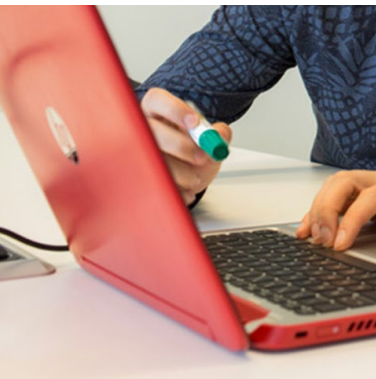


TLL



HERFST FESTIVAL 2017



Universiteit Utrecht

PROGRAMMA



WELKOM OP HET TLL HERFSTFESTIVAL

TEACHING & LEARNING LAB

Het Teaching & Learning Lab (TLL) van de Universiteit Utrecht is een onderwijslab voor docenten in het voortgezet en hoger onderwijs, leerlingen, studenten, didactisch onderzoekers en bedrijven. Het is een plek om onderwijsvormen te onderzoeken, te ontwikkelen en in de praktijk te testen. Samen versterken de gebruikers van het TLL hun eigen onderwijs, en inspireren ze collega's met nieuwe ideeën.

TLL HERFSTFESTIVAL

Tijdens het Teaching & Learning Lab Herfstfestival maken deelnemers kennis met de meest recente onderwijsinnovaties, die ze kunnen beproeven en bespreken. Docenten kunnen de kennis direct toepassen in hun onderwijs. De Universiteit Utrecht zal het TLL Herfstfestival jaarlijks organiseren.

www.uu.nl/tll



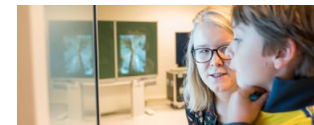
15 MIN TLL Talks



60 MIN Skills Labs / Ontwerpcafés / Doorlopend

DOORLOPEND

Aan de doorlopende programmering kun je op elk moment deelnemen



VANAF 14.45

BBG 325

MAAK JE EIGEN KENNISCLIP

FRIDOLIN VAN DER
LECG, PETER DUIFHUIS &
WINNIFRED WIJNKER

Ontdek de mogelijkheden van de opnamestudio van het *Teaching & Learning Lab*. Onder begeleiding kun je experimenteren met het Lightboard, de Do-It-Yourself-studio en ontdekken hoe je zelf videoclips kunt opnemen.



VANAF 14.45

BBG KELDER

MOTION CAPTURE LAB

GEERT-JAN GIEZEMAN

In deze workshop wordt uitgelegd hoe *optical motion capture* werkt. Met behulp van een vrijwilliger wordt het proces van motion capture en de visualisatie van een skelet getoond. Nadat het systeem de bewegingen van de vrijwilliger heeft geleerd, worden de bewegingen gebruikt om in real time een avatar aan te sturen.



VANAF 14.45

BBG 322

REAL-TIME GEO

NICO RUTTEN

Met je handen in het zand leren over hoogtelijnen, hellingen en rivierstromingen. In het *Teaching & Learning Lab* kan het met de augmented reality sandbox! Deze tool projecteert een rivierenlandschap op een laag zand. Een sensor registreert veranderingen, die meteen leiden tot veranderingen in de hoogtelijnen en stroming van rivieren.

VANAF 14.45

BBG 322

VIRTUEEL VELDWERK

WOUTER MARRA

Met een VR-bril kunnen studenten alle landschappen van de wereld, en daarbuiten, bestuderen. Gedetailleerde hoogtemodellen en foto-realistische omgevingen zorgen voor een overtuigende ervaring. Veldwerk en VR vullen elkaar aan. Ervaar rivieren in de Alpen, gletsjers in Nepal en het uitzicht op Mars!

TLL TALKS

14.45 BBG 319

GEMOTIVEERD?

RALPH MEULENBROEKS

Motivatie. Misschien wel één van de mooiste menselijke eigenschappen. En dan zie je een klas vol pubers voor je. Valt hier nog iets aan motivatie aan te boren? Dáárover gaan we het hebben. Ook wanneer het niet over pubers gaat.

15.05 & 16.20 BBG 319

SCRIPTING AND ORCHESTRATION FOR COLLABORATIVE INQUIRY

JIM SLOTTA

In his *TLL Talk*, Jim Slotta will elaborate on his opening and will be able to answer questions and discuss with participants.

15.25 BBG 319

ACTIVE LEARNING CLASSROOM

JASPER VAN WINDEN

In een *Active Learning Classroom* zitten studenten nooit meer op de achterste rij en ervaren ze een betere interactie met de docent en met elkaar. Althans, dat is het idee. Maar hoe pakt het uit in de praktijk? Jasper van Winden

vertelt over zijn ervaringen en die van zijn studenten in het hoger onderwijs. Hoe voelt het om opeens vanuit het midden van de zaal les te geven?

16.00 BBG 319

MONKEY REALITY

LIESBETH STERCK, LISETTE VAN DEN BERG & DIAN ZIJLMANS

Hoe communiceren apen met elkaar en hoe is het om in een apengroep te zitten? Dit project legt communicatie tussen apen vast met een camera die zich middenin de apengroep bevindt. Dit project is nog volop in ontwikkeling; hier tonen we alvast de eerste beelden.

