemak, prijs en compatibiliteit met bestaande technologie. Het is ook een goed idee om na te gaan welk type beoordeling je wilt maken, omdat verschillende softwaretools beter geschikt zijn voor verschillende beoordelingsformaten.

Hoewel videobeoordeling een krachtig hulpmiddel kan zijn om de prestaties van leerlingen te evalueren en de manier van lesgeven te verbeteren, heeft deze aanpak ook een aantal negatieve kanten. **Hier zijn enkele nadelen van videobeoordeling:**

Tijdrovend: Videobeoordeling kan een tijdrovend proces zijn. Het vereist dat docenten video's van leerlingen opnemen, bekijken en evalueren, wat veel tijd in beslag kan nemen.

Technische problemen: Videobeoordeling is afhankelijk van technologie, die soms onbetrouwbaar of moeilijk te gebruiken is. Technische problemen met het opnemen of uploaden van video's kunnen frustratie veroorzaken en het beoordelingsproces vertragen.

Beperkt toepassingsgebied: Videobeoordeling is misschien niet geschikt voor alle soorten beoordelingen. Sommige vaardigheden en competenties zijn misschien moeilijk te beoordelen via video en de aanpak is misschien niet geschikt voor alle vakken of leeromgevingen.

Beveiligings- en privacyproblemen: Videobeoordeling geeft aanleiding tot bezorgdheid over beveiliging en privacy. Studentenvideo's kunnen gevoelige of persoonlijke informatie bevatten en het risico bestaat dat ze gedeeld of bekeken worden door onbevoegden.

Vooringenomenheid: Videobeoordeling kan onderhevig zijn aan vooringenomenheid, omdat opvoeders video's van leerlingen onbewust of bewust anders kunnen beoordelen op basis van factoren zoals uiterlijk, gedrag of achtergrond van de leerling.



Archief

Naam bron	Type bron	Koppelingen:
Canvas	Leerbeheersysteem	https://www.instructure.com/resources/videos https://community.canvaslms.com
Blackboard	Leerbeheersysteem	https://www.blackboard.com/
Moodle	Leerbeheersysteem	https://moodle.org/
Google Klaslokaal	Leerbeheersysteem	https://classroom.google.com/
Schoology	Leerbeheersysteem	https://www.powerschool.com/classroom/schoology-learning/
Flip	Videobeoordeling	https://info.flip.com/
Panopto	Videobeoordeling	https://www.panopto.com/
Edpuzzle	Videobeoordeling	https://edpuzzle.com/
Screencast-O-Matic	Videobeoordeling	https://screencast-o-matic.com/
VidGrid	Videobeoordeling	https://www.vidgrid.com/

Beoordeling

Beoordelingsstrategieën - verklaringen	Ja	Geen
Ik gebruik geen of zelden digitale beoordelingshulpmiddelen.		
Ik gebruik digitale technologieën om beoordelingstaken te maken die vervolgens op papier worden afgedrukt, omdat dit geschikt is voor bepaalde leerlingen.		
Ik plan het gebruik van digitale technologieën door leerlingen als een extra hulpmiddel bij de traditionele beoordelingsstrategie.		
Ik gebruik een aantal bestaande digitale technologieën om de vooruitgang van leerlingen te volgen en hun prestaties te evalueren (bijv. webgebaseerde quizen, smartphoneapplicaties).		
Ik pas digitale toetsinstrumenten aan ter ondersteuning van mijn specifieke toetsdoel om les te geven aan verschillende leeftijdsgroepen leerlingen, bijv. een toets maken met behulp van een digitaal toetsysteem, videogesprekken op aanvraag organiseren voor toetsing.		
Ik gebruik digitale beoordelingsinstrumenten als een strategie om feedback te geven, maar niet noodzakelijk om cijfers te geven.		

