

# Digitale educatieve toepassingen en de verschillende lesfasen van het directe instructiemodel

© Januari 2025, door Robert Mol ([www.onderwijskunde.nu](http://www.onderwijskunde.nu) / [info@onderwijskunde.nu](mailto:info@onderwijskunde.nu))  
*Docent en onderwijsadviseur (Onderwijs & technologie)*

Hierbij een kleine greep aan toepassingen die je zou kunnen inzetten per lesfase. Stel jezelf altijd de volgende kritische vragen:

- Kan het op papier of zonder digitale hulpmiddelen beter/effectiever/efficiënter? Doe dat dan!
- Wat is de (didactische) meerwaarde van het inzetten van de toepassing?
- Wat zijn eventuele nadelen en hoe ga je daarmee om in de klas?

Lesfase	Digitale educatieve toepassing die je kunt inzetten (Op willekeurige volgorde)	
<b>Fase 0.</b> Het ontwerpen van de les	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Canva (+ design)</a></li> <li>• <a href="#">NearPod (+ interactiviteit)</a></li> <li>• <a href="#">LessonUp (+ interactiviteit)</a></li> <li>• <a href="#">Mentimeter</a></li> <li>• <a href="#">Quizizz</a></li> <li>• <a href="#">Google Slides</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Microsoft PowerPoint</a></li> <li>• <a href="#">Classroomscreen.com (+ interactiviteit)</a></li> <li>• <a href="#">(Apple) Keynote</a></li> <li>• <a href="#">Prezi</a></li> <li>• <a href="#">Sway</a></li> <li>• <a href="#">Prowise Presenter</a></li> </ul>
<b>Fase 1.</b> Aandacht richten op lesdoelen en voorkennis activeren	Dit kan prima mondeling zonder digitale educatieve toepassingen, maar kan ondersteund worden door toepassingen uit fase 0, of door bijv.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Padlet: Wat weet je nog van...?</a></li> <li>• <a href="#">NearPod interactieve vragen</a></li> <li>• <a href="#">LessonUp interactieve vragen</a></li> <li>• Overige quiz apps (Zie fase 3)</li> </ul>	
<b>Fase 2.</b> Informatie of uitleg geven	Zelfde tools als bij fase 0, maar ook: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">YouTube (Video's)</a></li> <li>• <a href="#">PowToon (Animatie)</a></li> <li>• <a href="#">Animaker (Animatie)</a></li> <li>• <a href="#">EdPuzzle (Interactieve video's)</a></li> <li>• <a href="#">PlayPosit (Interactieve video's)</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Screencast-o-matic (Video's maken)</a></li> <li>• <a href="#">Microsoft PowerPoint (Video's maken)</a></li> <li>• <a href="#">Canva (Video's maken)</a></li> <li>• <a href="#">Spark Video / iMovie / Apple Clips (Video's maken)</a></li> <li>• <a href="#">Explain Everything</a></li> </ul>
<b>Fase 3.</b> Controleren of de belangrijkste begrippen zijn overgekomen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Quizizz</a></li> <li>• <a href="#">Quizlet toets</a></li> <li>• <a href="#">Gimkit</a></li> <li>• <a href="#">Mentimeter</a></li> <li>• <a href="#">Wikiwijs</a></li> <li>• <a href="#">Google Forms</a></li> <li>• <a href="#">Microsoft Forms</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">BookWidgets</a></li> <li>• <a href="#">Blooket</a></li> <li>• <a href="#">Educaplay</a></li> <li>• <a href="#">Socrative</a></li> <li>• <a href="#">GoFormative</a></li> <li>• <a href="#">Kahoot</a></li> <li>• <a href="#">Quizwhizzer</a></li> <li>• <a href="#">Word wall</a></li> </ul>
<b>Fase 4.</b> Instructie geven op zelfwerkzaamheid	Toon via één van de presentatietoepassingen uit fase 0 met minimaal informatie over de volgende onderdelen van de volledige instructie: <b>WWHHTUK</b> <b>W</b> at moet de student doen? Met <b>W</b> ie gaat de student dat doen? <b>H</b> oe gaat de student dat doen? Wie mag de student om <b>H</b> ulp vragen? Hoe lang heeft de student de <b>T</b> ijd? Wat is de <b>U</b> itkomst als de student klaar is? Wat doet de student als de student <b>K</b> laar is?	
<b>Fase 5 + 6 + 7.</b> Onder begeleiding oefenen, zelfstandig oefenen, afsluiten op kernbegrippen en vooruitblikken op nieuwe leerstof. Zelfde tools als in fase 3 maar dan om de leerstof verder te verwerken en om vervolgens de lesdoelen te toetsen. Zichtbaarheid op elke individuele leerling is een meerwaarde van het gebruik van digitale educatieve toepassingen.		