

Deel 1: Kennismaken, energizers & evalueren.



21 21e eeuwse werkvormen voor je digitale bijeenkomst
Samengesteld door: Barry Kuijpers
Educademy.nl by Mediaproof, 2020

Inhoud

Inleiding	4
De 10 geboden van digitale bijeenkomsten:	5
7 werkvormen om kennis te maken met elkaar:	6
1.Stel je voor....	7
2.Share your Screen	7
3.Droombaan	8
4.PitchPerfect	8
5.Linkerin	8
6.Ben ik, weet ik, wil ik...	9
7.Google me!	9
7 werkvormen waar je energie van krijgt:	10
1.Ja, maar...	11
2.Verkeerd verbonden?	11
3.Wie is het?	12
Variant:	12
Wie is de baas?	12
4.Geef het door	13
5.Hersengymnastiek	14
6.Ren je rot	16
7.Levend memory	16
7 werkvormen om terug te kijken op je bijeenkomst	17
1.Padlet	18
2.Wist ik, leerde ik, neem ik mee...	18
3.Emoticons	19
4.Enquête	19
5.Quiz	20
6.Flipgrid	20
7. Nellor ed	21
Ten slotte...	22

Inleiding

In dit boek zijn 21 werkvormen gebundeld. Deze werkvormen zijn op zich niet nieuw. Ik heb inspiratie gehaald uit o.a. Het Groot Werkvormen Boek, Werkvormenboek: 100 werkvormen om iedere bijeenkomst tot een succes te maken, [Reisgids Digitaal Leermateriaal](#), [werkvormen.info](#) en uit mijn onderwijservaring.

Wat wel nieuw is, is dat de werkvormen in dit boek speciaal zijn toegespitst op digitale bijeenkomsten.

De situatie van lockdown tijdens de Corona-crisis zorgde voor een enorme opleving van het online vergaderen, het lesgeven op afstand en het videobellen. Voor degenen die ook na de Corona-crisis hiermee door willen en het willen verbeteren, is er nu dit boek.

En ja, er staat boven Deel 1, dus er komt nog meer! In dit boek 7 werkvormen om kennis te maken, 7 werkvormen om even nieuwe energie op te doen tijdens je digitale bijeenkomst en 7 manieren om met je deelnemers terug te kijken en te evalueren op de bijeenkomst.

Doe er je voordeel mee! Heb jij ook nog leuke werkvormen? Deel ze dan met ons via info@educademy.nl

Veel plezier met deze werkvormen!

Barry Kuijpers



Kennismaken
7 WERKVORMEN OM KENNIS
MET ELKAAR TE MAKEN



Energizers
7 WERKVORMEN WAAR JE
ENERGIE VAN KRIJGT



Evalueren
7 WERKVORMEN OM OP JE
BIJeenkomst TERUG TE KIJKEN

De 10 geboden van digitale bijeenkomsten:

- 1) Gij zult uw camera aan hebben, tenzij anders vermeld
- 2) Gij zult uw microfoon zo veel mogelijk muten...
- 3) Gij zult niet eten terwijl gij in beeld zijt
- 4) Gij zult netjes op uw beurt wachten om iets te zeggen
- 5) Gij zult uzelf er van bewust zijn, dat er naar u gekeken wordt...
- 6) Gij zult zoveel mogelijk een koptelefoon en losse microfoon gebruiken
- 7) Gij zult zorgen voor een rustige omgeving
- 8) Gij zult zorgen voor een voldoende verlichte ruimte
- 9) Gij zult zorgdragen voor digitale inclusie
- 10) Gij zult zorgen voor een goed werkend WiFi-netwerk

Bekijk [deze video](#), is dit herkenbaar?

7 werkvormen om kennis te maken met elkaar:

1. Stel je voor..
2. Share your screen
3. De perfecte baan
4. Pitchperfect
5. Linkerin
6. Ben ik, weet ik, wil ik
7. Google me!



Kennismaken
7 WERKVORMEN OM KENNIS
MET ELKAAR TE MAKEN

1. Stel je voor....

Doel: iedere deelnemer stelt een andere deelnemer voor op basis van de resultaten van een online zoekopdracht.

Aan het begin van de bijeenkomst deelt de docent/trainer iedere deelnemer een naam van een andere deelnemer toe. Iedere deelnemer krijgt dus de naam van een andere deelnemer, zodat niemand zijn eigen naam heeft.

