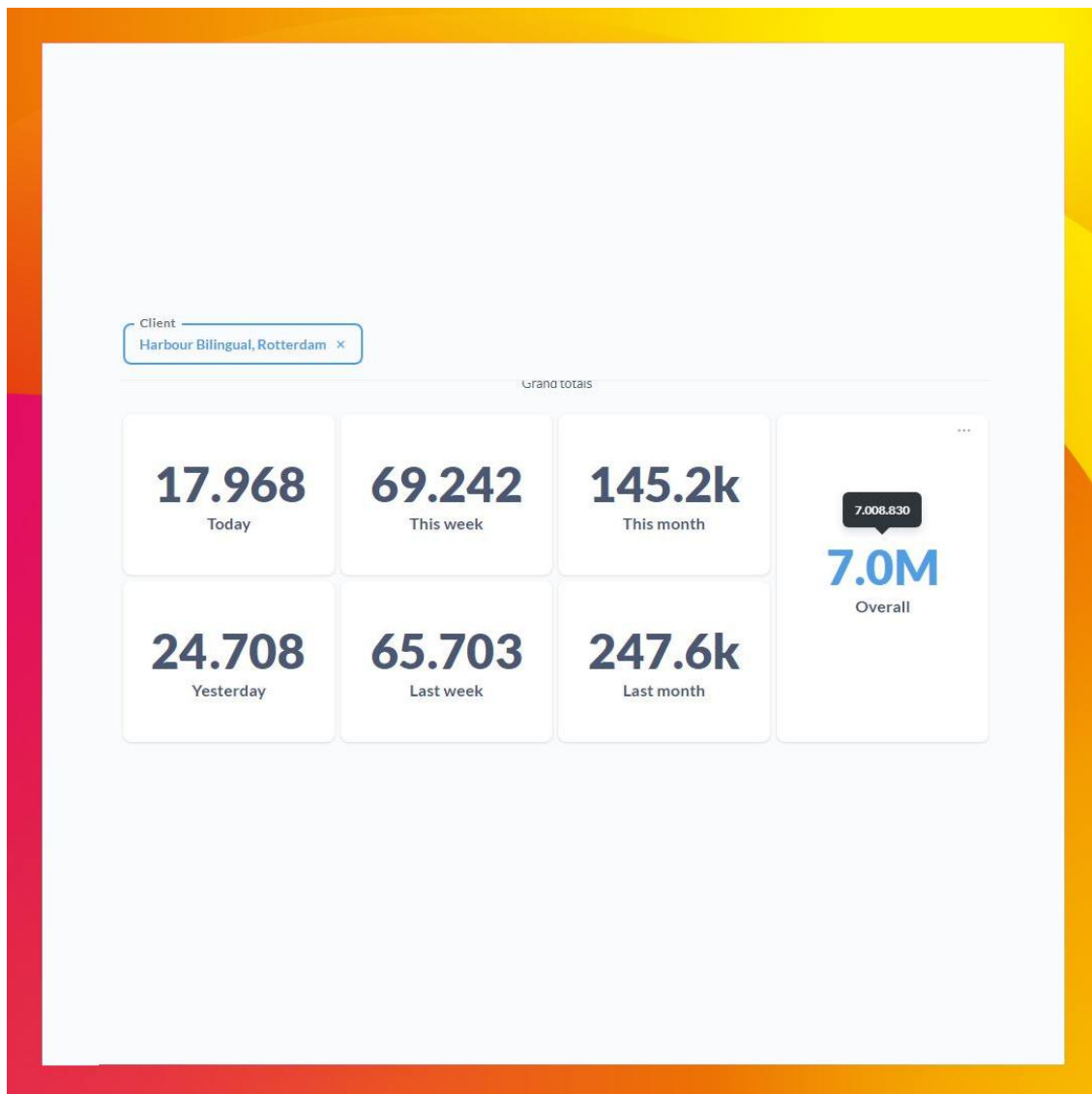


15-03: Meer dan 7 miljoen

Gisteren heeft het [FuzeField bij basisschool Harbour Bilingual in Rotterdam](#) als eerste de 7 miljoenste beweging geregistreerd!!

(Wat betekent dat er op die 2,4 x 3,6 meter interactieve buitenvloer nog meer dan 7M bewegingen zijn gemaakt!)

