

---

# 08-04: Keuken & primeur

## Wederom een kijkje in de FuzeField-keuken.

Vanaf vandaag is het mogelijk om te kijken hoe de verschillende Educatieve Modules en Games zijn opgebouwd.

In het locatie-dashboard konden de QR-codes al worden gedownload. En vanaf nu kunnen hier ook de handleidingen worden bekeken; en gedownload.

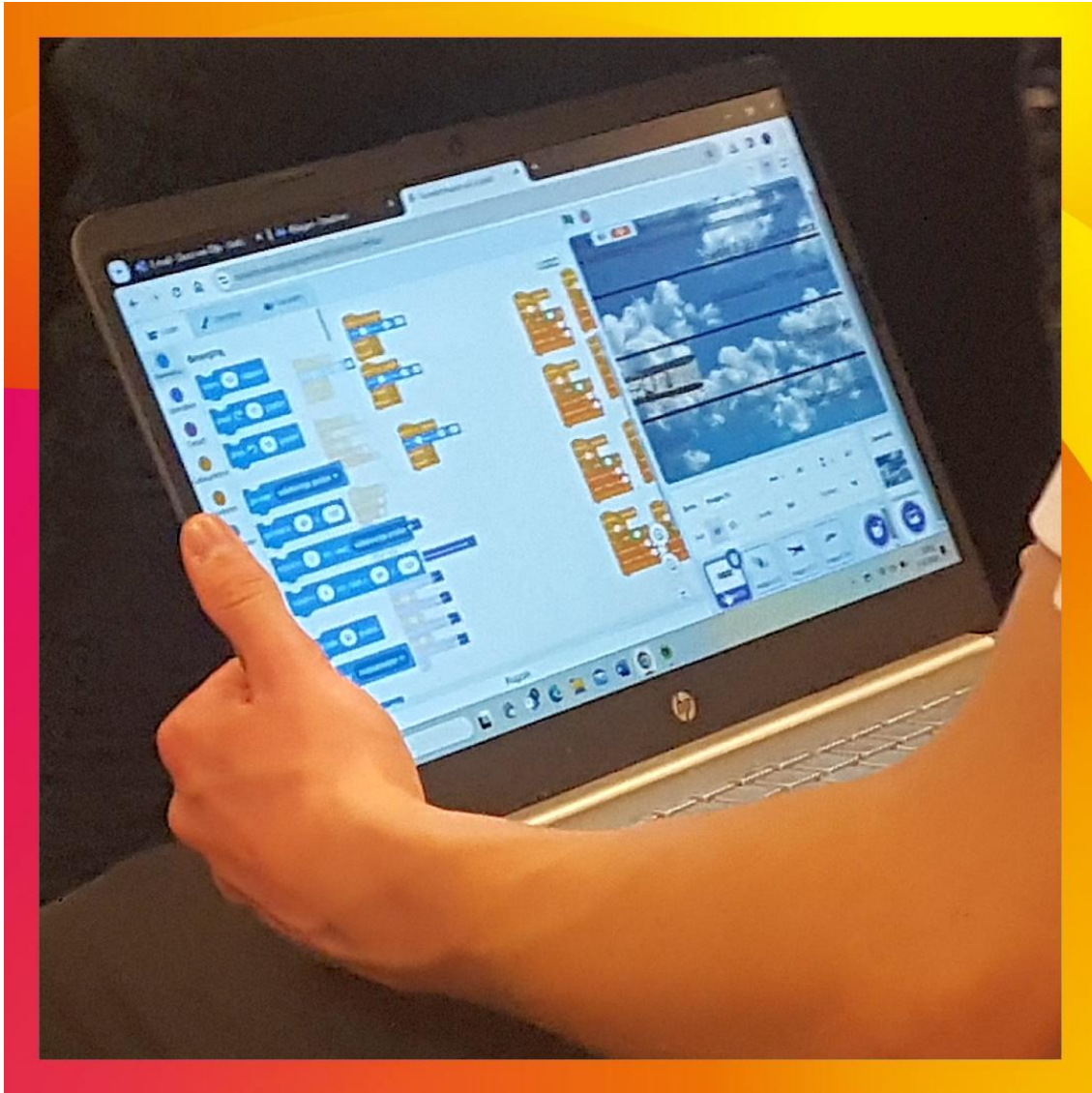
Kijk bijvoorbeeld maar eens op [het dashboard van het FuzeField in de showroom](#); waar ook ontwikkeld en getest:

=====

## Afgelopen vrijdag een primeur afgerond!!

Afgelopen vrijdag was de afsluiting van de première [Educatief [Scratch](#)-programmeren voor FuzeField] door 2de klas Technasium leerlingen van [Melanchthon Bergschenhoek](#) te Bergschenhoek.