De Opdracht:

Je krijgt 10 minuten de tijd om zoveel mogelijk informatie over die persoon te verzamelen. Hiervoor gebruik je een zoekmachine op internet. Na de 10 minuten zoektijd stel jij deze persoon voor aan de rest op basis van de gevonden informatie.

n.b. Heb je iets gevonden waarvan je niet zeker bent of de persoon in kwestie het met iedereen wil delen, vraag het dan even na. Niet iedereen is zich bewust van wat er online over hem of haar te vinden is.

2. Share your Screen

Doel: Deelnemers stellen zichzelf voor door middel van een digitale rondleiding door hun bureaublad.

De Opdracht:

Iedere deelnemer krijgt 10 minuten voorbereidingstijd. Je gaat jezelf voorstellen door je scherm te delen met de groep en de groep een rondleiding te geven over jouw bureaublad. Wat zien we dan en waarom zijn dit de toepassingen die bij jou horen?

Je stelt jezelf voor aan de hand van de programma's (en achtergrondfoto?) op jouw bureaublad.

3.Droombaan

Doel: Deelnemers stellen zichzelf voor door zichzelf te vergelijken met een door hen zelf opgesteld profiel (kennis & vaardigheden) bij hun droombaan.

De Opdracht:

Stel de vacature op voor jouw Droombaan. Omschrijf de baan waar jij perfect voor zou zijn. Beschrijf:

- jouw kennis en vaardigheden
- wat jij zoekt in een werkgever
- wat houdt de functie in? (oftewel: wat kun jij het beste van allemaal?)

Leg aan de andere deelnemers uit waarom je deze keuzes hebt gemaakt. beschrijf je kennis, vaardigheden en ambities aan de rest van de groep.

4.PitchPerfect

Doel: Deelnemers vertellen in een pitch van maximaal 1 minuut over zichzelf. Ze moeten hier hun "slechte kanten" als een kwaliteit benoemen.

De Opdracht:

Stel jezelf in een pitch van 1 minuut voor aan de rest van de deelnemers. Je benoemt hier in minimaal 3 sterke kanten van jezelf en 3 leerpunten/zwakke kanten. Er is echter 1 belangrijke regel: Je mag alleen maar positief over jezelf zijn. Je gaat dus je zwakke punten op een zodanige manier benoemen dat ze een kwaliteit van je zijn.

Een voorbeeld? Positieve uitleg: "Ik omschrijf mezelf als een creatieve duizendpoot die heel goed is in associatief denken." Negatieve uitleg: "Ik ben een chaoot..."

5.Linkerin

Doel: Deelnemers zoeken een link die zij met een andere deelnemer hebben en stellen zichzelf voor aan de hand van deze link.

De Opdracht:

Iemand begint met zichzelf voor te stellen. Als deze klaar is met zich voor te stellen, mag een van de andere deelnemers zich voorstellen. Dit doet deze door in te gaan op een overeenkomst/link met zijn of haar voorganger.

Bijvoorbeeld een gedeelde liefde voor de muziek van Bach ("Net als [naam voorganger] houdt ik enorm van de muziek van Bach. Verder...").

De link kan in principe van alles zijn als het maar in het verhaal van degene die zich voorstelt genoemd werd. Zo stellen alle deelnemers zich voor vanuit een link of overeenkomst die ze hebben met een andere deelnemer.

6. Ben ik, weet ik, wil ik...

Doel: Deelnemers stellen zich voor en maken hun verwachtingen en voorkennis kenbaar.

Deze werkvorm werkt het beste wanneer de opdracht voorafgaand aan de digitale bijeenkomst wordt voorbereid door de deelnemers.

De Opdracht:

Maak een presentatie over de volgende 3 onderdelen:

- Dit ben ik: beschrijf jezelf in steekwoorden.
- Dit weet ik: beschrijf in steekwoorden wat je al weet over het onderwerp van de bijeenkomst. "Wat kom/kun je brengen?"
- Dit wil ik: beschrijf wat jij verwacht te leren in de bijeenkomst. "Wat kom je halen?"

Je bepaalt zelf hoe je deze presentatie maakt. Maak een Powerpoint of Prezi, neem een vlog op, schrijf het op drie A4-tjes of bouw een website. Jij bepaalt... Tijdens de bijeenkomst presenteert je de opdracht aan de anderen,

Tip voor de docent/trainer: laat de deelnemers hun presentatie uploaden naar een speciale Padlet.