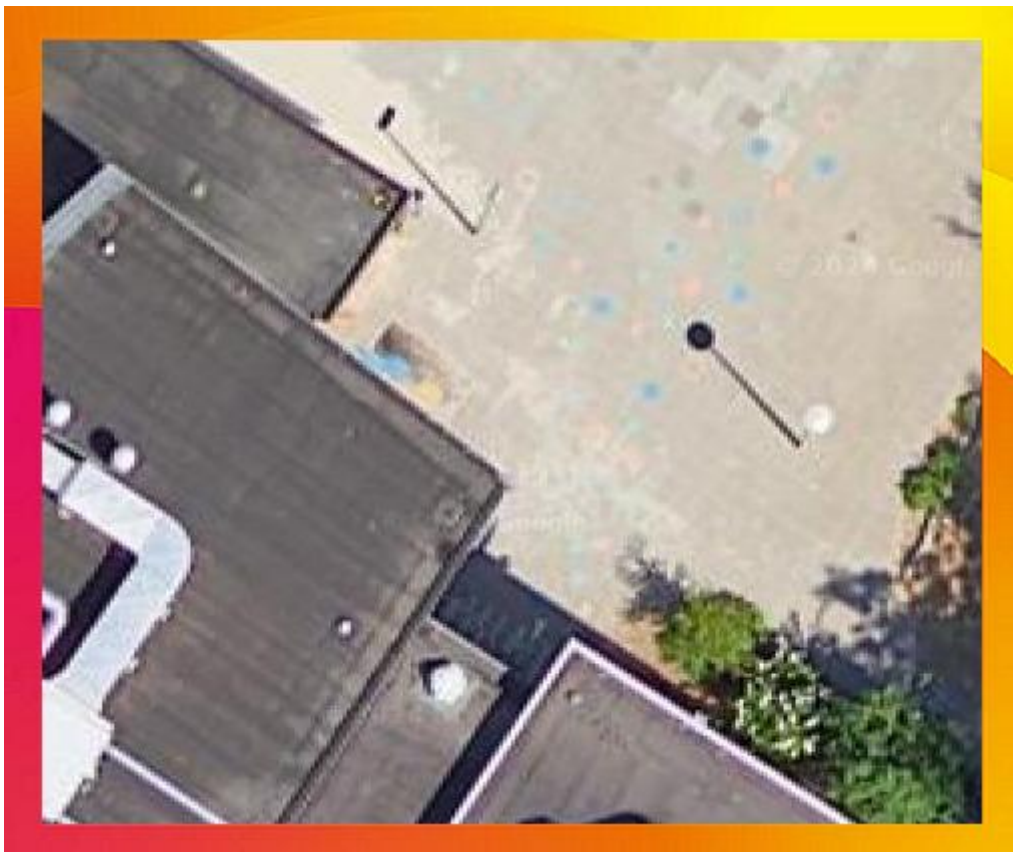
Dit maakt mij trots op waar we aan zijn begonnen en hebben ontwikkeld. En nog gemotiveerder om de toekomst dichterbij te halen.



22-03: FuzeField & Google

Even een leuke 'speurtocht' op de vrijdag:
Google laat inmiddels sommige FuzeFields op haar maps zien!
Dit zijn 3 voorbeelden.
Welke weet jij er nog meer te vinden?!

(Dit is een praktisch hulpmiddel: <https://fuzefield.nl/waar>)





25-03: In beweging

FuzeField laat je niet stil staan; dus staat het zelf ook niet stil.

Alles is eigen idee en uitwerking en wordt gemaakt met een selecte groep mensen en bedrijven.

Dat geldt o.a. m.b.t. de hardware-ontwikkelingen; waar later nog informatie over zal komen.

Met de Modules en Games die gemaakt en ontwikkeld worden, wordt een tweede weg ingeslagen.

Daar waar altijd gekozen werd voor in-huis-ontwikkeling en testen met een kleine en selecte groep, wordt vanaf nu ook de stap in de FuzeField-community gezet.

Modules en Games die de schets-fase uit zijn worden voorzien van **de gele [In ontwikkeling icoon]** en gaan live.

Vanaf dat moment kan zo'n Game of Module op elk van de 57 FuzeFields

gespeeld en getest worden.

Omdat elk FuzeField geconnect is met de server, komt er een schat aan gebruiksinformatie binnen.

Dit wordt gevoegd bij de reacties die (on)gevraagd per E-mail gestuurd worden, en vormen zo de route naar verbetering en het eindresultaat.

Vandaag zijn de eersten in deze reeks gelanceerd.

Één daarvan is [Werkwoord-vervoegingen].

In vier Sub-Modules worden [Basis](kennis), OTT, OVT en VTT aangeboden.

