



- ✓ 1999: enquête in de buurt
- ✓ buurtbewoners vragen opening computerruimte
- ✓ We leiden 5 laaggeschoolde jongeren uit de buurt op tot animator



Cursussen informatica



- ✓ Ervaringsdeskundigen geven les
- ✓ Goede feedback klanten
- ✓ Succes van peer to peer education

Twée belangrijke experimenten

Intergenerationeel filmproject

Met jongeren van Jh Alhambra
Dienstencentrum Cosmos



Verhalen van verzet

(Buitengewone Buurt)

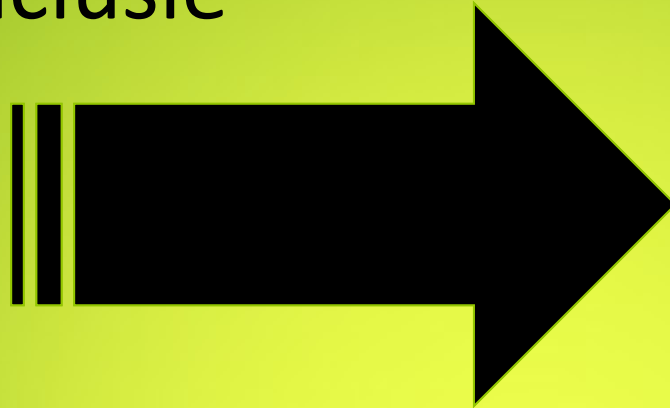
Verzetstrijders uit WO II
vertellen

Kuregem vroeger Joodse buurt, nu
buurt met moslimjongeren

Kinderen en jongeren maken kortfilms
over verzet



Digitale inclusie



Mediawijsheid

Naast digitale skills

Zorgen deze projecten ook voor duizend en één andere vaardigheden en competenties

- Scenarioschrijven (taalvaardigheid)
- Samenwerken als Tv ploeg (regisseur, cameraman, monteur, decorbouwer, ...)
- TV/Internet als iets magisch= zelfbeeld
- Boodschap de wereld insturen = nadenken over rol als zender naar kijker

Digitale kloof tweede graad

(rapport Fondation Travail Universite- Namen)

- ◆ Computers hebben of niet
- ◆ op welke manier gaat men ermee om ?
- ◆ Kansengroepen gebruiken de computer niet om te leren wel om te kopen, te chatten of spelletjes te spelen





Computer als tool om vooruit te komen



20/03/2014

PIAAC-conferentie

multimediaproducties

- ✓ een maatschappelijk probleem aankaarten dat aangebracht is door de deelnemers
- ✓ de zoektocht naar het platform om het probleem te publiceren en anderen aan te spreken
- ✓ verhogen van digitale skills en werken aan basisattitudes
- ✓ werken aan het zelfbeeld en burgerparticipatie

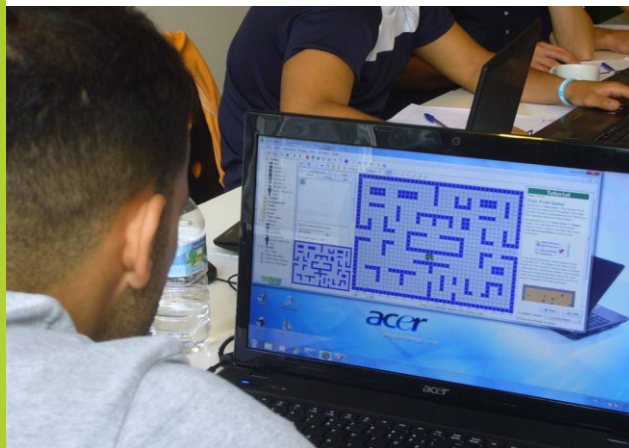


4 Voorbeeldprojecten

1. Digital Me

<http://vimeo.com/88444454>

- ◆ Werkzoekenden 18-25 jaar
- ◆ Video Cv
- ◆ Werken rond zichzelf
- ◆ Zichzelf verkopen



2. Gamelab bxl

Jongeren leren games programmeren rond thema's die ze belangrijk vinden
Vb wie zenne kik ?

Games spelen is leuk, games maken is nog leuker

WAAROM?

- Games zijn in, jongeren spelen, hebben interesse in programmeren
- Werken op logica en systematiek
- Werken op analyse en probleemoplossend denken
- Wiskundige principes en noties van fysica onder de knie krijgen

WAT ?

gratis programma Gamemaker rond een maatschappelijk thema

Belangrijk= thema analyse

VOOR WIE ?

leerkrachten, jeugdwerkers, bibliothecarissen,
Maar ook als project met jongeren



Platformgame of doolhofgame

5 tot 8 sessies van 3uur



Van platform naar platform
Mario games
Welke hindernissen overwinnen
Om verder te gaan ?
Ontwijken, springen, lopen

Wie is gevaarlijk in het doolhof ?
Wie helpt je vooruit ?



Een voorbeeld

<http://gamelabbxl.be/speel/82-speel/125-mooiebeek-en-molembeau>

3. Intergenerationele mediaproducties:

video clip, tentoonstelling, reportages, game



Jong en oud

- ✓ Werken samen
- ✓ Hebben het over (gezamenlijke frustraties)
- ✓ Discussiëren over maatschappelijke thema's
- ✓ Leren samenwerken en elkaars ritme respecteren
- ✓ Digitale vaardigheden opkrikken/multimedia leren
- ✓ kennen

<http://vimeo.com/album/2619257/video/49461161>

4. Digitale storytelling

- ✓ Een digitale story is
- ✓ verhaal van 2 tot 5 minuten
- ✓ met de vertelstem van de maker,
- ✓ met beelden van internet of eigen beeldmateriaal,
- ✓ met het doel een persoonlijke gebeurtenis te vertellen.

<http://vimeo.com/album/2575488/video/56913404>

Opleiding tot multimedia-animator

- Werkervaringsproject
- Lessen geven en animaties mee verzorgen
- Nadenken over inhoud en competenties/leerdoelen
- Leren hoe breng ik iets over: ex cathedra, laat ik mensen iets uitproberen, ...



Verwerven van technische bagage



- ◆ Ms office
- ◆ Gimp open source fotobewerking
- ◆ Windows Movie Maker, Adobe Première
- ◆ Prezi
- ◆ Powtoon

Pedagogische vaardigheden

- Door micro teaching aan elkaar
- Assisteren in de les van ervaren lesgever
- Coaching
- Bepaalde onderdelen overnemen



Moeilijk= structureren

Inhoud sturen van multimediateleprojecten

Onze vaste lesgevers zelfvertrouwen
Gaan professionaliseren

Verworven competenties → diploma

- Bijzondere leerroute maatschappelijk werk
- Lerarenopleiding

Ons aanbod

- ✓ Train de trainer sessies
- ✓ Projecten ter plaatse
- ✓ Fiches met handleiding-binnenkort beschikbaar

Contact: maksvzw@maksvzw.be
02 555 09 90

Bedankt