Nou vooruit nog een tip: Sluit de bijeenkomst af met de werkvorm "Wist ik, leerde ik, neem ik mee." Hierin maken de deelnemers een presentatie over de volgende 3 onderdelen:

- Dit wist ik: beschrijf wat je van de behandelde onderwerpen al wist
- Dit leerde ik: beschrijf de door jou opgedane nieuwe kennis over het onderwerp van vandaag
- Dit neem ik mee: beschrijf de inzichten die je vandaag hebt opgedaan.

7. Google me!

Doel: Deelnemers kunnen zichzelf kort en krachtig omschrijven.

De Opdracht:

Met welke zoektermen ben jij te vinden? Omschrijf jezelf in 10 steekwoorden die jouw kernachtig weergeven.

Bedenk: als ik gevonden zou willen worden op Google, wat moeten de mensen dan intypen om mij te vinden? Welke zoekwoorden gebruik jij in je SEO?

7 werkvormen waar je energie van krijgt:

1. Ja, maar...
2. Verkeerd verbonden?
3. Wie is het? + variant: Wie is de baas?
4. Geef het door
5. Hersengymnastiek
6. Ren je rot
7. Levend memory



Energizers
7 WERKVORMEN WAAR JE
ENERGIE VAN KRIJGT

1. Ja, maar...

Doel: altijd een tegenargument (kunnen) bedenken. Snel op een andere manier ergens over denken, je gedachten verzetten. Het is ook een goede manier om te brainstormen over een serieus voorstel.

De Opdracht:

De trainer/docent doet een voorstel. Dit kan een voorstel zijn wat met het onderwerp van de bijeenkomst te maken heeft of juist niet. Bijvoorbeeld: Ik stel voor dat kinderen voortaan alleen nog maar naar een speciaal kinderziekenhuis mogen." Een deelnemer reageert hierop met "ja, maar...{noemt een tegenargument en doet een nieuw voorstel}" Hierop reageert de volgende deelnemer wederom met tegenargument op het nieuwe voorstel en doet zelf een nieuw voorstel.

Op deze manier kun je in een korte tijd ook vele ideeën verzamelen. Zeker als je deze werkvorm met het onderwerp van de bijeenkomst houdt. Het is dan ook aan te raden om de voorstellen op te schrijven/te verzamelen.

2. Verkeerd verbonden?

Doel: Vrij associëren, je gedachten even de vrije loop laten, een verrassende weg bewandelen. Even lekker lachen om de verrassende verbindingen.

De Opdracht:

Spreek eerst een volgorde van reageren af, zodat mensen niet door elkaar gaan praten. Ideeën hiervoor:

- op volgorde van huisnummer (laag naar hoog of vice versa)
- op volgorde van geboortjaar (oud naar jong of andersom), bij deelnemers uit hetzelfde jaar kijk dan naar de maand
- op volgorde van laatste 2 cijfers van het mobiele telefoonnummer

Als trainer/docent noem je een begrip. Dit kan met het onderwerp van de bijeenkomst te maken hebben, maar hoeft niet. Bijvoorbeeld: "oplader". De eerste deelnemer noemt het eerste wat in hem of haar opkomt, bijvoorbeeld: "telefoon". Hierop reageert de volgende deelnemer ("Spelletje") enzovoort, enzovoort. Waar komen jullie op uit? Benoem aan het einde nog eens duidelijk het begrip waar je mee gestart bent. Je bent dan dus bijvoorbeeld van "oplader" naar "dinosaurius" gegaan.

3. Wie is het?

Doel: Ontspannen, op een leuke manier met elkaar een spel spelen. Bewust naar de andere deelnemers kijken.

De opdracht:

Iedereen in de bijeenkomst heeft de anderen in beeld in overzichtsscherm. De trainer/docent neemt 1 van de deelnemers in gedachten. De deelnemers mogen om beurten een vraag stellen die alleen met ja of nee te beantwoorden is. Bijvoorbeeld: "Heeft hij of zij blond haar?" Als het antwoord ja is, zetten alle mensen die geen blond haar hebben de camera uit. Zo blijven er uiteindelijk steeds minder camera's aan en kan er geraden worden wie de trainer in zijn of haar gedachten had.

