

eerste kennismaking



DOELEN
STARTPOSITIES AFKADEREN
KENNISMAKING MET DE INHOUD
19.30 - 21.30

MATERIALEN
ZOOM
WWW.MENTI.COM
CODE UIT PRESENTATIE

BELANGRIJKE VRAGEN
- WAAR DE AFFINITEIT MET DIGITALE
TECHNOLOGIE EN GAMES EN (VOORAL)
HOE UIT ZICH DAT IN HUN WERK EN
HUN DAGELIJKS LEVEN?
- WELKE ASPECTEN VAN DIGITALE
TRANSFORMATIE MISSEN ZIJ BINNEN
HUN OPLEIDING?

STAP 1

KENNISMAKING

"EVEN VOORSTELLEN"

- Wie zijn de instructeurs?
- Wie zijn de deelnemers?
- Wat behelst de cursus?



STAP 2

MENTIMETER

"WIE ZIJN JULLIE PRECIES?"

- Inloggen mentimeter
- Spelregels bij de mentimeter
- Stop 'n go door de mentimeter



STAP 3

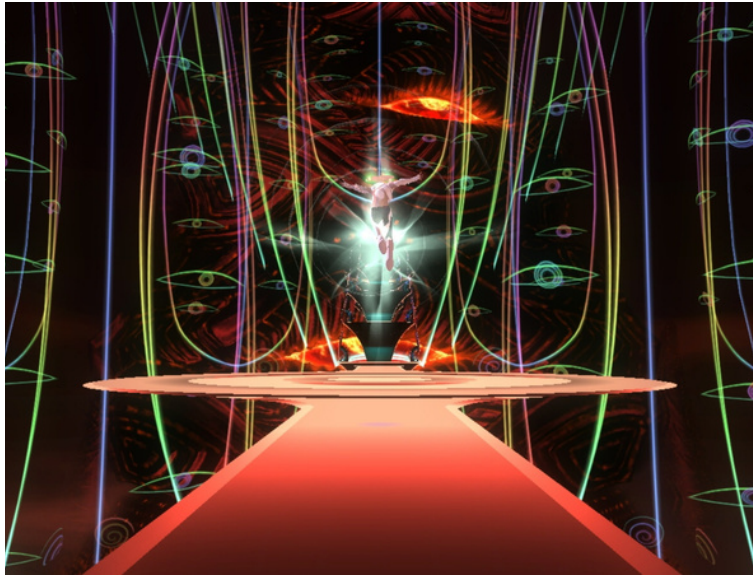
VRAGEN

"HUISWERK"

- welke vragen blijven na de eerste les?
- met welke vragen wil je aan de slag?
- Welke vragen horen bij jou?
- Welke vragen wil je zsm beantwoord hebben?
- Op welke vragen wil je nooit antwoord krijgen?



Games as art



DOELEN

ONTDEKKEN VAN EIGEN KADERS
ANALYSEREN VAN EEN MEDIUM
19.30 - 21.30

MATERIALEN

ZOOM
CANVA
BREAKOUT ROOMS

BELANGRIJKE VRAGEN

- WELKE MOGELIJKHEDEN BIED HET PERSPECTIEF VAN GAMES?
- WELKE ONDERWERPEN VIND JE BELANGRIJK?
- WELKE KADERS HEB JE GEVONDEN VAN JEZELF?

STAP 1

INTRO

"SPELEN IS VOOR KINDEREN"

- Wie voert de discussie?
- Welke waarde is meetbaar?
- Wat is gameplay?
- Welk perspectief biedt games?



STAP 2

DISCUSSIE

"WELKE VRAGEN ROEPT HET OP"

- Kun je je sceptisch opstellen?
- Waar werd je enthousiast van?
- Waar zie je mogelijkheden?



STAP 3

BIJ ONTLEDING

"RED DE DRAAK, DOOD DE PRINSES EN TROUW HET KASTEEL"

- Welke ambacht is verstoep?
- Welk creatief proces wordt doorlopen?
- Welke kunstzinnige koppelingen zijn er?
- Welke creatieve koppelingen zijn er?



STAP 4

BORGEN

"HUISWERK"



Gamification



DOELEN
ACTIEVE WERKVORMEN
DENKEN IN GAME DESIGN
19.30 - 21.30

MATERIALEN
ZOOM
FRAMEVR
BREAKOUT ROOMS

BELANGRIJKE VRAGEN
- WAT LEIDT TOT INTRENSIEKE
MOTIVATIE
- WELK ONTWERP ZIT IN EEN TUTORIAL
- WAT VERDIENST MEER DIEPGANG
- HOE IS DIT ANALOOG TOE TE PASSEN

STAP 1

INTRODUCTIE

"DENK IN EEN SPELONTWERP"

- Wat is gamification?
- Welke waarde is meetbaar?
- Wat is gameplay?
- Welk perspectief biedt games?



