

PICNIC YOUNG 2008 LABS

Interactive Menu

PICNIC YOUNG LABS

NEW TECHNOLOGIES

NEW MEDIA

GAME DESIGN

PITCH

PICNIC YOUNG LABS
Van 22 tot en met 26 september 2008
Westergasfabriek Amsterdam

www.picnicyoung.nl



PICNIC YOUNG 2008 LABS

Interactive Menu

PICNIC YOUNG LABS

NEW TECHNOLOGIES

NEW MEDIA

GAME DESIGN

PITCH

Van 22 tot en met 26 september 2008 vinden de **PICNICYOUNG LABS** plaats. De Labs zijn interactieve workshops waarin leerlingen uit het voorgezet en middelbaar beroepsonderwijs (14 t/m 18 jaar) zich te buiten kunnen gaan aan nieuwe mediatools. Ze maken mediaproducties, spelen en bouwen educatieve games, voeren live wetenschappelijke experimenten uit en maken kennis met vele andere belevingswaardigheden. Diverse vertegenwoordigers uit de creatieve sector begeleiden de leerlingen tijdens de Labs. Deelnemen met een klas kan via aanmelding door een leerkracht.

In Pakhuis de Zwijger zijn tijdens **PICNICYOUNG** speciale workshopruimtes ingericht met in totaal zes installaties en workshopsettings. Groepen leerlingen kunnen hier een dagdeel lang aan de slag met verschillende media en technologieën.

Voor docenten en onderwijzers bieden de **PICNICYOUNG LABS** de kans om een klas een goed beeld te geven van wat er zoal speelt op het gebied van nieuwe media, technologie en onderwijs.

De Labs duren drie uur en vinden twee keer per dag plaats. Er zijn 6 workshops voor jongeren die in 3 categorieën worden aangeboden: New Technologies, New Media en Game Design.

New Technologies

Interactive Menu

PICNIC YOUNG LABS

NEW TECHNOLOGIES

NEW MEDIA

GAME DESIGN

PITCH

Sensor Machines

Maak een innovatief muziekinstrument. Leerlingen krijgen de opdracht om een eigen muziekinstrument te maken die met sensoren reageert op de omgeving en de gebruiker. Workshopleiders begeleiden de leerlingen in hun brainstorm en tijdens het bouwen van de machine. Er zijn verschillende materialen beschikbaar om mee te bouwen en er kan gebruik worden gemaakt van de Fablab-machines, zoals de laser-cutter en de freesmachine. Deze lab biedt plaats aan maximaal 15 deelnemers.

NuPlay

Bouw je eigen interactieve installatie met behulp van een 3D game. NuPlay is een softwareprogramma waarmee je de computer kunt inzetten om 3D beelden en geluiden te genereren, of als een performance/interactieve installatie. De software maakt gebruik van de kracht van bestaande 3D game software die nu heel andere beelden aankan en LIVE kan worden aangestuurd met game controllers, webcam, sensoren, geluiden, elektronische muziekinstrumenten enzovoort. Deze lab biedt plaats aan maximaal 15 deelnemers.

New Media



Interactive Menu

PICNIC YOUNG LABS

NEW TECHNOLOGIES

NEW MEDIA

GAME DESIGN

PITCH

Nieuws Maken

Wanneer is iets 'nieuws'? En hoe breng je dat in beeld? Wat vertel je wel en wat laat je juist niet zien? En waarom? In het Lab Nieuws Maken gaan we in op deze vragen. Leerlingen gaan zelf aan de slag om een journal te maken, in woord en beeld. Zij doen zelf de redactie, de regie, de opnamen, de presentatie en de productie. Alles onder hoge tijdsdruk, net als in de echte nieuwsjournalistiek. 'Samenwerken' is het sleutelwoord om tot een goed eindresultaat te komen. En passant doen ze heel wat mediawijsheid op. Het resultaat van het Lab is een radio- en/of televisiejournaal, dat ook uitgezonden zal worden via diverse kanalen. Deze Lab biedt plaats aan maximaal 30 deelnemers.

Media iets voor jou?

In dit Lab oriënteren leerlingen zich op de creatieve industrie door te werken met media die hen dagelijks omringen. Onderwerpen in dit Lab zijn: Narrow Casting, Character Design, Animated Gif, Foto, Banner, Podcast en Stop motion animatie. Tijdens de workshop worden de leerlingen uitgedaagd om op basis van deze onderwerpen een concept of een idee uit te werken naar een werkend prototype. Deze Lab biedt plaats aan maximaal 30 deelnemers.