Je kunt van dit spel natuurlijk meerdere rondes spelen. Voor deze werkvorm geldt zeker: hoe meer zielen, hoe meer vreugd.

Variant:

Wie is de baas?

Een van de deelnemers dient even weg te gaan en niet mee te kijken en luisteren, deze deelnemer wordt De Waarnemer. De anderen (of trainer/docent) wijzen iemand aan als "De Baas". Als dit is afgesproken, mag de deelnemer weer terug komen (handig is om een tijdslimiet af te spreken bv. "over 1 minuut mag je terug komen").

De trainer/docent start een gesprek met de deelnemers (niet over het onderwerp van de bijeenkomst*). De deelnemers spiegelen het non-verbaal gedrag van De Baas. Als De Baas aan zijn of haar neus krabt (eigenlijk een no-go tijdens digitale bijeenkomsten...), dan doet de rest dat ook.

Aan De Waarnemer de taak om te ontdekken wie De Baas is.

* omdat De Waarnemer gefocust zal zijn op de taak De Baas te ontmaskeren, zal deze van de inhoud van het gesprek weinig meekrijgen. Vandaar dat het niet de voorkeur heeft om deze werkvorm tijdens een inhoudelijk gesprek te gebruiken, maar echt als apart "tussendoortje".

4. Geef het door

Doel: Samen een taak volbrengen op een leuke manier.

De Opdracht:

De trainer/docent deelt zijn of haar scherm met daarop het overzichtsschermb van de deelnemers. De deelnemers zien dus zichzelf.

Het is nu de bedoeling om een High-five aan elkaar door te geven. De persoon linksboven in het scherm geeft een High-five aan de buurman. Om door te gaan aan het eind van de rij dient de High-five naar de onderbuurman/vrouw te worden doorgegeven.

Gaat het goed? Top! Gaat het mis? Hilariteit! En probeer het nog eens.

Probeer ook eens door te geven:

- een pen (of een ander voorwerp wat iedereen bij de hand heeft)
- een andere beweging

Of probeer eens een andere volgorde. Of leg de verbinding: laat de deelnemers de handen vast houden.



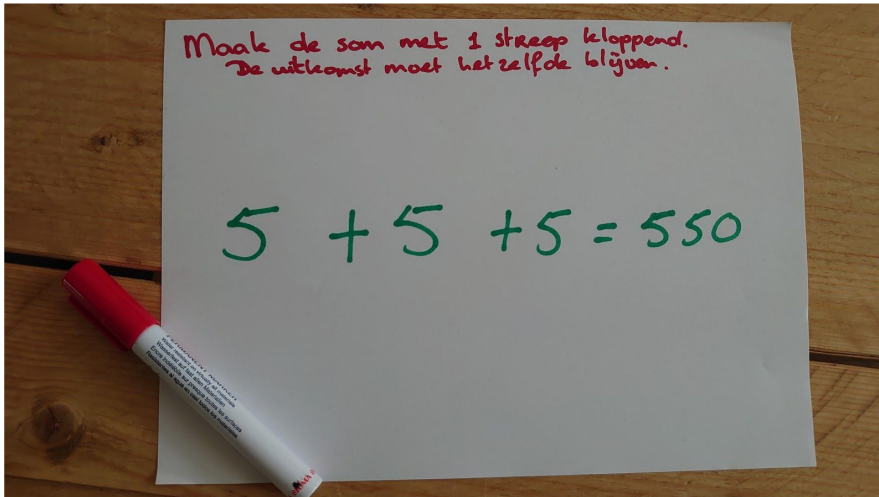
5. Hersengymnastiek

Doel: even de hersenen op een andere manier bezig laten zijn, buiten de doos denken...

De Opdracht:

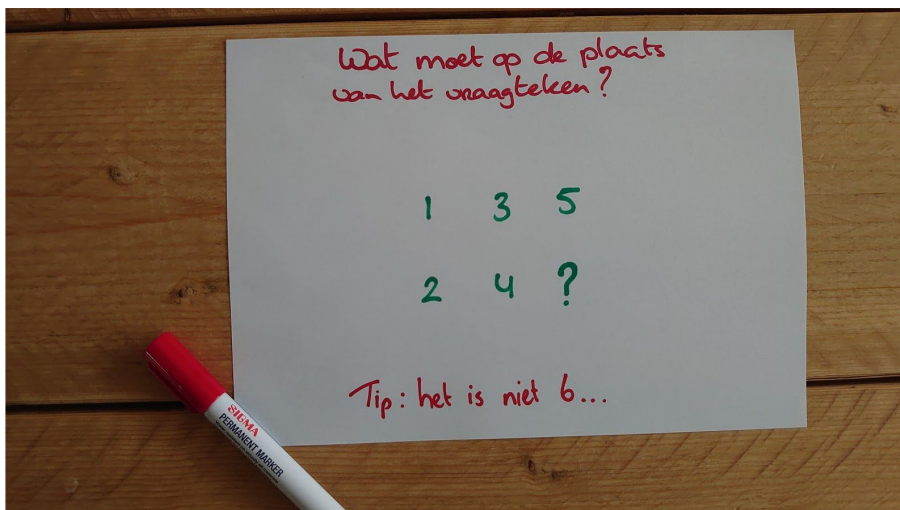
Geef de deelnemers de volgende hersenkrakers:

1)



Voor de oplossing, klik [HIER](#).

2)



Oplossing:

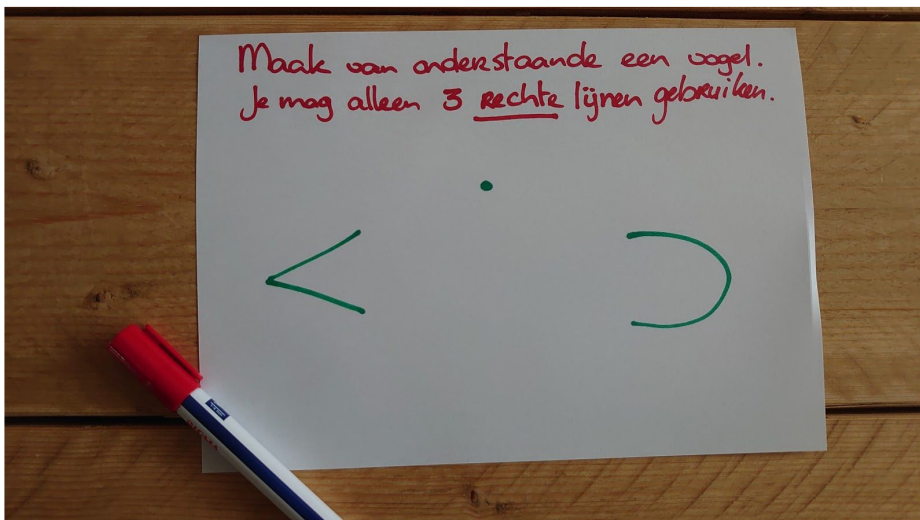
Op de plaats van het vraagteken dient een R te worden geplaatst.

Uitleg:



Het is de versnellingspook van een auto...

3)



Voor de oplossing, klik [HIER](#).

Je kunt dit op diverse manieren doen:

- 1) geef de deelnemers 1 voor 1 de hersenkrakers en geef ze hiervoor maximaal 3 minuten de tijd om er zo veel mogelijk op te lossen. Na de 3 minuten wordt de oplossing gegeven.
- 2) maak er een wedstrijd van. Geef de deelnemers 1 voor 1 de hersenkrakers en kijk wie het snelst met de juiste oplossing komt.
- 3) heb je de mogelijkheid om de deelnemers op te delen in groepjes (break-out rooms), laat de deelnemers dan samenwerken in groepjes van ongeveer 3. Geef ze een bepaalde hoeveelheid tijd of maak er een wedstrijd van.
- 4) geef de hersenkrakers alle 3 tegelijk op en kijk wie het snelst is of maak een tijdsafpraak.

6. Ren je rot

Doel: Even lekker bewegen...

De Opdracht:

We gaan een race houden! Een groot huis is leuk, maar bij deze werkvorm ontegenzeggelijk een nadeel...

De trainer/docent noemt een voorwerp. De deelnemers moeten nu zo snel mogelijk dit voorwerp halen en voor de camera laten zien.

Kies vooraf als trainer/docent welke voorwerpen je wilt zien. Het is het leukst als deze uit verschillende kamers van het huis gehaald moeten worden.

Bijvoorbeeld:

- Een garde
- Een fles shampoo
- Een boek
- Een knuffelbeer
- Je partner of huisdier...

7. Levend memory

Deze werkvorm kun je alleen doen als je de mogelijkheid hebt om de deelnemers in groepjes te verdelen middels break-out rooms.