In de klas en voor leerlingen om buiten de klas te gebruiken, gebruik ik een verscheidenheid aan e-assessment tools, applicaties en methodologieën voor formatieve beoordeling.		
Ik gebruik digitale beoordelingsvormen in de vorm van een game-gebaseerde aanpak.		
Ik kies het beoordelingstype dat de aard van het leerresultaat het best weerspiegelt.		
Ik maak betrouwbare en gebruiksvriendelijke digitale tests.		
Ik gebruik digitale beoordelingsvormen om autonomie te bevorderen, rekening houdend met de leerstijlen, interesses en verwachtingen van de individuele leerlingen.		
Ik gebruik beoordelingsgegevens om het nut aan te tonen van leren dat beantwoordt aan de persoonlijke en sociale behoeften van leerlingen.		
Ik gebruik digitale beoordelingsvormen om leerlingen te laten zien wat ze hebben geleerd om inzicht te krijgen in hun nieuwe vaardigheden en kennis.		
Ik ben bekend met de voor- en nadelen van verschillende digitale en niet-digitale toetsvormen die in overeenstemming zijn met inhoudelijke en technologische standaarden (bijv. W3C-standaarden).		
Ik evalueer kritisch hoe ik digitale hulpmiddelen gebruik voor het beoordelen van de specifieke behoeften van leerlingen en pas mijn tactiek aan als dat nodig is.		
Ik creëer nieuwe digitale beoordelingsformaten die rekening houden met geavanceerde instructieve ideeën en die de evaluatie van vakoverschrijdende competenties ondersteunen.		
Ik ontwikkel digitale beoordelingsformats op maat, gebaseerd op de ervaring van mijn online en offline netwerken van peer educators.		

2. Bewijs analyseren



Inleiding

Het analyseren van bewijs van het leerproces houdt in dat gegevens en andere vormen van bewijs worden onderzocht om inzicht te krijgen in hoe leerlingen vooruitgang boeken en op welke gebieden ze extra ondersteuning of instructie nodig hebben.

Doel is het creëren, kiezen, evalueren en begrijpen van digitale gegevens over de prestaties, voortgang en activiteiten van leerlingen om onderwijs en leren te ondersteunen.

Als docent moet je de gegevens over aanwezigheid, toetsscores, huiswerkaantallen en andere relevante statistieken kunnen analyseren. Om dit te kunnen doen, moet je digitale hulpmiddelen selecteren die je kunnen helpen bij het vastleggen van de voortgangsgegevens van studenten. Dit kunnen leermanagementsystemen, leerlinginformatiesystemen, gradebooks en andere tools zijn. Het is belangrijk om de nauwkeurigheid en consistentie van de verzamelde gegevens te garanderen. Je kunt dit bereiken door duidelijke normen en protocollen op te stellen voor het verzamelen en invoeren van gegevens. Als je eenmaal gegevens hebt verzameld, is het tijd om ze te correleren om patronen en trends te identificeren. Hierbij kun je gebruik maken van visualisatietools, zoals grafieken en diagrammen, om je te helpen de gegevens te begrijpen. Zodra je de gegevens hebt geanalyseerd en geïnterpreteerd, kun je ze gebruiken om weloverwogen beslissingen te nemen. Je kunt bijvoorbeeld lesplannen aanpassen, gebieden identificeren waar extra ondersteuning nodig is en strategieën ontwikkelen om leerlingen te helpen hun leerdoelen te bereiken.



Doelstellingen

- om onderwijsactiviteiten te ontwikkelen en uit te voeren die gegevens opleveren over de prestaties en activiteiten van leerlingen.
- om gegevens over de vooruitgang van leerlingen vast te leggen, te correleren en te combineren met behulp van digitale technologieën.
- zich bewust zijn van het feit dat het gedrag van leerlingen in digitale contexten gegevens oplevert die gebruikt kunnen worden om onderwijs en leren te sturen.
- gegevens van de gebruikte digitale technologie analyseren en interpreteren om inzicht te krijgen in de activiteiten en vorderingen van leerlingen.
- veel gegevensbronnen over de prestaties en vooruitgang van leerlingen in aanmerking te nemen, samen te voegen en te beoordelen.
- bewijsmateriaal dat kan worden gebruikt om onderwijs en leren kritisch te onderbouwen, te respecteren.

Instructies

Om inzicht te krijgen in digitale gegevens over de prestaties, voortgang en activiteiten van een leerling, zijn er een paar belangrijke stappen die je kunt nemen:

Identificeer de relevante gegevens: Bepaal welke soorten gegevens je wilt verzamelen, zoals testcores, online activiteitenlogboeken of digitale opdrachten. Overweeg welke datapunten het meest relevant zijn voor je leerdoelen en hoe ze je onderwijs en leren zullen informeren.