16.40 BBG 319

MAKING TEACHING & LEARNING MATTER

IRMA MEIJERMAN

Hoe zorg je ervoor dat je leerlingen of studenten daadwerkelijk leren wat jij wilt dat ze leren? Hoe maak je het onderwijs voor jezelf relevanter en uitdagender? Maak kennis met het systematisch en evidence-based benaderen van onderwijs volgens het principe van *Scholarship of Teaching and Learning* (SoTL).

13.30 KBG ENTREE

DUNSJE YN STYLE

Een dans geïnspireerd op De Stijl. Ontwikkeld door Nellie en Natasja Hoekstra, uitvoering door Bewegingscentrum Drachten.



13.45 KBG ENTREE

AFTRAP

Toine Pieters (Freudenthal Instituut), Jan Haarhuis (Educate-it) en Manon Kluijtmans (Centre for Academic Teaching).



14.00 KBG COSMOS

OPENINGSLEZING

JIM SLOTTA
UNIVERSITY OF TORONTO

Scripting and orchestration of a learning community — Dr. Jim Slotta is an Associate Professor at Ontario Institute for Studies in Education, University of Toronto. He writes extensively about the interplay between technology, pedagogy, and community. His research employs technology-enhanced learning environments to investigate cognitive models of learning and instruction.

SKILLS LAB

RONDE 1

14.45 BBG 065

NO ESCAPE: ESCAPE ROOMS IN HET VO

ALICE VELDKAMP + STEFAN & STIJN

Waar moet je op letten bij het ontwikkelen van een Escape Room? Alice Veldkamp onderzoekt de educatieve potentie. Leerlingen delen hun ervaringen met het ontwikkelen van een wiskunde escape room ter voorbereiding op een toets. En zelf spelen!

14.45 BBG 071

BIG HISTORY IN HET ONDERWIJS

DAAN WEGENER

De ambitie van Big History is om niets minder dan een geschiedenis van de kosmos te geven, van oerknal tot het heden en verder. Wat zijn de grootste uitdagingen?

14.45 BBG 106

ONTWERPEN EN PRINTEN IN 3D

ROGIER BOS & MICHIEL DOORMAN

Altijd al eigen 3D onderwijs-materialen willen maken? Of met leerlingen/studenten aan de slag met de 3D-printer? In deze workshop leer je over het gehele proces: ontwerpen, exporteren, materiaalkeuze en printen.

14.45 BBG 077

LEAPHY, ROBOTICA VOOR IEDERE LEERLING

MET O.A. OLIVIER VAN BEEKUM, ERIK-PETER VERMAAT & ROELAND SMITH + LEERLINGEN

Robotica, programmeren en ondernemerschap zijn cruciale vaardigheden geworden. Met het door leerlingen zelf ontwikkelde en low-budget robotwagentje *Leaphy* komt robotica-onderwijs nu binnen het bereik van elke school.

14.45 BBG 069

MAAK KENNIS MET AUGMENTED REALITY

JUSTIN ZIJLSTRA

Een kleine crash course over augmented reality (AR). We brainstormen over het maken van onze eigen toepassingen in een gratis te downloaden app. Samen maken we een AR-naslagwerk dat opent door je smartphone op een som of hoofdstuk te richten.

SKILLS LAB

14.45

BBG 079

NA-APEN

ANNE VAN VEEN

Wat kunnen we leren van historische 're-enactments'? In de jaren tachtig werden in Nederland diverse 'kooi-preferentietesten' met Java-apen gedaan. Kunnen we door de heruitvoering van deze testen ook mensen beter leren begrijpen?

14.45

BBG 103

FLIPPING THE CLASSROOM MET SCALABLE LEARNING

EMMA BOSMAN

Flipping the classroom is een onderwijsbenadering waarbij kennisoverdracht thuis plaatsvindt. *Scalable Learning* is een platform dat speciaal ontworpen is voor deze vorm van onderwijs. Maak kennisoverdracht thuis interactiever en krijg beter inzicht in begripsproblemen.

14.45

BBG 075

3D-FOTOGRAFIE

LIEKE DERKSEN +
LEERLINGEN

Leerlingen van Alberdingk Thijm Scholen hebben als onderdeel van een werkweek

360° foto's gemaakt. Via een speciaal programma kun je met een VR-bril door de foto heenlopen. In deze workshop neem je een kijkje in de 3D-wereld van de leerlingen.

RONDE 2

16.00

BBG 069

VR VOOR HET ONDERWIJS

MARDIE VERMUNT +
LEERLINGEN

Leerlingen ontwikkelen samen met Mardie Vermunt een Virtual Reality (VR)-app over de cel en zijn organellen. Wat is er tot zover geleerd? Hoe zorgen we dat meer docenten samen met leerlingen VR-apps over allerlei onderwerpen kunnen bouwen?

