

# Ontwerpmethodiek: het instrument

The logo for '4C/id' is rendered in a large, 3D-style font. Each character has a blue outline and a gradient fill that transitions from light yellow at the top to light red at the bottom. The characters are '4', 'C', a forward slash, 'i', and 'd'.

4C/id

Four Components Instructional Design

Niet strikt toe te passen!

Basale werkwijze is echter uitstekend bruikbaar!

# Wat is 4c/id?

- # Een algemene strategie voor het ontwerpen van curriculuminhouden; basis is:
  - competentiegericht
  - gestructureerd
- # Uitgangspunt is de manier waarop 'experts' hun beroepstaken uitvoeren
- # Beroepstaken worden benoemd als complexe taak / taken
- # En die bevat(ten) complexe vaardigheden
  - Cognitief, motorisch, affectief

# Uitgangspunt: 'de expert'

## ❖ De complexe vaardigheid moet je:

- Benoemen
- Analyseren

## ❖ Geef daarbij aan:

- Kenmerkende situaties
- Complicerende factoren
- Resultaten / toetsen
- Kwaliteitscriteria

## ❖ Benoem van begin af aan de toets:

wijze van toetsing  
criteria voor beoordeling





# Hiërarchiseren van complexe vaardigheid



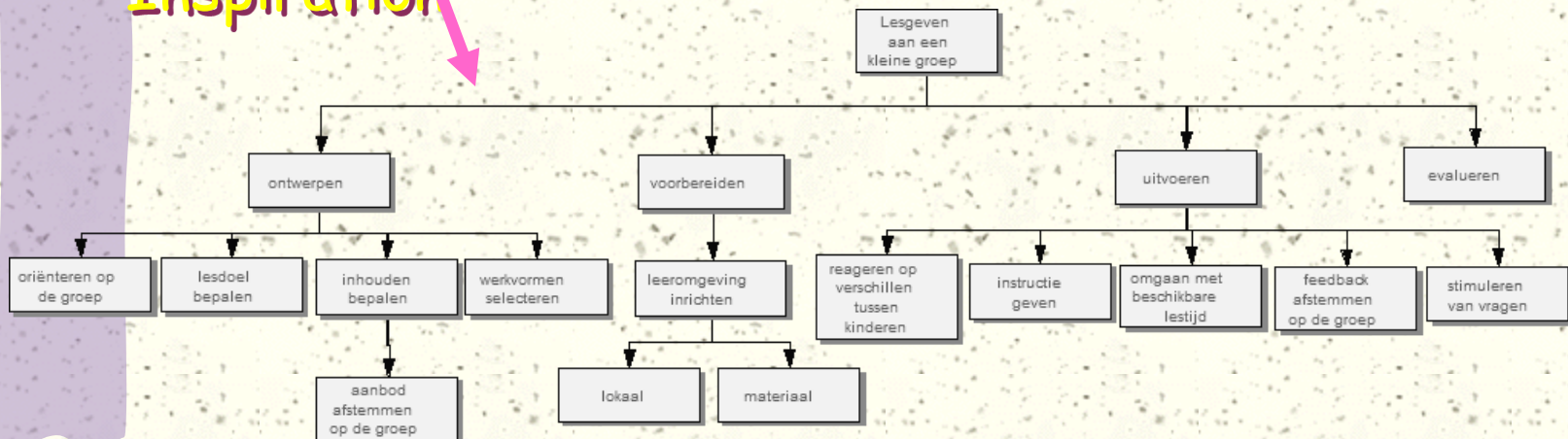
4. Leg deze vast in  
Inspiration

1. Analyseer de complexe  
vaardigheid

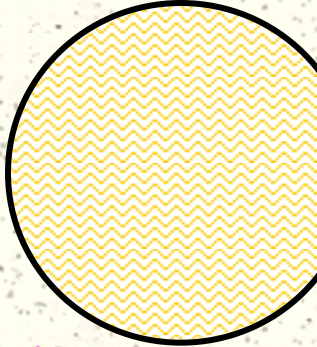
1. door uitspraken op post-  
it te zetten