Analyseer de gegevens: Eens je de gegevens verzameld hebt, analyseer je ze om patronen en trends te identificeren in de prestaties, vooruitgang en activiteiten van de leerlingen. Hierbij kun je denken aan het zoeken naar patronen in de scores van toetsen, het identificeren van gebieden waar leerlingen moeite mee hebben of het analyseren van de frequentie en het type activiteiten waar leerlingen mee bezig zijn.

Vergelijk de gegevens: Vergelijk de prestaties en vooruitgang van leerlingen in de loop van de tijd en met andere leerlingen om inzicht te krijgen in gebieden waar individuele leerlingen achterblijven of juist uitblinken. Overweeg het gebruik van grafieken of diagrammen om de gegevens te visualiseren en trends of patronen te markeren.

Gebieden identificeren die voor verbetering vatbaar zijn: Gebruik de gegevens om gebieden te identificeren waar leerlingen extra ondersteuning nodig hebben, zoals moeite hebben met een bepaald concept of een bepaalde activiteit. Gebruik deze informatie om je lesmethoden aan te passen, nieuwe materialen of activiteiten te ontwikkelen of gerichte ondersteuning te bieden aan leerlingen die dat nodig hebben.

Communiceer de gegevens: Deel de gegevens met leerlingen om hen inzicht te geven in hun eigen vooruitgang en verbeterpunten. Gebruik de gegevens om feedback en ondersteuning te geven die specifiek en bruikbaar is, zodat leerlingen begrijpen hoe ze zich kunnen verbeteren.





Voortdurend evalueren en verfijnen: Evalueer regelmatig de gegevens die je verzamelt en de inzichten die deze opleveren om je onderwijs- en leermethoden te verfijnen. Dit zal je helpen om de prestaties, de vooruitgang en de activiteiten van de leerlingen na verloop van tijd voortdurend te verbeteren.

Tips: Leerlinggegevens analyseren in Moodle

Het analyseren van de prestaties van leerlingen in Moodle kan op verschillende manieren. Hier zijn enkele methoden:

Cijferboekanalyse: Met de gradebook van Moodle kunnen leraren de cijfers en de vooruitgang van de leerlingen tijdens de cursus volgen. Leraren kunnen de cijferlijst gebruiken om leerlingen te identificeren die extra ondersteuning nodig hebben of om de prestaties van de hele klas te analyseren. Enkele dingen waar je naar kunt kijken zijn trends in de cijferverdeling, cijfergemiddelden en cijferfluctuaties doorheen de tijd.

Analyse van toetsen: Leerkrachten kunnen de statistieken van toetsen bekijken om gebieden te identificeren waar leerlingen problemen hebben of om de moeilijkheidsgraad van specifieke vragen te analyseren. Ze kunnen ook de individuele prestaties van leerlingen bekijken en bepalen waar leerlingen extra ondersteuning nodig hebben.

Analyse van de voltooiing van activiteiten: Docenten kunnen Moodle gebruiken om bij te houden wanneer studenten geplande activiteiten hebben voltooid. Deze informatie kan gebruikt worden om de betrokkenheid van leerlingen te analyseren en leerlingen te identificeren die extra ondersteuning nodig hebben.

Voortgangsrapporten voor leerlingen: Moodle voorziet voortgangsrapporten voor leerlingen, die een overzicht geven van de vooruitgang van een leerling in de cursus. Deze rapporten bevatten informatie zoals voltooide activiteiten, cijfers en algemene vooruitgang in de cursus.

Cursuslogboeken: Moodle biedt ook gedetailleerde cursuslogboeken die de activiteiten van elke leerling in de LMS registreren.

Naast modules in leermanagementsoftware zijn er verschillende softwaretools voor gegevensanalyse die gebruikt kunnen worden voor de beoordeling van leerlingen. Hier zijn een paar voorbeelden:

Tableau: Tableau is een hulpmiddel voor gegevensanalyse en visualisatie dat kan worden gebruikt om gegevens te analyseren en te presenteren op een manier die gemakkelijk te begrijpen is. Het kan worden gebruikt om een breed scala aan gegevenstypen te analyseren, zoals leerlingprestaties of testcores.





<http://dev3lop.com/wp-content/uploads/2017/04/tableau-logo-tableau-software.jpg>

Google Analytics: Google Analytics is een webanalysetool die kan worden gebruikt om online gedrag van studenten te volgen en te analyseren, zoals betrokkenheid bij online leermateriaal of deelname aan discussieforums.



<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/77/GAnalytics.svg/800px-GAnalytics.svg.png>

Power BI: Power BI is een hulpmiddel voor gegevensanalyse en visualisatie dat kan worden gebruikt om een breed scala aan gegevens te analyseren, zoals de prestatiecijfers van studenten of leerresultaten.



SPSS: SPSS is statistische analysesoftware die kan worden gebruikt om gegevens te analyseren en te interpreteren, zoals examenscores of andere prestatiecijfers.



R: R is een open-source programmeertaal en softwareomgeving voor statistische berekeningen en grafieken. Het kan worden gebruikt voor gegevensanalyse, statistische modellering en visualisatie.



Het is belangrijk om een data-analysesoftwaretool te kiezen die geschikt is voor de specifieke beoordelingsbehoeften en gegevenstypen. Daarnaast kan het nodig zijn om training te geven aan



docenten en studenten om ervoor te zorgen dat ze de software effectief kunnen gebruiken voor beoordeling en feedback.

Archief

Naam bron	Type bron	Links
Tableau	Software voor gegevensanalyse	https://www.tableau.com/
Google Analytics	Software voor gegevensanalyse	https://analytics.google.com/analytics/web/
Microsoft Power BI	Software voor gegevensanalyse	https://powerbi.microsoft.com/en-us/
IBM SPSS	Software voor gegevensanalyse	https://www.ibm.com/spss
R-software	Software voor gegevensanalyse	https://www.r-project.org/

Beoordeling

Bewijs analyseren - verklaringen	Ja	Geen
Ik kijk niet of nauwelijks naar digitaal geregistreerde gegevens om te begrijpen waar mijn leerlingen staan.		
Ik analyseer de prestatiegegevens van leerlingen (zoals scores) en administratieve gegevens (zoals aanwezigheid) om feedback op maat te kunnen geven en te kunnen werken aan belangenbehartiging.		
Ik begrijp dat het gebruik van digitale evaluatie-instrumenten in de klas en tijdens online lessen me kan helpen om onmiddellijke feedback te krijgen over de vooruitgang van mijn leerlingen.		
Om de instructie te verbeteren, analyseer ik de informatie uit digitale beoordelingen.		
Ik weet dat ik de ontwikkeling van mijn cursisten kan volgen en tijdig commentaar en ondersteuning kan geven dankzij de verzamelde informatie.		
Ik gebruik digitale hulpmiddelen in mijn lessen om in realtime gegevens te verzamelen en te analyseren over het begrip en de prestaties van mijn leerlingen.		
Ik volg en analyseer activiteiten met behulp van de tools voor gegevensanalyse die mijn digitale instellingen bieden.		
Ik analyseer de gegevens en ondersteunende informatie om de ondersteuningsbehoeften van leerlingen beter te begrijpen.		
Ik gebruik digitale hulpmiddelen om gegevens in realtime te analyseren ter ondersteuning, samenhang en interactie om meer proactief leren te bereiken.		