De vijfde Sub-Module is [Alles!] en kan gebruikt worden als assessment of als eindtoets: ***Haal jij Level 10 en speel je het uit!?!***



04-04: De [Canon van NL]

Trots? Ja! Best wel!

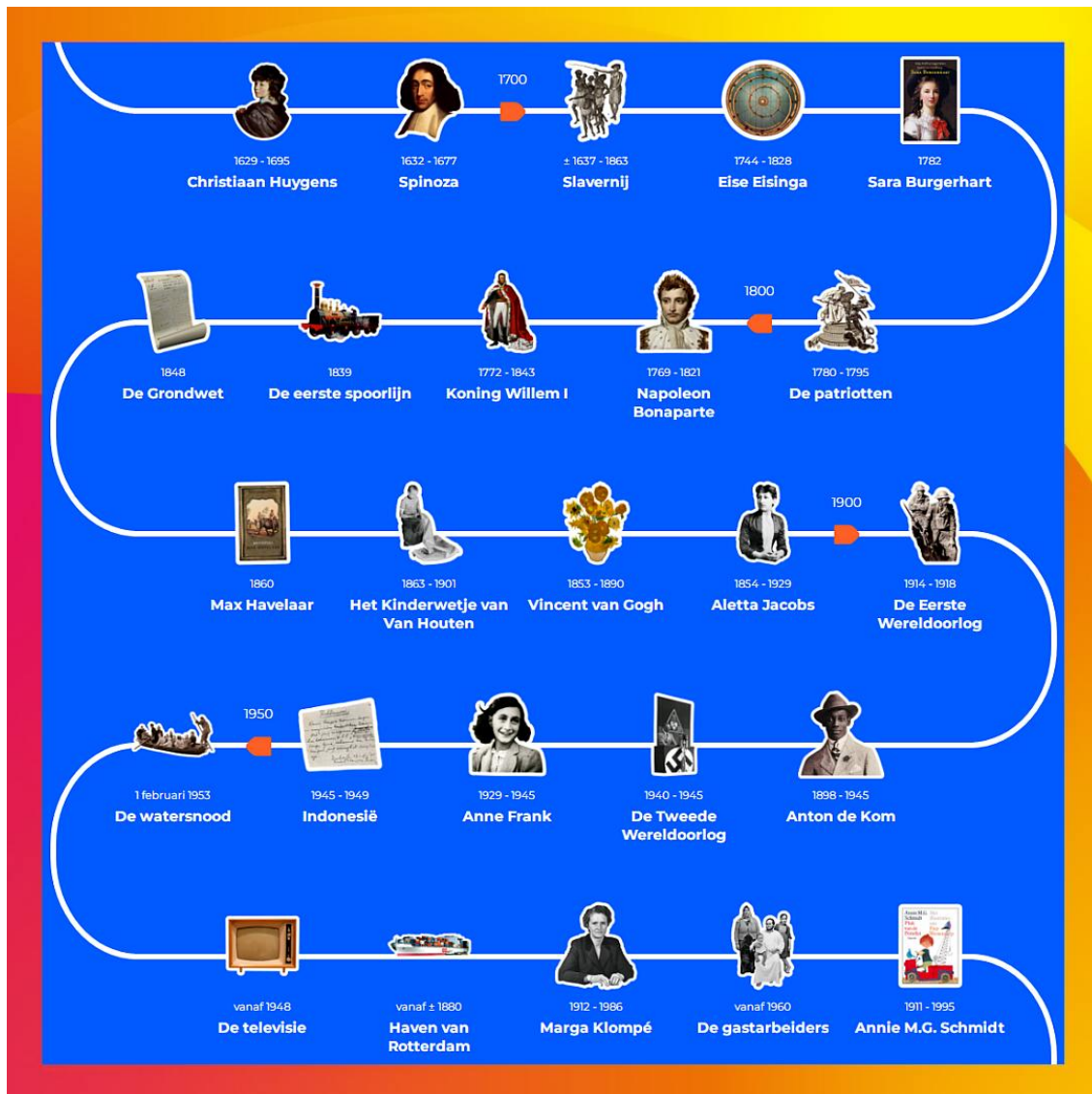
Want de [[Canon van Nederland](#)] kan op alle FuzeFields als *Bewegende Geschiedenis* worden gespeeld.

Hoe cool is dat?!

En wil je, omdat je gespeeld en heel veel dingen gezien en geleerd hebt, nog meer weten over de geschiedenis van Nederland?

Dan surf je naar canonvannederland.nl.

Of beter nog: Ga je naar het [Nederlands Openlucht Museum](#) in Arnhem.



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 wordt.

=====

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.