2. Voeg 'het gelijke' samen  
tot één uitspraak

3. Léeg een hiërarchie



# Dán leertaken ontwikkelen! - 1/4

- # Te ontwerpen: **Leertaken**: taaksituaties waarin complexe cognitieve vaardigheden kunnen verworven
- # Leertaak voor te stellen als: 
- # Te ontwerpen: **reeksen van leertaken**
- # Verwante leertaken combineren tot taakklassen

○○○○○○○○○○

# Dán leertaken ontwikkelen! - 2/4

- # Te ontwerpen: reeksen leertaken, taaksituaties, waarin complexe cognitieve vaardigheden kunnen worden verworven



- # Classificeer de taken in taakklassen van toenemende mate van complexiteit



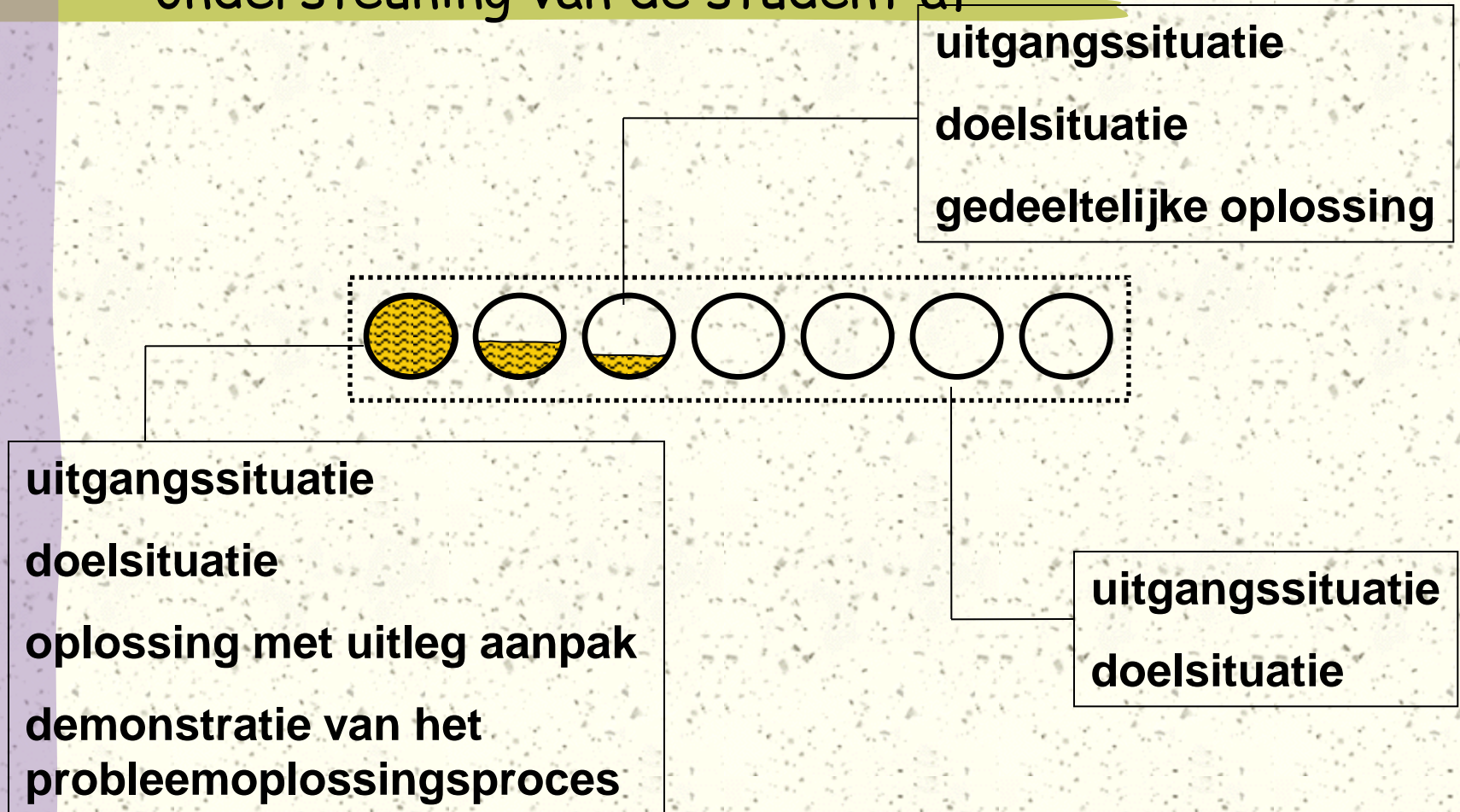
Simpele



Complexe taken