Bewijs analyseren - verklaringen	Ja	Geen
Ik kijk niet of nauwelijks naar digitaal geregistreerde gegevens om te begrijpen waar mijn leerlingen staan.		
Ik analyseer de prestatiegegevens van leerlingen (zoals scores) en administratieve gegevens (zoals aanwezigheid) om feedback op maat te kunnen geven en te kunnen werken aan belangenbehartiging.		
Ik begrijp dat het gebruik van digitale evaluatie-instrumenten in de klas en tijdens online lessen me kan helpen om onmiddellijke feedback te krijgen over de vooruitgang van mijn leerlingen.		
Om de instructie te verbeteren, analyseer ik de informatie uit digitale beoordelingen.		
Ik weet dat ik de ontwikkeling van mijn cursisten kan volgen en tijdig commentaar en ondersteuning kan geven dankzij de verzamelde informatie.		
Ik gebruik digitale hulpmiddelen in mijn lessen om in realtime gegevens te verzamelen en te analyseren over het begrip en de prestaties van mijn leerlingen.		
Ik volg en analyseer activiteiten met behulp van de tools voor gegevensanalyse die mijn digitale instellingen bieden.		
Om snel problematisch gedrag en individuele problemen van leerlingen te herkennen en erop te reageren, houd ik de digitale activiteiten voortdurend in de gaten en reflecteer ik regelmatig op de gegevens van leerlingen.		
Ik analyseer en combineer de gegevens die door verschillende digitale technologieën worden geproduceerd.		
Ik denk na over de effectiviteit en toegankelijkheid van verschillende onderwijsstrategieën en leeractiviteiten, in het algemeen en voor groepen leerlingen (bijv. oudere leerlingen).		
Ik implementeer geavanceerde methoden voor het genereren en visualiseren van gegevens in de digitale activiteiten die ik uitvoer, bijvoorbeeld op basis van learning analytics.		
Ik gebruik beoordelingsgegevens om me te richten op de zwakke punten in digitale vaardigheden van leerlingen.		
Ik beoordeel en bespreek kritisch de waarde en validiteit van verschillende gegevensbronnen en de geschiktheid van gevestigde methoden voor gegevensanalyse.		

3. Feedback en planning



Inleiding

Digitale technologieën kunnen helpen om de vorderingen van leerlingen te volgen, om evaluatie aan te bieden en om leerkrachten te helpen hun instructiemethoden te evalueren en aan te passen.

Doelstellingen

Dit hoofdstuk gaat over het gebruik van digitale technologieën om op maat gemaakte en punctuele evaluatie aan te bieden aan leerlingen. Bovendien is het de bedoeling om instructiemethoden aan te passen en hulp op maat te bieden op basis van informatie die door de toegepaste digitale technologieën wordt gegenereerd, en om leerlingen en ouders in staat te stellen de door digitale technologieën gegenereerde informatie te begrijpen en te gebruiken om tot een beslissing te komen.

Instructies

Feedback geven aan leerlingen is een belangrijk onderdeel van het leerproces. Feedback kan leerlingen helpen hun sterke en zwakte punten te begrijpen, verbeterpunten te identificeren en hun toekomstige leerproces te sturen.

Richtlijnen voor het geven van feedback aan studenten 	 Wees specifiek! Feedback moet specifiek zijn en gericht op de leerdoelen van de opdracht of beoordeling. Gebruik concrete voorbeelden om aan te tonen waar de leerling het goed heeft gedaan en waar hij verbetering nodig heeft.	 Wees op tijd! Tijdige feedback is cruciaal voor leerlingen om hun vooruitgang te begrijpen en hun leerresultaten te verbeteren. Geef zo snel mogelijk feedback nadat een opdracht of beoordeling is afgerond, terwijl de informatie nog vers in het geheugen van de leerling zit.
 Wees in balans! Feedback moet evenwichtig zijn en zowel sterke punten als verbeterpunten benadrukken. Benadruk de positieve aspecten van het werk van een leerling en geef tegelijkertijd opbouwende kritiek en suggesties voor verbetering.	 Wees persoonlijk! Persoonlijke feedback is effectiever dan algemene feedback. Spreek de leerling bij naam aan, verwijst naar specifieke aspecten van hun werk en geef feedback die relevant is voor hun individuele leerbehoeften.	 Wees bemoedigend! Aanmoediging kan leerlingen motiveren om zich te blijven verbeteren. Benadruk de vooruitgang die de leerling heeft geboekt, erken hun inspanningen en moedig hen aan om verder te groeien.

Studenten feedback geven met behulp van digitale hulpmiddelen kan een handige en effectieve manier zijn om met studenten te communiceren en hun leerresultaten te verbeteren. Hier volgen enkele manieren waarop digitale hulpmiddelen kunnen worden gebruikt om feedback te geven aan leerlingen:

Online discussieborden: Online discussiegroepen, zoals die in Moodle, kunnen een effectieve manier zijn voor docenten om feedback te geven aan studenten. Docenten kunnen in realtime reageren op vragen en opmerkingen van studenten, waardoor feedback en betrokkenheid mogelijk blijven.