Game Design

Interactive Menu

PICNIC YOUNG LABS

NEW TECHNOLOGIES

NEW MEDIA

GAME DESIGN

PITCH

Make-a-Game

Een goede educatieve game maken is een bijzondere vaardigheid. In deze workshop leren de leerlingen hoe ze zelf een leerzame game kunnen bouwen. Na een korte uitleg van de theorie gaan ze aan de slag met het bouwen van een game in het programma 'Gamemaker'. Daarbij leren ze een educatieve game te maken voor anderen, keuzes te maken en problemen op te lossen. Hebben ze de vaardigheden volledig onder de knie? Geef de leerlingen dan op voor de Kennisnet Make-a-Game wedstrijd en ga de strijd aan met andere gamebouwers in het voortgezet onderwijs! Deze Lab biedt plaats aan maximaal 30 deelnemers.

Voor meer informatie zie ook: WWW.MAKE-A-GAME.NL.

Make a Mobile Game

Met het Game Atelier kunnen leerlingen zelf 'urban games' maken in hun directe omgeving. Aan de hand van 3 spelgenres (secret trail, adventure of collect & trade) bedenken ze een spelverhaal en werken deze online uit. Nadat de groepen de spellen hebben gemaakt, spelen ze het spel van een andere groep. Ze krijgen daarvoor een mobiele telefoon en een gps-apparaat mee. Beide teams proberen de opdrachten zo goed en snel mogelijk op te lossen: de antwoorden worden als (bewegend) beeld en tekst via de mobiele telefoon naar het computersysteem verstuurd.

Na het spelen van het spel komen de groepen weer samen in de workshopruimte om de spellen na te bespreken. Het computerprogramma en de gps-apparatuur heeft de route, de opdrachten en de antwoorden op de opdrachten voor beide teams bijgehouden, waardoor de resultaten direct getoond kunnen worden. Wie heeft het spannendste spel bedacht en wie heeft de opdrachten het beste uitgevoerd? Deze Lab biedt plaats aan maximaal 30 deelnemers.

Pitch



Interactive Menu

PICNIC YOUNG LABS

NEW TECHNOLOGIES

NEW MEDIA

GAME DESIGN

PITCH

Win gratis deelname aan de PICNIC YOUNG LABS!

Om deelname aan de **PICNIC YOUNG LABS** vanuit heel Nederland te stimuleren, is een pitch voor het onderwijs georganiseerd. Klassen kunnen gratis deelname aan de **PICNIC YOUNG LABS** winnen, door mee te doen met de Pitch. Meedoen is eenvoudig:

Bedenk een innovatief project met creatieve technologie in de klas en beschrijf je idee in antwoord op de vraag: Wat zou jij in de klas willen doen met nieuwe media of technologie?

Meer weten?

Ga naar WWW.PICNICYOUNG.NL voor meer informatie over **PICNIC YOUNG**, de kosten van de Labs, de registratieprocedure of het indienen van de Pitchaanvraag.



PICNIC YOUNG 2008 SPECIALS

Interactive Menu

PICNIC
YOUNG
SPECIALS

ANYTIME
& ANY PLACE
LEARNING

LOCATIVE
LEARNING
LAB

IMMERSIVE
VIRTUAL
LEARNING
WORLDS

PICNICYOUNG SPECIALS
24 september 2008
Westergasfabriek Amsterdam

www.picnicyoung.nl

 PICNICYOUNG

PICNIC YOUNG 2008 SPECIALS

Interactive Menu

PICNIC YOUNG SPECIALS

ANYTIME
& ANY PLACE
LEARNING

LOCATIVE
LEARNING
LAB

IMMERSIVE
VIRTUAL
LEARNING
WORLDS

De SPECIALS hebben als doel professionals uit de educatieve, creatieve en culturele sector te inspireren en inzichten te bieden in de mogelijkheden van creatieve technologie voor het onderwijs. Sprekers presenteren (inter) nationale 'best practices', deelnemers delen ervaringen, verkennen nieuwe toepassingen en kunnen samenwerkingverbanden leggen en verdiepen. Creatieve makers, het onderwijsveld en de (ICT en onderwijs) markt delen samen in nieuwe verkenningen en toepassingen.

Op 24 september, tijdens **PICNICYOUNG** organiseren Creative Learning Lab van Waag Society en het Surfnets/Kennisnet innovatieprogramma twee SPECIALS.

Anytime & Any place Learning, 10:00 – 13:00

Recente ontwikkelingen van mobiele onderwijstoepassingen; 's middags kunnen deelnemers meedoen aan het Locative Learning Lab dat op het **PICNIC** terrein wordt gegeven.

Immersive Virtual Learning Worlds, 14:00 – 17:00

Leren, samenwerken en nieuwe vormen van expressie in omgevingen als Second Life.

De **PICNICYOUNG** SPECIALS vinden plaats bij **PICNIC** op het Westergasfabriekterrein in Amsterdam. Beide specials bieden ruimte aan 200 professionals.

Anytime & Any place Learning

Interactive Menu

PICNIC
YOUNG
SPECIALS

**ANYTIME
& ANY PLACE
LEARNING**

LOCATIVE
LEARNING
LAB

IMMERSIVE
VIRTUAL
LEARNING
WORLDS

Mobile and game technology in contemporary education

Bent u Always on?

