

Inhoud

Deel 1: De weg vinden in WiDoP

Hoofdstuk 1 pagina 3	Inleiding
Hoofdstuk 2 pagina 5	Informatie bestanden in WiDoP
Hoofdstuk 3 pagina 6	Overeenkomst/verschil <u>Bron</u> en <u>Cursus</u>
Hoofdstuk 4 pagina 8	Software van WiDoP op Maat:
Hoofdstuk 5 pagina 9	Bied Sessies, speelfiguren,roosters enz

Deel 2: Digitaal de didactiek bij bridgelessen verbeteren

Hoofdstuk 1 pagina 10	De toegevoegde waarde van digitalisering
Hoofdstuk 2 pagina 12	Achtergrondkleur functioneel gebruiken
Hoofdstuk 3 pagina 15	Meer doen met WiDoP LD zitsel diagram
Hoofdstuk 4 pagina 16	Ergonomie criterium ontwikkeling WiDoP
Hoofdstuk 5 pagina 20	Speelfiguren herkennen en toepassen
Hoofdstuk 6 pagina 22	Spelbriefjes groot leereffect oefenspellen
Hoofdstuk 7 pagina 26	Huiswerk opgaven en behandeling
Hoofdstuk 8 pagina 27	Biedsessies opgaven en behandeling
Hoofdstuk 9 pagina 31	Herhalen van de behandelde stof

Deel 3: Software WiDoP toepassen voor eigen gebruik

Beschikbaar voor Licentiehouders WiDoP op Maat

Hoofdstuk 1 pagina 33	Inleiding
Hoofdstuk 2 pagina 35	Zitsels en diagrammen ontwerpen
Hoofdstuk 3 pagina 38	Kennismaken met WiDoP Grafisch
Hoofdstuk 4 pagina 40	Ontwerpen met WiDoP Grafisch
Hoofdstuk 5 pagina 45	Spelbriefjes en huiswerk
Hoofdstuk 6 pagina 47	Bied Sessies maken
Hoofdstuk 7 pagina 49	Openen en herbieding 12-19 pnt
Hoofdstuk 8 pagina 55	Sjablonen WiDoP gebruiken
Hoofdstuk 9 pagina 57	Fouten voorkomen

Deel 4: Diversen

Hoofdstuk 1 pagina 58	Leertraject Beginners
Hoofdstuk 2 pagina 59	Leertraject vervolg
Hoofdstuk 3 pagina 61	Licentie nemen
Hoofdstuk 4 pagina 64	Presenteren met de beamer