STAP 2

FRAMEVR

"BONUS LEVEL"

- Ga op een quest naar je iegen
interesse
- Pitch your loot?



STAP 3

PRAKTIJK

"VAN ACTIEF NAAR INTERACTIE"

- gamify eigen werk
- gamify een discipline
- gamify een onderwijssituatie
- geen serious games
- denk in gameplay



STAP 4

HUISWERK

"POWER UP"

Embodied learning



DOELEN
ACTIVITEITEN FACILITEREN
REGIE OVER JE LEERDOELEN
19.30 - 21.30

MATERIALEN
ZOOM
MURAL

BELANGRIJKE VRAGEN
- DE KRACHT VAN PRAKTIJKGERICHT
ONDERWIJS
- HULPMIDDELEN VOOR ACTIEVE
PRAKTISCHE DIDACTIEK
- WAT VERDIENST MEER DIEPGANG
- HOE ONTWERP JE ACTIEF ONDERWIJS
VAN MICRO NAAR MACRO

STAP 1

INTRODUCTIE

"TECHNOLOGISCH STERKER"

- Ingrediënten?
- Keuzes maken?
- Trends van dit moment?
- Het organiseren van kunst?



STAP 2

MURAL

"LEREN DOOR TE DOEN"

- Fijne motoriek/ grove motoriek
- Onzichtbare technologie
- Actie nu!



STAP 3

OPEN SOURCE

"ONGELIJKHEID BESTRIJDEN"

- Creative Commons
- Instructables
- Digitaal actief
- Digitaal sociaal



STAP 4

HUISWERK

"BIG DATA"

- Groei document
- Duurzaam portfolio

gastspreekers

DOELEN
ACTIEVITEITEN FACILITEREN
REGIE OVER JE LEERDOELEN
19.30 - 21.30

MATERIALEN
ZOOM
MURAL

BELANGRIJKE VRAGEN
- DE KRACHT VAN PRAKTIJKGERICHT
ONDERWIJS
- HULPMIDDELEN VOOR ACTIEVE
PRAKTISCHE DIDACTIEK
- WAT VERDIENST MEER DIEPGANG
- HOE ONTWERP JE ACTIEF ONDERWIJS
VAN MICRO NAAR MACRO

STAP 1

INTRODUCTIE

"TECHNOLOGISCH STERKER"

- Ingrediënten?
- Keuzes maken?
- Trends van dit moment?
- Het organiseren van kunst?



STAP 2

MURAL

"LEREN DOOR TE DOEN"

- Fijne motoriek/ grove motoriek
- Onzichtbare technologie
- Actie nu!



STAP 3

OPEN SOURCE

"ONGELIJKHEID BESTRIJDEN"

- Creative Commons
- Instructables
- Digitaal actief
- Digitaal sociaal



STAP 4

HUISWERK

"BIG DATA"

- Groei document
- Duurzaam portfolio



art & technology



DOELEN
INVESTEREN
INNOVEREN
19.30 - 21.30

MATERIALEN
ZOOM
ARTBREEDER
MONSTER MASH

BELANGRIJKE VRAGEN
- WAT INSPIREERT
- WAAR BEGIN JE
- WAT HEB JE NODIG
- EERSTE PROTOTYPE

STAP 1

REFLECTEREN

"IS HET HUISWERK GEMAAKT?"

- Huiswerk beeldbank
- Uitwisselen
- Filter



STAP 2

SHOW N TELL

"MATERIALEN EN GEREEDSCHAPPEN"

- investeringen
- duurzaamheid
- gelijke kansen



STAP 3

TOEPASSING

"START PROJECT"

- Autonoom
- Didactisch
- Discipline gebonden
- Groepswerk



STAP 4

HUISWERK

"PDCA"

- Vragen voor begeleiding

project z



DOELEN
PRACTISEREN
HULPVragen
19.30 - 21.30

MATERIALEN
ZOOM

BELANGRIJKE VRAGEN
- WAT GA JE DOEN EN PRESENTEREN

STAP 1

BEGELEIDING

"STEPH & WOUTER"

- Ingrediënten?
- Keuzes maken?
- Trends van dit moment?
- Het organiseren van kunst?



KIES

WOUTER

"EDUCATIE"

- Integratie
- lessencyclus
- Experimenteel



KIES

STEPH

"AUTONOOM"

- uncanny valley



STAP 4

HUISWERK

"PROJECT Z"

- Presentatie voorbereiden