

GRULE

WORKSHOPS en Lezingen

School en Recreatie

Rectem.Z
4-3-2019



Inhoud

Scholen.....	2
Programmeer Workshop	2
Lezingen	3
Productief leren omgaan met games.....	3
Recreatie	4
Een bordspel ontwerpen	4
Een fysiek spel ontwikkelen	4
Game Analyse	5
Games door de jaren heen	6
Speelse programmeer intro	6



Scholen

Programmeer Workshop

Leeftijd	ASO,TSO en BSO 2+3 ^{de} graad.
Inhoud	Waarom is programmeren belangrijk en nuttig? In deze workshop krijg je meer info over programmeren en ga je hands-on leren wat programmeren is. Daarnaast wordt je ingelicht over verdere studiemogelijkheden en een toekomstperspectief. Deze workshop valt onder het STEM-gedachtegoed. (een Engels acroniem voor Science, Technology, Engineering en Mathematics).
Duur	2 uren.
Benodigheden	Computerlokaal Beamer
Prijs	7 euro per workshop per persoon.



Lezingen

Productief leren omgaan met games

Leeftijd	1 ^{ste} en 2 ^{de} graad.
Inhoud	We gaan een kijk geven op gameverslaving; wat is dit, hoe voorkom je dit, hoe los je dit op,... Gameverslaving is een actueel, niet genoeg geadresseerd probleem dat voornamelijk veel voorkomt bij jongeren. Daarnaast schetsen we de game industrie en geven je een inkijk over hoe je productief en gezond kan omgaan met games.
Duur	2 uren.
Benodigheden	Luidsprekers met microfoon Beamer
Prijs	75 euro



Recreatie

Een bordspel ontwerpen

Leeftijd	12 jaar+
Inhoud	Het ontwikkelen van een prototype van een fysiek bordspel. Je krijgt een indompeling van game design principes die je zowel kan toepassen op videogames als bordspellen. Zo leer je wat spellen interessant en niet interessant maakt.
Duur	3 uren.
Benodigheden	Tafels voor materiaal op te plaatsen. Wij voorzien de rest.
Prijs	10 euro per workshop per persoon.

Een fysiek spel ontwikkelen

Leeftijd	-12 jaar
Inhoud	Verstopperkje, schipper mag ik over varen, tikkertje... Allemaal leuk, maar een eigen (interessant) spel maken is een ware uitdaging. Samen gaan we dus een eigen spel maken!
Duur	3 uren.
Benodigheden	Wij voorzien zelf al het materiaal.
Prijs	10 euro per workshop per persoon.



Game Analyse

Leeftijd	12+
Inhoud	Games spelen en er over bij leren! Wat is er nu interessanter... Je leert vakjargon en je leert games te benaderen vanuit een ander perspectief dan de consument.
Duur	4 uren.
Benodigheden	Computerlokaal. Beamer.
Prijs	12 euro per workshop per persoon.



Games door de jaren heen

Leeftijd	8 tot 12 jaar
Inhoud	Een interessante tijdreis door de geschiedenis van de gamewereld. We bekijken de belangrijkste innovaties en je krijgt de kans om enkele innovaties uit te testen.
Duur	4 uren.
Benodigheden	Een oude monitor met scart- aansluiting. Een beamer. Wij voorzien allerlei oude gameconsoles.
Prijs	12 euro per workshop per persoon.

Speelse programmeer intro

Leeftijd	-12 jaar
Inhoud	Programmeren is cool! Samen gaan we (fysieke) spellen spelen. (Bvb. Een aangepaste versie van schipper mag ik over varen.) Uit deze spellen leert een kind hoe een computer denkt en enkele basis principes van programmeren.
Duur	3 uren.
Benodigheden	Wij voorzien het nodige materiaal.
Prijs	10 euro per workshop per persoon.