Doel: Samenwerken, ontspanning en een geheugentrainer.

De Opdracht:

De trainer/docent verdeelt de deelnemers in groepjes van 2 en zet deze tweetallen in de break-out rooms. Daar spreekt het tweetal een gebaar af. Hiervoor krijgen ze 1 minuut de tijd. Iedereen komt daarna weer terug.

De trainer/docent noemt nu de namen van 2 van de deelnemers. Deze maken het afgesproken gebaar. Zijn de gebaren hetzelfde en is er dus een duo gevonden, zetten deze deelnemers de camera uit. Zo gaat het door tot alle duo's gevonden zijn.

Met een oneven aantal speelt de trainer/docent niet mee.

In plaats van een gebaar kun je de deelnemers ook vragen om af te spreken:

- een woord (al dan niet gekoppeld aan het onderwerp van de bijeenkomst)
- een liedje
- een zin
- een beroep
- een kleur

Mocht het voorkomen dat 2 duo's hetzelfde gebaar hebben gekozen, dan telt het gebaar zwaarder dan het juiste duo.

7 werkvormen om terug te kijken op je bijeenkomst

1. Padlet
2. Wist ik, leerde ik, neem ik mee...
3. Emoticons
4. Enquête
5. Quiz
6. Flipgrid
7. Nellor ed



Evalueren
7 WERKVORMEN OM OP JE
BIJeenkomst TERUG TE KIJKEN

1. Padlet

Doel: Terugkijken op de bijeenkomst en feedback verzamelen van de deelnemers.

De Opdracht:

De trainer/docent heeft vooraf op padlet.com een digitaal prikbord aangemaakt.

Tijdens de bijeenkomst deel je de link van de pagina met de deelnemers. Zij kunnen dan via die link hun evaluatie geven. Dit kan op verschillende manieren

- een leeg prikbord waarbij de deelnemers zelf (via het "Plusje") een bericht op kunnen zetten. Het kan verstandig zijn om de deelnemers een aantal evaluatievragen mee te geven.
- een prikbord ingedeeld in kolommen waarin de deelnemers per kolom hun feedback uploaden, zie [Voorbeeld](#)
- een prikbord met vooraf door de trainer/docent opgestelde stellingen. De deelnemers kunnen door duimpjes omhoog en omlaag te geven, laten zien of ze het eens zijn met de stelling of juist niet. Ook kunnen ze onder de stelling commentaar geven, zie [Voorbeeld](#)

Als trainer/docent kun je na afloop de feedback verzamelen en de Padlet leegmaken, zodat je deze meerdere keren kunt gebruiken.

Is Padlet nieuw voor je en wil snel ermee aan de slag, kun je via [deze link](#) een stappenplan (kickstarter) van Leerling2020 downloaden.

2. Wist ik, leerde ik, neem ik mee...

Doel: kort en treffend weergeven wat er van de bijeenkomst geleerd is.

De Opdracht:

Bij de werkvormen "Kennismaken" heb je kunnen lezen over "Ben ik, weet ik, wil ik...". Dit is de Evaluatie-variant.

Laat de deelnemers een korte presentatie maken over de volgende 3 statements:

- Dit wist ik: hierin beschrijven de deelnemers wat ze al wisten over het onderwerp
- Dit leerde ik: hierin beschrijven de deelnemers wat ze over het onderwerp geleerd hebben tijdens de bijeenkomst
- Dit neem ik mee: hierin beschrijven de deelnemers het belangrijkste inzicht, dat ze tijdens de bijeenkomst hebben opgedaan.

Je bepaalt zelf hoe je deze presentatie maakt. Maak een Powerpoint of Prezi, neem een vlog op, schrijf het op drie a4-tjes of bouw een website. Jij bepaalt... Tijdens de bijeenkomst presenteer je de opdracht aan de anderen.

Variant: laat de deelnemers de 3 statements maken in de vorm van een Six Word Story. Het concept Six Word Story is gebaseerd op het kortste verhaal ooit van Ernest Hemingway. *'For Sale: Baby shoes. Never worn.'* In 6 woorden worden de statements kernachtig weergegeven.

3.Emoticons

Doel: de deelnemers evalueren de bijeenkomst door middel van emoticons

De Opdracht:

Vraag de deelnemers de volgende onderdelen beoordelen door middel van emoticons. Ze mogen per onderdeel 3 emoticons weergeven. Dit kun je doen in de chat of middels een gedeeld document (bv. via Google Docs).