16.00

BBG 071

ZELFREGULEREND LEREN IN MOOCS

LIESBETH KESTER

Succesvol leren in *massive open online courses* vereist veel vaardigheden in zelfregulerend leren. In deze workshop wordt gekeken hoe MOOCs kunnen worden ontworpen zodat ze het leerproces van de studenten optimaal ondersteunen met beperkte inmenging van de docent.

16.00

BBG 106

ANIMATIES & STORYTELLING

MAAIKE VAN DER VEEN & SUZANNE VAN HOOGSTRATEN

In deze workshop staat het proces van storytelling centraal. Wanneer en hoe zet je storytelling met behulp van animates in voor het onderwijs? Je gaat zelf aan de slag met het schrijven van een eerste script.

16.00

BBG 103

MEER INTERACTIE MET VOTING TOOLS

WILLEMEN DE HAAN

Met een voting tool kun je alle scholieren of studenten tegelijkertijd vragen laten beantwoorden. In deze workshop het waarom, hoe en wanneer van een voting tool. Ook bespreken we welke tools er zijn en ga je ermee aan de slag voor je eigen onderwijs.

16.00

BBG 077

GAMIFICATION IN HET ONDERWIJS

VINCENT JONKER

Een vakdidactische doos van pandora of de heilige graal? We kijken wat de bestaande beta-didactiek kan leren van

gamification-principes. Als je weet wat vakdidactisch werkt, is er dan ook een leeromgeving te creëren waarin spel een rol speelt?

16.00

BBG 007

HANDS-ON LESSON STUDY

WOUTER VAN JOOLINGEN &
ROGIER BOS

Lesson Study is een methode voor onderwijsinnovatie, van oorsprong afkomstig uit Japan. Teams ontwikkelen samen een les rond een bepaalde onderzoeksvraag. De les wordt uitgevoerd door de één van de teamleden en door de overige leden geobserveerd. Doe hier je eerste hands-on ervaring op.

16.00

BBG 308

RECONSTRUCTIE VAN HISTORISCH PIGMENT

GERT JAN VROEGE,
DOMINIQUE THIES-WEESIE &
THIJS HAGENDIJK

In deze workshop maken we een reconstructie van een rood pigment dat wordt opgewerkt uit brazielhout. Dit is een vorm van case-based learning; een puzzel die kan worden opgelost in het lab. Een uitnodiging om chemische, (kunst)historische en taalwetenschappelijke kennis en vaardigheden met elkaar te integreren.

In de onderwijsontwerpcafés bespreken deelnemers onder leiding van een deskundige een didactische opzet of lesmateriaal ingebracht door één van de deelnemers. Deelname uitsluitend via vooraanmelding.

14.45 & 16.00 KBG ZITJES

ONTWERP CAFÉ

17.10

KBG VIDEOWALL

AFSLUITING

AD VISSER & ROUSSEAU



17.15

KBG VIDEOWALL

AD VISSER & ROUSSEAU

Livemuziek en borrel

SCHEMA

13.30 13.45 14.00 14.15 14.30 14.45 15.00 15.15 15.30 15.45 16.00 16.15 16.30 16.45 17.00 17.15 17.30 17.45

KBG ENTREE	DANS	AFTRAP															
KBG COSMOS			JIM SLOTTA														
KBG VIDEOWALL																	AFSLUITING + AD VISSER & ROUSSEAU
KBG ZITJES						ONTWERPCAFÉ RONDE 1				ONTWERPCAFÉ RONDE 2							
BBG 319	TLL					GEMOTIVEERD?	SCRIPTING AND ORCHESTRATION FOR COLLAB. INQUIRY	ACTIVE LEARNING CLASSROOM				MONKEY REALITY	SCRIPTING AND ORCHESTRATION FOR COLLAB. INQUIRY	MAKING TEACHING & LEARNING MATTER			
BBG 322	TLL					REAL-TIME GEO / VIRTUEEL VELDWERK				REAL-TIME GEO / VIRTUEEL VELDWERK							
BBG 325	TLL					MAAK JE EIGEN KENNISCLIP				MAAK JE EIGEN KENNISCLIP							
BBG KELDER						MOTION CAPTURE LAB				MOTION CAPTURE LAB							
BBG 007												HANDS-ON LESSON STUDY					
BBG 065						ESCAPE ROOMS IN HET VO											
BBG 069						AUGMENTED REALITY				VR VOOR HET ONDERWIJS							
BBG 071						BIG HISTORY				ZELFREGULEREND LEREN IN MOOCS							
BBG 075						3D-FOTOGRAFIE											
BBG 077						LEAPHY (ROBOTICA)				GAMIFICATION I/H ONDERWIJS							
BBG 079						NA-APEN											
BBG 103						FLIPPING THE CLASSROOM				INTERACTIE MET VOTING TOOLS							
BBG 106						ONTWERPEN EN PRINTEN IN 3D				ANIMATIES & STORYTELLING							
BBG 308												HISTORISCH PIGMENT					

BBG = Buys Ballotgebouw

KBG = Victor J. Koningsbergergebouw

Opening/slot

TLL Talks

Skills Lab

Doorlopend

Ontwerpcafé