



A.I. paaseieren

ZILL-DOELEN

MEMW1: MEDIA ENTHOUSIAST EN POSITIEF AANWENDEN

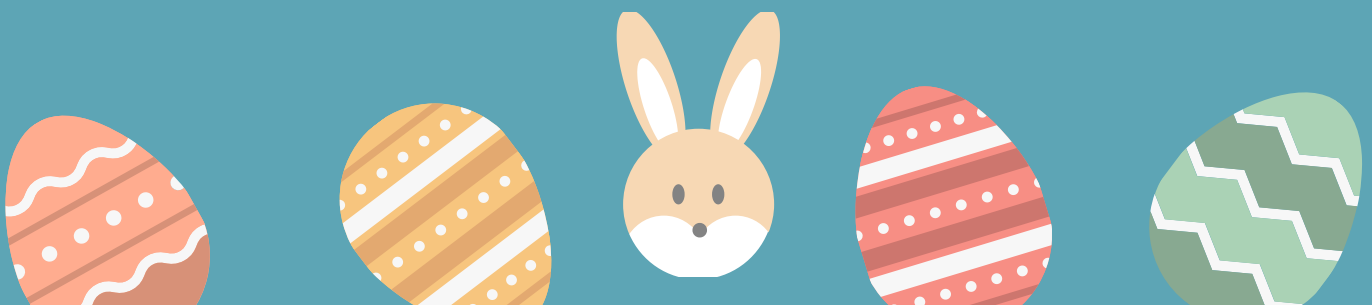
INTERESSE TONEN VOOR (NIEUWE) MEDIA EN HUN MOGELIJKHEDEN EN DEZE MOGELIJKHEDEN GEBRUIKEN - INTERESSE TONEN VOOR HET MEDIAGEBRUIK VAN ANDEREN - OP ZOEK GAAN NAAR NIEUWE MEDIA-ERVARINGEN.

MEGE1 DE EIGENHEID EN MOGELIJKHEDEN VAN VERSCHILLENDE MEDIAMIDDELEN EN HUN TOEPASSINGEN ONTDEKKEN EN BEGRIJPEN

ERVAREN HOE SNEL MEDIAMIDDELEN EN HUN TOEPASSINGEN (IN HET BIJZONDER ICT) EVOLUEREN - DE NIEUWE MOGELIJKHEDEN BENUTTEN - DE EIGENHEID EN DE MOGELIJKHEDEN VAN MEDIA(MIDDELEN) EN HUN COMBINATIES ILLUSTREREN

MEGE5 DE FUNCTIE EN DE WAARDE VAN MEDIA IN DE EIGEN LEEFWERELD ERVAREN EN ILLUSTREREN

ZICH UITDRUKKEN OVER MEDIA-ERVARINGEN - MEDIA-ERVARINGEN SPEELS VERWERKEN





A.I. paaseieren

VOORBEREIDING

- JE HEBT EEN QR-CODE NODIG OM MET DE KINDEREN VIA EEN IPAD NAAR DE WEBSITE TE GAAN. SCRIBBLE WEBSITE:
[HTTPS://SCRIBBLEDIFFUSION.COM/](https://scribblediffusion.com/)
- LAAT DE KINDEREN IN DE KLAS (OF THUIS) ENKELE BIJVOEGLIJKE NAAMWOORDEN IN HET ENGELS OPZOEKEN. ZE MOETEN HET THEMA "PAASEI" IN HET ACHTERHOOFD HOUDEN: KLEURRIJK, PASEN, PAASHAAS, PAASEI, GRAPPIG, MODERN, SPECIFIEKE KLEUREN, ...
- JE HEBT ALS LEERKRACHT HET PROGRAMMA ZELF UITGETEST EN JE WEET WAAROP DE KINDEREN MOETEN LETTEN.

LESVERLOOP

START EEN ONDERWIJSLEERGESPREEK OP:

KENNEN JULIE A.I.? HOE ZOU DIT WERKEN? WAT ZIJN DE VOORDELEN HIERVAN? WAT ZOUDEN DE NADELEN KUNNEN ZIJN? KEN JE VOORBEELDEN? (ZOEKROBOT, CHATROBOT ONLINE WINKEL, TEGENSTANDER IN OFFLINE SPELLETJES, ...)

NA HET ONDERWIJSLEERGESPREEK: JE LEGT AAN DE KINDEREN UIT DAT ZIJ MOGEN EXPERIMENTEREN MET AI OM PAASEIEREN TE MAKEN. DE LEERKRACHT TOONT AAN HET BORD HOE ZE MET HET PROGRAMMA AAN DE SLAG MOETEN. DE KINDEREN KRIJGEN HIERNA DE TIJD OM ENKELE AFBEELDINGEN TE GENEREREN. NADIEN KIEZEN ZE HUN FAVORIETE PAASEI ERUIT.





A.I. paaseieren

LESVERLOOP

NA HET EXPERIMENTEREN:

DE KINDEREN TONEN HUN AFBEELDING EN VERTELLEN WELKE "SLEUTELWOORDEN" ZE GEBRUIKT HEBBEN OM HUN AFBEELDING TE REALISEREN. DE KINDEREN NOTEREN OP EEN APART BLAD EEN SCORE PER AFBEELDING. DE SCORES WORDEN OP HET EINDE OPGETELD ZODAT ER EEN FAVORIETE AFBEELDING GEKOZEN IS.

EXTRA MOGELIJKHEDEN:

- LAAT HEN HET BROWSER SPEL "AKINATOR" SPELEN. DIT SPEL RAADT AAN WELK KARAKTER (FICTIEF/ NON-FICTIEF) JE DENKT. ZO EERLIJK MOGELIJK ANTWOORDEN IS DE BOODSCHAP. [HTTPS://NL.AKINATOR.COM/](https://nl.akinator.com/)
- JE KAN HEN EEN FILMPJE LATEN TONEN VAN DE SLIMME ROBOT SOPHIA: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QYLCK1ZIZ2O](https://www.youtube.com/watch?v=QYLCK1ZIZ2O)
- TOON HEN HET MUZIKAAL FENOMEEN "HATSUNE MIKU". DIT IS EEN HOLOGRAFISCH PERSONAGE (UIT JAPAN) DAT BEGELEID WORDT DOOR EEN ECHTE BAND. HATSUNE MIKU BESTAAT AL MEER DAN 10 JAAR EN ZINGT MET EEN ORIGINELE STEM GEMAAKT DOOR EEN AI. [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=JHL5AFLEKDO](https://www.youtube.com/watch?v=JHL5AFLEKDO)