21 teams van 3 of 4 leerlingen hadden bij het vak O&O gekozen voor deze uitdaging; waarbij deze vormgegeven was als [Maak een game met de content van een vak hier bij jou op school, dat kan worden gespeeld op het FuzeField zoals dat nu functioneert.].



Na de brainstormsessie presenteerden de groepjes op 6 maart hun ideeën aan mij; sommigen al voorzien van de eerste Scratch-stapjes. Mijn selectiecriteria waren subjectief en eenvoudig:

1. *Spreekt het idee mij aan?*
2. *Spreekt het onderwerp mij aan?*

Uit meer dan 100 ideeën en opzetjes heb ik in totaal 21 'ruwe diamanten' geselecteerd, zoals:

- VOC.
- Wereld-topo grondstoffen en hoofdsteden.
- Griekse mythen en sagen.
- Kwadrateren en worteltrekken.
- d, t of dt?

- Zinsontleding.
- Pac-Man.

### **Drie waren heel, HEEL bijzonder!**

#### *1. Het menselijk lichaam.*

Maar omdat de andere drie teamleden dit niet wilden, werd gekozen voor talen.

Ik heb vervolgens aan de leerling gevraagd of hij zijn idee als 'bijbaantje' voor mij af wilde maken, omdat ik het een heel, HEEL MOOI idee vond; inclusief zijn presentatie daarvan.

Na even overdenken, kwam hij bij me terug:

"Ik ga het niet doen.

Ik tennis veel en wil, naast dit en mijn school, vrije tijd houden."

Wat een PRACHTIG (en voor mij teleurstellend) antwoord.

Dat heb ik hem ook gezegd; inclusief de toevoeging dat hij me te allen tijden mag contacten wanneer hij er wel zin in heeft.

#### *2. Import van [Quizlet](#), om zo de vragen te actualiseren en randomizen.*

Ik was MEGA nieuwsgierig hoe vanuit Scratch contact kan worden gemaakt met Quizlet.

Dus: GO 4 IT!!!