- Inhoud van de bijeenkomst
- Deskundigheid van de trainer/docent
- Sfeer
- Interactiviteit
- Heeft de bijeenkomst voldaan aan je verwachtingen

Je kunt hierbij natuurlijk zelf als trainer/docent nog meer of andere onderdelen laten beoordelen.



4.Enquête

Doel: de deelnemers geven middels een korte digitale enquête hun feedback over de bijeenkomst

De Opdracht:

Maak een digitale enquête waarin je de deelnemers vraagt om feedback te leveren. Hiervoor zijn diverse online tools in te zetten.

Via [Google forms](#) of [Microsoft forms](#) bijvoorbeeld is het redelijk eenvoudig om een enquête te maken en te verspreiden. je hebt in deze tool de mogelijkheid om diverse soorten vragen te maken:

- open vragen (kort en lang antwoord mogelijk)
- beoordelingen middels een cijferschaal die je zelf kunt instellen
- meerkeuzevragen (met hierin ook de keuze om 1 of meerdere antwoorden aan te geven)

de link naar de enquête kun je de deelnemers achteraf mailen of je deelt de link via de chat en vraagt ze de enquête direct in te vullen.

5. Quiz

Doel: op een speelse manier met de deelnemers evalueren op de bijeenkomst.

De Opdracht:

Maak als trainer/docent een digitale quiz, die je met de deelnemers kunt spelen. Je kunt dan de quiz via "scherm delen" aan de deelnemers tonen en vragen om de vragen via hun smartphone te beantwoorden.

Enkele digitale tools die je hiervoor kunt inzetten:

- [Kahoot](#)
- [Mentimeter](#) (deze kun je ook als invoegtoepassing in je PowerPoint gebruiken)
- [LessonUp](#) (deze kun je gebruiken om je presentatie te geven en interactief te maken)
- Of ga zelf op onderzoek uit!

Let er op dat bij bijvoorbeeld Kahoot er per vraag een tijdslimiet is verbonden aan de vragen. Dit kan een competitie-element toevoegen (wat een voor- en een nadeel kan zijn...).

6. Flipgrid

Doel: deelnemers middels een zelfgemaakte video om feedback vragen

De Opdracht:

Maak als trainer/docent een [Flipgrid](#)-omgeving aan. Deel de code (QR of tekst) via het scherm en vraag de deelnemers een korte video op te nemen, waarin ze antwoord geven op de volgende vragen:

- Wat heb je geleerd tijdens deze bijeenkomst
- Wat is het belangrijkste inzicht dat je hebt opgedaan tijdens deze bijeenkomst
- Hoe beoordeel je deze bijeenkomst in het algemeen.

Wil je een voorbeeld? Dat kan...

Ga naar:

<https://flipgrid.com/digitalewerkvormen> en bekijk onze Flipgrid en laat meteen even een reactie achter!



Oh ja, je kunt ook de QR-code scannen, dan kun je direct met je smartphone filmen...

7. Nellor ed

Doel: de deelnemers verplaatsen zich in de rol van trainer/docent en geven feedback op de inhoud van de bijeenkomst.

De Opdracht:

In deze werkvorm worden de rollen omgedraaid. De deelnemers beelden zich in dat zij de trainer/docent zijn en beoordelen de bijeenkomst.

Ze beschrijven in een rollenspel of gedeeld document:

- Welke inhoud zij meer nadruk zouden geven
- Wat zij anders zouden doen
- Wat ze "hun deelnemers" mee zouden willen geven

Op die manier plaatsen zij zichzelf op de stoel van de trainer/docent en beschouwen de bijeenkomst op inhoud en vorm.

Belangrijk bijkomstig voordeel voor de trainer/docent: je kunt hier direct checken wat er van je bijeenkomst is "blijven hangen" en wat extra aandacht behoeft.

Ten slotte...

Bedankt voor de aandacht die je hebt besteed aan deze werkvormen. We hopen dat het iets toevoegt aan jouw digitale didactische skills. Heb je op- of aanmerkingen of heb je nog betere ideeën en wil je ze delen, dan staan we daar zeker voor open!

We hopen snel van je te horen.

Veel succes en plezier met het praktisch toepassen van deze werkvormen!

Barry Kuijpers

info@educademy.nl