

EXPERT MEDIALABS

17 APRIL - 12 JUNI



DAG 1

PROGRAMMEREN MET ROBOTS

In dit onderdeel leer je met je doelgroepen aan de slag te gaan met de basis van computational thinking. Allereerst maak je kennis met enkele volledig *offline* oefeningen: met welke commando's gids je een mededeelnemer door een parcours zonder dat hij of zij uit de bocht vliegt?! Vervolgens maak je kennis met enkele robots en hoe jouw doelgroepen die met elementaire commando's allemaal leuke dingen kunnen laten doen. 17 april

PROGRAMMEREN MET SCRATCH

Scratch is een door MIT gratis beschikbaar gesteld codeprogramma. In de Scratch-omgeving kan iedereen zonder kennis van codetalen aan de slag met simpele 'block'-codes. Daarmee kunnen ze van alles doen, zoals animaties en spelletjes maken. Via Scratch leren deelnemers spelenderwijs een essentiële vaardigheid voor de 21^{ste} eeuw, namelijk creëren door middel van code. Het onderdeel wordt verzorgd door absolute specialisten met ruime ervaring met Scratch in het onderwijs. 17 april

DAG 2

LEGO WEDO 2.0

Lego WeDo 2.0 is de bekroonde programmeerkit van Lego Education. Met WeDo kunnen deelnemers spelenderwijs kennis opdoen over wetenschap en techniek terwijl ze en passant leren programmeren. Je maakt in dit onderdeel kennis met de Core Set (fysieke Lego-onderdelen, Smarthub, diverse sensoren) en het bijbehorende Curriculum Pack en eLearning programma. Uiteraard krijg je tips over hoe je hier in de praktijk met je doelgroepen mee aan de slag kunt. Aan het eind van het onderdeel kun je met vertrouwen aan de slag met Lego WeDo 2.0. 8 mei



SUCCESSEN BOEKEN MET JE CODERDOJO

In dit onderdeel leer je van de mensen van CoderDojo Nederland hoe je een doorslaand succes maakt van je CoderDojo. Je krijgt handige tips en tricks, do's en don'ts aangereikt over alle aspecten van het runnen van een CoderDojo: activiteiten, organisatie en werving. Gewapend met deze kennis kun je bij jouw organisatie een doorslaand succes maken van jullie CoderDojo als die er al is, of er zelf een opstarten. 8 mei

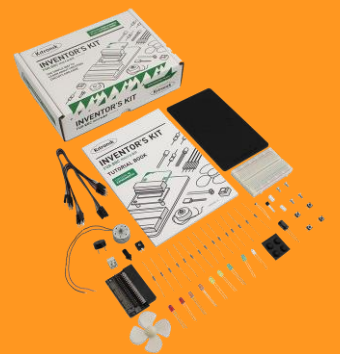
DAG 3

3D ONTWERPEN EN PRINTEN

Heel wat organisaties hebben een 3D-printer in huis. Soms worden ze druk gebruikt, maar even vaak staan ze doorgaans stil. In dit onderdeel leer je hoe het maximale haalt uit de 3D-printer. Je krijgt best practices, mooie voorbeelden en praktische tips aangereikt om met je doelgroepen inspirerende dingen te printen. 15 mei

MICRO:BIT

De micro:bit is in 2015 uitgebracht door de BBC om kinderen spelenderwijs bekend te maken met code. Het is een klein minicomputertje waarmee je de gaafste dingen kunt maken, meten en aansturen. Het idee achter de micro:bit is om kinderen (maar dat kunnen natuurlijk ook volwassenen zijn) van passieve mediaconsumenten creatieve mediaproductenten te maken. In dit onderdeel leer je op inspirerende wijze met jouw doelgroepen aan de slag te gaan met de micro:bit. 15 mei



DAG 4

EEN ESCAPE ROOM OPZETTEN

Met Escape Rooms kunnen je doelgroepen op een geweldig leuke manier aan de slag te gaan met 21^{ste}-eeuwse vaardigheden als creativiteit, samenwerken en probleemoplossen. digitale vaardigheden en mediawijsheid. Je maakt kennis met de beste escape rooms uit binnen- en buitenland, en met escape room-pakketten waar je jouw doelgroepen bij jullie eigen organisatie gelijk kunt laten verdwalen. 22 mei