Internet is mobiel! Het internet, een platform voor informatie, ontmoeting en expressie vindt in snel tempo zijn weg naar de openbare ruimte. Dat betekent dat iedereen de hele dag op iedere plek online kan zijn. We gebruiken onze mobiele apparatuur om te consumeren, produceren, communiceren en te delen. Plaatsbepalingstechnologie (GPS) en speltoepassingen (gaming) voegen hieraan extra dimensies toe. Zo ontstaat een plaats- en tijdonafhankelijke verbinding tussen de fysieke en de virtuele wereld. De nadruk ligt daarbij op de betekeniscreatie door jou, voor jou.

Deze ontwikkeling biedt nieuwe kansen voor het onderwijs. De Special Anytime & Any place Learning laat vanuit verschillende perspectieven zien welke mogelijkheden mobiele technologie biedt.

Er wordt ingegaan op het creëren van betekenisvolle belevingen, waarbij de stedelijke omgeving dient als podium én leeromgeving. Als bron voor inspiratie, leerinhoud, interactie en authenticiteit.

Ook zal er aandacht zijn voor het ontlocken en ondersteunen van leerprocessen op onverwachte plekken en momenten. Bijvoorbeeld bij de bushaltes ochtends naar school of tijdens de reclame op de bank voor de televisie.

Vanuit theorie en praktijk zullen vooraanstaande internationale sprekers u inspireren tot creatieve ideeën en oplossingen voor uw onderwijs.

Locative Learning Lab

Interactive Menu

PICNIC
YOUNG
SPECIALS

ANYTIME
& ANY PLACE
LEARNING

LOCATIVE LEARNING LAB

IMMERSIVE
VIRTUAL
LEARNING
WORLDS

De stad als leeromgeving

Een hands-on workshop waarin deelnemers zelf concepten bedenken voor mobiele educatieve games. Deze middag richt zich in de breedte op de mogelijkheden van de stad als speelveld en leeromgeving, met een extra focus op de methodes van game ontwikkelaars. Scenarioschrijvers, game developers, media experts, technologen, culturele instellingen en onderwijsprofessionals werken samen om elkaar te inspireren. Kennis uit te wisselen en samen tot nieuwe concepten te komen in een open interactieve workshop.

Deelnemers ontwikkelen de concepten in het lab en testen ze ter plekke met een keur aan locatiebewuste technologieën. Hierbij worden de deelnemers geïnspireerd en geholpen door experts op het gebied van scenario schrijven, theater, gaming, media en technologie.

Het is aan te bevelen voor deelnemers zoveel mogelijk voorbereid te komen en dus bijvoorbeeld incomplete concepten mee te nemen en mogelijk bijbehorend foto-, video- en audiomateriaal.

Immersive Virtual Learning Worlds

Interactive Menu

PICNIC
YOUNG
SPECIALS

ANYTIME
& ANY PLACE
LEARNING

LOCATIVE
LEARNING
LAB

**IMMERSIVE
VIRTUAL
LEARNING
WORLDS**

Virtuele werelden, ze zijn in opmars. In toenemende mate maken bedrijven en instellingen er gebruik van als ondersteunende dienst. Er wordt daarom naarstig gezocht naar toepassingsmogelijkheden die gebruik maken van de kernkwaliteiten van virtuele werelden. Maar wat zijn deze kernkwaliteiten? Wat doen jongeren in deze werelden? En wat kunnen onderwijsinstellingen er mee? Virtuele werelden sluiten aan bij de belevingswereld van jongeren.

Ze stimuleren fantasie, creativiteit, nieuwsgierigheid en jongeren ervaren ze als uitdagend. Daarnaast doet gezamenlijk aanwezig zijn in dezelfde virtuele ruimte een beroep op sociale vaardigheden, terwijl het zelf ontwerpen van gebouwen en voorwerpen weer een beroep doet op creativiteit en productenschap. U kunt een virtuele wereld ook beschouwen als een platform dat uitermate geschikt is voor artistieke expressie en sociale interactie, voor persoonlijke betekenisverlening en kennisconstructie. Daarnaast zijn virtuele werelden uitermate geschikt voor internationale samenwerking en verkenningen op nieuwe thema's en onderwerpen.

Door deze kernkwaliteiten zijn virtuele werelden als Second Life en Active Worlds interessant als ontmoetings- of uitwisselplek, maar vooral doordat ze dienst kunnen doen als onderwijsplatform.

In deze Special gaan verschillende sprekers van internationale allure dieper in op de mogelijkheden van artistieke expressie in virtuele werelden en de toepassingsmogelijkheden voor het onderwijs.

De keynote sprekers reflecteren op praktische toepassingen en leveren een theoretische onderbouwing. Daarnaast zullen best practices en innovatieve pilots uit het onderwijs en daarbuiten worden gepresenteerd.

Voor meer informatie over de kosten voor deelname, registratie en actuele informatie over het programma en de sprekers, zie:

WWW.PICNICYOUNG.NL