Video- en audiofeedback: Docenten kunnen tools zoals Screencastify of Loom gebruiken om gepersonaliseerde videofeedback voor studenten op te nemen. Met deze tools kunnen docenten feedback een persoonlijker tintje geven, zodat studenten de feedback van de docent kunnen zien en horen alsof ze in dezelfde ruimte zitten.



Een Google Documenten-extensie genaamd Kaizena (<https://www.kaizena.com>) biedt gesproken commentaar, lessen en vaardigheden. Zonder Google Documenten te verlaten, kun je iets markeren als gemarkeerd en een gesproken commentaar toevoegen. Door eerder opgeslagen feedback te taggen, kun je de lesfunctie nog effectiever gebruiken. Kaizena stelt iedereen die Google Documenten gebruikt als samenwerkingstool in staat om input te leveren. Met Vaardigheden kunnen docenten de voortgang van hun studenten in de gaten houden.

Rubrics: Met digitale tools zoals Rubistar kunnen docenten rubrics maken die met leerlingen gedeeld kunnen worden. Rubrics geven duidelijke verwachtingen voor opdrachten en beoordelingen en stellen docenten in staat om specifieke feedback te geven op elk onderdeel van de rubric.

Hulpmiddelen voor commentaar: Met digitale hulpmiddelen zoals Turnitin of Google Docs kunnen docenten direct commentaar en feedback geven op de opdrachten van studenten. Hierdoor kunnen studenten hun fouten zien en ervan leren terwijl ze aan toekomstige opdrachten werken.

Collegiale toetsing: Docenten kunnen digitale tools gebruiken om peer review sessies te faciliteren, zodat studenten elkaar feedback kunnen geven. Dit zorgt niet alleen voor extra feedback voor studenten, maar bevordert ook samenwerkend leren en kritisch denken.

Tips. Quizlet



<https://assets.quizlet.com/a/j/dist/app/i/brandmark/1024.0e9431247202b7b.png>

Quizlet is een populair online leerplatform dat een reeks hulpmiddelen biedt om studenten te helpen studeren en leren. Enkele van de belangrijkste functies van Quizlet zijn:

Flashcards: Met Quizlet kunnen gebruikers digitale flashcards maken om te studeren en te onthouden. Deze flashcards kunnen worden aangepast met tekst, afbeeldingen en audio, en kunnen worden gedeeld met anderen.



Oefentests: Quizlet biedt een reeks vooraf gemaakte oefentests over verschillende onderwerpen. Deze tests zijn aanpasbaar, zodat gebruikers de specifieke onderwerpen kunnen selecteren die ze willen bestuderen.

Spelletjes: Quizlet biedt een reeks interactieve spellen die leerlingen helpen om hun kennis te herhalen en te oefenen. Deze spellen zijn onder andere matching, multiple-choice en fill-in-the-blank spellen.

Studiemodi: Quizlet biedt verschillende studiemodi waarmee studenten hun leerervaring kunnen aanpassen. Deze modi zijn onder andere de traditionele flashcard-modus, een leermodus die een meer interactieve studie-ervaring biedt en een testmodus die een echte test simuleert.

Samenwerkend leren: Met Quizlet kunnen leerlingen samenwerken met hun medestudenten en samen aan studiemateriaal werken. Studenten kunnen flashcards en oefentests met elkaar delen en zelfs aan groepsprojecten werken.

Archief

Naam bron	Type bron	Links
Tools voor beoordeling en feedback van studenten	Website opslagplaats	https://cooltoolsforschool.net/student-assessment-tools/
Kaizena	Add-on voor feedback	https://www.kaizena.com
Quizlet	Digitale flashcards en studietool	https://quizlet.com/