HACKEN VOOR BEGINNERS

Waar kinderen vroeger piloot of popster wilden worden, willen ze vandaag de dag YouTuber worden - of hacker. In dit onderdeel leer je ze daar een start mee te maken. Het onderdeel begint met een korte inleiding over wat hacken precies is, welke vormen je hebt en hoe je er op een legale, goedaardige manier rijk mee kunt worden. Daarna leer je de beginselen van het hacken, zet je zelf je eerste hack, en leer je hoe je er in je lessen en workshops mee aan de slag kunt. 22 mei

DAG 5

STOPMOTION VIDEO'S MAKEN

Er is bijna geen laagdrempeliger manier om creatief aan de slag te gaan met mediacreatie dan via stopmotion video's. Je maakt kennis met de best werkende apps, programma's en omgevingen en leert hoe je hier op een fantastisch leuke manier met je doelgroepen mee aan de slag kunt. 29 mei

CREËREN MET EEN GREEN SCREEN

Voor de green screen geldt hetzelfde als voor de 3D-printer: heel wat organisaties hebben er een staan, maar wat doe je er nu precies mee? In dit onderdeel leer je hoe het maximale haalt uit het green screen. Je maakt kennis met enerverende apps, waardoor je doelgroepen niet meer weg te slaan zijn bij het groene scherm. Daarnaast krijg je praktische tips en best practices aangereikt. 29 mei



DAG 6

MINECRAFT EDUCATION

Minecraft was enkele jaren geleden the bomb onder jongeren en jongvolwassenen. Nog steeds is het spel razend populair. In dit onderdeel maak je kennis met de educatieve editie van Minecraft. Dit bestaat net als de reguliere editie uit een digitale fantasiewereld waarbinnen je van alles kunt doen en bouwen. Maar daarnaast staat deze wereld vol met educatieve content. Deelnemers kunnen er onder meer in (klassenverband) samenwerkend in leren. In dit onderdeel wordt je ingeleid in deze educatieve wereld en leer je hoe je het productief kunt inzetten om spelend en samenwerkend leren te faciliteren. 5 juni





INTERNET OF THINGS & INTERNET OF TOYS

Het internet of things is *hot*. Veel van jouw doelgroepen willen er alles over weten. Is het IoT een zegen of een vloek? In dit onderdeel krijg je een overzicht van wat er op het gebied van IoT de komende jaren allemaal aan staat te komen, van slim speelgoed tot trackers die alles wat je doet registreren. Vervolgens krijg je inspiratie en best practices aangereikt om hier in

workshops, themavaonden, exposities e.d. met je doelgroepen mee aan de slag te gaan. 5 juni

DAG 7

AAN DE SLAG MET VIRTUAL & AUGMENTED REALITY

In dit onderdeel leer je hoe je met jouw doelgroepen aan de slag kunt met Virtual en Augmented Reality. Je krijgt zelf een VR-bril op en verkent enkele fascinerende toepassingen van VR in de bibliotheek en het onderwijs. Vervolgens ga je aan de slag met toepassingen waarin je zelf VR-content kunt maken, en leert hoe je jouw doelgroepen hier op een eneroverende wijze mee kunt laten experimenteren en creëren. 12 juni



A.I. EN MACHINE LEARNING

Komen de robots eraan? Of zal het niet zo'n vaart lopen? En wat zijn de implicaties voor onze samenleving? Niemand weet het zeker – maar aan het eind van dit onderdeel kun je een meer *educated guess* maken. In dit onderdeel krijg je een overzicht van wat er op het gebied van AI en machine learning ontwikkeld wordt en hoe we hier in de nabije toekomst mee te maken gaan krijgen. Vervolgens krijg je inspiratie en best practices aangereikt om hier in workshops, thema-avonden, exposities e.d. met je doelgroepen mee aan de slag te gaan. 12 juni

MEER INFO

opleidingscoördinator Daniël Lechner
daniel@gomediacoach.nl
0652306327
www.gomediacoach.nl

PRIJZEN

Expert Medialabs (7 dagen): €2250,- (15% pakketkorting)
afzonderlijke opleidingsdagen: €375,-