# Dán leertaken ontwikkelen! - 3/4

- # Binnen elke taakklasse neemt de hoeveelheid ondersteuning van de student af





# Dán leertaken ontwikkelen! - 4/4

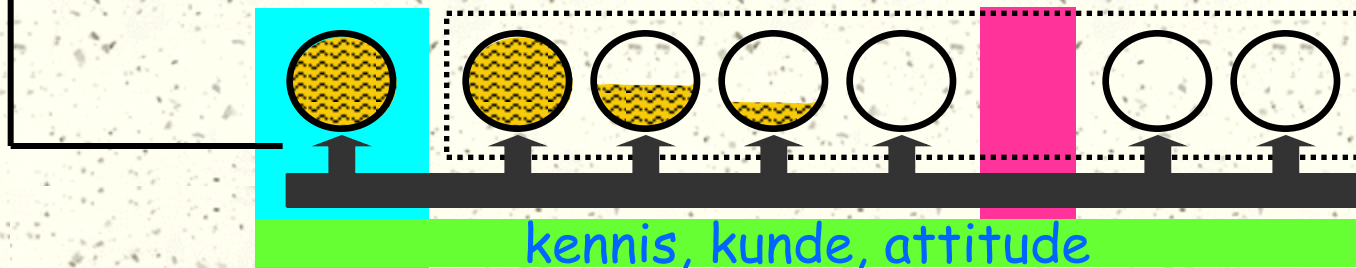
geef informatie: alles wat voor deze klasse van taken nodig is

## Cognitieve strategieën:

- probleemoplossingswijzen
- heuristieken

## Mentale modellen:

- conceptuele modellen (wat is dit?)
- structuurmodellen (hoe zit het in elkaar?)
- causale modellen (hoe werkt dit?)





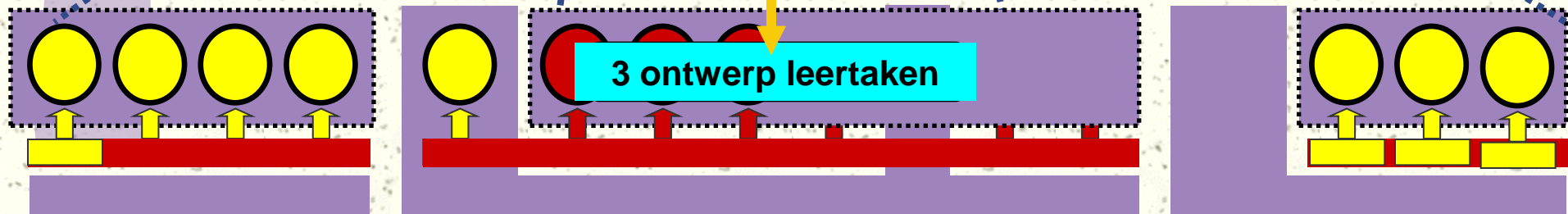
# Methodiek, samengevat

**Stappen**

1 vaardigheden  
hiërarchie

2 ordenen van  
taakklassen

3 ontwerp leertaken



# Prentenboeken - voorbeeldmethodiek

#

Voorbeeld, gemaakt met Inspiration:

