

Hoe kan onderwijsinstelling Fontys Hogeschool voor de Kunsten op een inspirerende en toekomstgerichte manier de kennis overbrengen en de studenten stimuleren om te werken met innovatieve technologieën binnen de kunsten?
Hoe kan ik de FHK student introduceren aan digitale technologie op een motiverende wijze?
Welke omgeving inspireert de FHK student om nieuwe digitale technieken te leren?
Hoe kan ik de FHK student stimuleren om aan de slag te gaan met digitale technologie?
Wat is er nodig om het leerproces van de FHK student te verbeteren op het gebied van digitale technologie?
Wat betekenen nieuw media technieken voor het klaslokaal van Fontys Hogeschool voor de Kunsten?
Hoe kan de virtuele kunst een innovatieve toevoeging krijgen in het curriculum van de eerste-jaar voltijd bachelor student ABV (Academie voor Beeldende Vorming) aan Fontys Hogeschool voor de Kunsten? Hoe kan ik de FHK student stimuleren om aan de slag te gaan met digitale technologie?
Wat zijn de benodigdheden voor een innovatieve werkplaats vorm bij Fontys Hogeschool voor de Kunsten?
Hoe reguleert een innovatieve leeromgeving zich gericht op technologie bij Fontys Hogeeschool voor de Kunsten?
Hoe krijgt kunsteducatie een plek in de metaverse voor de toekomstige FHK student?
Hoe kan een digitale realiteit een verandering brengen in het klaslokaal van FHK voor de voltijd bachelor student?
vraag nog niet actief
vraag nog onbekend

The History of the Future oriëntatievelden: Blake J. Harris internationaal Innovations in Learning and
Technology for the Workplace
and Higher Education Guralnick, David, Auer, Michael E peer-reviewed .Poce, Antonella educatief Reality+ David J. Chalmers technisch Meesters van Motivatie Bart Giethoorn Transforming School Climate
Through Innovative Solutions Collaborative Learning Soluti-ons,Christine Fonseca. The Paradox of Creativity in Art Education Blake J. Harris Thinking Through the Curriculum Blake J. Harris Self-Regulated Learning in Technology Enhanced Learning Environments Roberto Carneiro, Paul Lefrere-Karl Steffens, Jean Underwood Literatuuronderzoek naar de rol van educatieve computerspelletjes bij kunsteducatie in het primair onderwijs. Olav van den Brekel Art as an experience Dewey, J (2005) Blended learning en onderwijsontwerp (1e editie) Boom Lemma Actionable Gamification Yu-Kai Chou Video Games as Reconstructionist Sites of Learning in Art Education N.S. Parks If We Didn't Have the Schools
We Have Today, Would We
Create the Schools We Have
Today?

Thomas G. Carroll