#### *3. Python i.p.v. Scratch.*

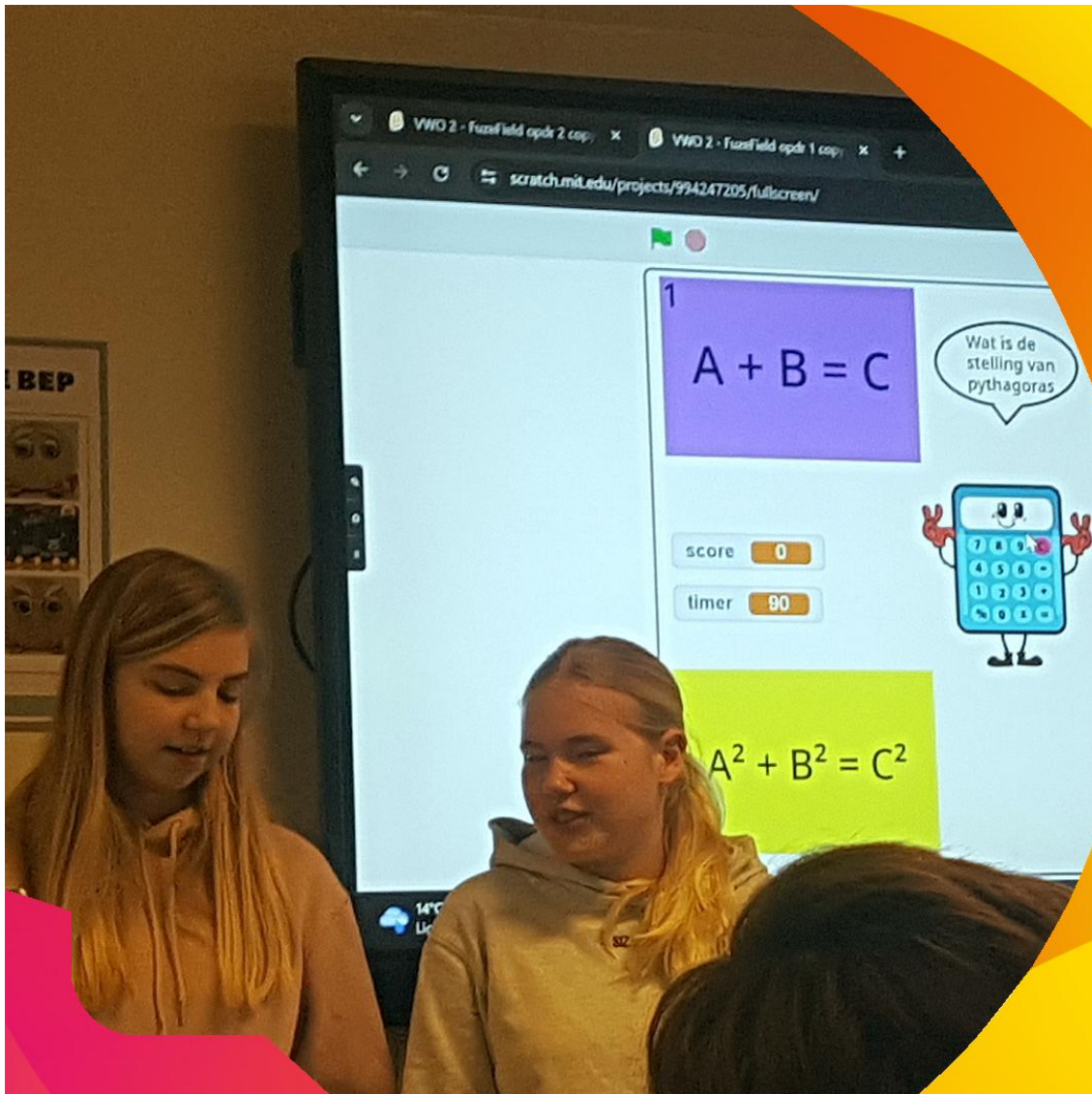
Hoewel binnen FuzeField, Python geen toepassing heeft/vindt/kent, was ik wel MEGA nieuwsgierig hoe Python het FuzeField kan verrijken.

Temeer ook, omdat gezegd werd dat ze vanuit Python contact kunnen leggen met [ChatGPT](#).

Hoe cool is dat?!?!

Ik heb vervolgens aangegeven dat hun gehele programma zelfstandig moet kunnen functioneren binnen de hardware-parameters die binnen FuzeField worden gehanteerd.

Daarom heb ik voor deze twee leerlingen een mini-FuzeField, a.k.a. eigen hardware-ontwikkel-omgeving, gemaakt en toegestuurd.



Zoals gezegd was afgelopen vrijdag dus Presentatie-dag van deze première.

Elke groep presenteerde vanaf de eigen laptop hun Scratch-spel en lichtte het real time toe.

Ik heb 21 presentaties gekregen, die varieerden van [*Het idee is goed, maar hier mankeert/ontbreekt nog te veel aan.*] tot en met [*Wat is dit MEGA MOOI!!!*].

Hoewel ik al best veel meegemaakt heb, blijven leerlingen me positief verrassen; zeker wanneer ze in een educatief uitdagende omgeving als in deze school mogen groeien en bloeien.

Wat het zo mooi maakte waren zaken als:

- Inleidende stukken alvorens de game begint.

- Digitaal zelf getekende afbeeldingen zoals [Historisch correcte oorlogsvliegtuigen] en [Faun].
- ECHT een team van vier leerlingen die als één eenheid hun project en product presenteerden.
- De Fuze van Pac-Man en Franse taal: Pak de woorden en hun vertaling en ontwijk tegelijkertijd de monsters.

Met de docenten heb ik afgesproken dat alle Scratch-projecten/SB3-bestanden naar FuzeField toe komen.

Vervolgens gaan we ze converteren en alle games spelen en beoordelen. De [Top 3 (of 5)] gaan we kenbaar maken en aan de makers toestemming vragen of deze mogen draaien op alle FuzeFields in Nederland.

En tevens ontvangen deze leerlingen een gratis toegangsbewijs voor het [Nationaal VideoGame Museum \(NVGM\) in Zoetermeer](#).

Daar kunnen ze, zolang er geen (tijdelijk) FuzeField in hun school ligt, op het Educatieve Plein op de tweede verdieping hun eigen game in real life and format spelen.

---