Beoordeling

Feedback en planning - verklaringen	Ja	Geen
Ik weet niet op welke manier digitale technologieën mij kunnen helpen om feedback te geven aan leerlingen of om mijn instructiemethoden te veranderen.		
Ik gebruik digitale technologieën om de vorderingen van mijn leerlingen bij te houden. Dit dient ook als middel om feedback te geven en mijn leerlingen te helpen.		
Ik maak gebruik van digitale technologieën om te reageren op opdrachten die digitaal zijn ingediend.		
Ik help leerlingen en/of hun ouders om gegevens over de voortgang van de leerlingen op te vragen door gebruik te maken van digitale technologieën.		
Ik pas mijn instructie- en evaluatiestrategieën aan op basis van de informatie die wordt geproduceerd door de digitale technologieën die ik gebruik.		
Ik geef persoonlijke feedback en bied studenten gevarieerde hulp, waarbij ik gebruik maak van de informatie die de digitale technologieën die ik gebruik opleveren.		
Ik gebruik digitale technologieën voor studenten en leerlingen om de vooruitgang bij te houden en gefundeerde keuzes te maken met betrekking tot leerprioriteiten, keuzevakken of toekomstige studies.		
Ik ondersteun studenten bij het vinden van gebieden waarop ze vooruitgang kunnen boeken en stel samen met hen studieplannen op om die gebieden aan te pakken, uitgaande van de beschikbare informatie.		
Ik gebruik de informatie die door digitale technologieën wordt geproduceerd om te analyseren welke instructiepraktijken geschikt zijn voor welk soort leerlingen en pas mijn instructiepraktijken dienovereenkomstig aan.		
Ik analyseer, bespreek, herzie en bedenk of actualiseer instructiepraktijken als antwoord op de digitale bewijzen die ik ontdek, met betrekking tot de prioriteiten en behoeften van de studenten en de efficiëntie van verschillende instructiemethoden en studievormen.		





Woordenlijst

Formatieve beoordeling - werk dat een leerling doet tijdens een cursus en waarvoor hij feedback krijgt om zijn leerproces te verbeteren, of het nu beoordeeld wordt of niet.

Samenvattende beoordeling - vindt plaats op een eindpunt, waarbij de prestaties van een leerling worden samengevat.

Videoassessment is een vorm van assessment waarbij video gebruikt wordt om het leren en de vooruitgang van leerlingen te evalueren. Het houdt meestal in dat leerlingen een videoproject maken dat hun begrip van een bepaald concept of onderwerp aantoont en dat vervolgens door hun docent wordt geëvalueerd. Videobeoordelingen kunnen verschillende vormen aannemen, van korte presentaties tot volledige documentaires.

Referenties

Attali, Y., & Arieli-Attali, M. (2015). Gamification in toetsing: Hebben punten invloed op toetsprestaties?. Computers & Onderwijs, 83, 57-63.

Buljan, M. (2021). Gamificatie voor leren: Strategieën en voorbeelden. <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

Clark, I. (2008). Beoordeling is om te leren: Formatieve beoordeling en positieve leerinteracties. Florida Journal of Educational Administration & Policy, 2(1), 1-16.

Covello, S., & Lei, J. (2010). Een overzicht van beoordelingsinstrumenten voor digitale geletterdheid. Syracuse University, 1, 31.

Gamblin, H. (2023). Wat is videoassessment. <https://get.goreact.com/resources/goreact-video-based-assessment/#:~:text=In%20layman's%20terms%2C%20video%20assessment,give%20feedback%20on%20student%20videos.>

Gibbs G. (1998). Markeren en feedback geven. In: Open University Centre for Higher Education Practice. (Ed.). Lesgeven in het hoger onderwijs: Theorie en bewijs. Milton Keynes: Open Universiteit, pp. 3-37.

Gilbert, C. (2022). Voordelen en nadelen van online examensystemen <https://cirrusassessment.com/advantages-and-disadvantages-of-online-examination-system/>

Menezes, C. C. N., & De Bortolli, R. (2016). Potentieel van gamification als beoordelingsinstrument. Creatief Onderwijs, 7(4), 561-566.

Timmis, S., Broadfoot, P., Sutherland, R., & Oldfield, A. (2016). Rethinking assessment in a digital age: Kansen, uitdagingen en risico's. British Educational Research Journal, 42(3), 454-476.

Van Roy, R., & Zaman, B. (2018). Behoeftte-ondersteunende gamification in het onderwijs: Een beoordeling van motivationele effecten over de tijd. Computers & Onderwijs, 127, 283-297.