

Maak je eigen avatar!

De les in het kort: In deze les maken studenten kennis met de serieuze kant van avatars. Ze ontdekken dat het niet alleen maar plaatjes zijn die gebruikt worden in games of als profielfoto op social media, maar dat ze tegenwoordig ook ingezet worden in bijvoorbeeld de zorg. Ze gaan natuurlijk ook hun eigen avatar maken. Met alle avatars van de groep speel je daarna het spel 'Wie is Wie?'

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

Er wordt al gewerkt met Molly (een zgn. nurse-avatar). Een virtuele verpleegkundige die patiënten op afstand kan controleren en helpen met vragen waar patiënten mee zitten.

Meer informatie: bit.ly/virtuele-verpleegkundige

Ook is er een robot ontwikkeld die AV1 heet (AV staat voor avatar). Speciaal voor thuiszitters die wat mee willen krijgen van het onderwijs.

Meer informatie: bit.ly/schoolrobot

Tijdens deze les gaan de studenten ervaren dat avatars, naast het gebruik in films, games en bij social media, al veel gebruikt worden in de dienstverlening. Ook leren ze hoe ze zelf online een avatar kunnen maken, deze als afbeelding opslaan en versturen naar de leerkracht.

De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.

Totale duur eerste deel: 30-45 min (je kan het introductiespel 'Wie is het?' in de groep spelen).

- Introductie: Wat is een avatar?
- Verdieping: Hoe worden avatars in het werkveld gebruikt?
- Doen: Zelf een avatar maken
- Afronden: 'Wie is het?' spelen met alle avatars uit de groep.

VOORBEREIDING

Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding.
- Klik door de slides voor op het scherm.
- Maak voor jezelf alvast een avatar. Maak daarbij gebruik van pickaface.net.
- Print de lesbrief uit voor iedere student (bij voorkeur in kleur), kopieer op de achterkant het blad met de 16 avatars. Zorg voor één blad met de 16 avatars extra, knip die avatars los van elkaar en doe die in een bakje of zakje.
- Laat de studenten de avatar thuis maken. Tip: op de opleiding laten maken kan ook, maar dan is de kans groot dat ze van elkaar zien wat ze maken. Het spel is daarna minder leuk omdat ze er al een paar kennen.
- Bepaal naar hoe ze hun avatar digitaal moeten inleveren en voor welke datum. Idem voor de instructiefilm.

BENODIGDHEDEN

- Computers, chromebooks of mobieltjes met internetverbinding (als de avatars thuis worden gemaakt is dit niet nodig).
- Eventueel: een oud spel 'Wie is het?' (kringloop), maar dit is niet noodzakelijk.

DOEL VAN DE LES

- Studenten leren wat een avatar is, hoe je deze kunt maken en kunt inzetten.
- Studenten denken na over de voordelen van de avatar voor de privacy van leerlingen.

PO DIGI-DOENER

Deze Digi-doener sluit aan bij po-Digi-doener 19.

DIGITALE DIDACTIEK

TPACK	Multimedialeren van Mayer	Pijlers van Simons	SAMR
Interactiviteit (Digibord)	1. Coherentieprincipe: de student vermijdt ongerelateerde woorden (en evt. beelden en geluiden).	Relaties leggen	Toegevoegde waarde (Augmentation)
Organiseren (Padlet)			
Foto- en videomateriaal (visualisatie)	2. Modaliteitsprincipe: de student combineert audio met beeld; niet met geschreven tekst.	Transparant maken	

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum.nu	Leerdoelen Digitale vaardigheden	Leerdoel (kern)vak: Nederlands	21st century
Data & informatie	1. De student is zich bewust dat media overal aanwezig zijn en dat media een grote rol spelen in het dagelijks leven (mediawijsheid).	Produceren: De student leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.	1. Creatief denken
	2. De student kan beschrijven waar en met welke functies media aanwezig zijn in de leefwereld (mediawijsheid).	Principe van individuele verschillen: student houdt rekening met de mate van voorkennis (afhankelijk van bouw).	2. Communiseren

Slide 1, actie

Opening: Vertel aan de studenten: “We gaan het vandaag hebben over avatars. Iemand die weet wat dat zijn en waar ze voor gebruikt worden?” Andere vragen kunnen zijn: Waar ken je avatars van (de film, games, instagram)? Waarom is het slim om avatars te gebruiken bij je social media (door avatars te gebruiken hoef je niet je eigen foto bij je profiel te zetten, dat maakt dat mensen die foto bijvoorbeeld ook niet kunnen misbruiken)?

**Slide 2, beroepenslide/arbeidsmarkt**

Vertel aan de studenten: “Jullie kennen de avatars vooral van spelletjes en social media, maar weet je dat avatars ook gebruikt worden in verschillende beroepen. Ze worden op een handige manier ingezet.” Bekijk samen het filmpje en stel vragen als Wat valt je op aan het filmpje? Wat vind je ervan? Waarom?



Vraag aan de studenten: “Hoe zouden avatars nog meer ingezet kunnen worden? Bij welke beroepen?” Geef een aantal studenten een beurt.

Andere voorbeelden zijn de hypotheek-avatar die je helpt met het kiezen van de juiste hypotheek.

Er wordt ook al gewerkt met Molly (een zgn. nurse-avatar). Een virtuele verpleegkundige die patiënten op afstand kan controleren en helpen met vragen waar patiënten mee zitten. Meer informatie: bit.ly/virtuele-verpleegkundige

Slide 3, actie

Vertel aan de studenten: “Nu gaan jullie zelf aan de slag. Er zijn heel veel websites waar je zelf een avatar kan maken.” Laat aan de studenten zien hoe zij een avatar kunnen maken op pickaface. Gebruik hiervoor het stappenplan in de lesbrief van de studenten. Vraag tot slot of alles duidelijk is.

**Slide 4, actie**

Deel de lesbrief uit. Van tevoren heb je bepaald of de studenten de avatars thuis maken of op de opleiding. Spreek dit met hen af. Vertel aan de studenten: “Aan XXX-emailadres sturen jullie voor XXX datum de avatar aan mij toe.” Vertel aan de studenten: “Als we alle avatars af hebben gaan we samen het spel ‘Wie is het?’ spelen.”



Vervolg → Alle avatars zijn ingeleverd.

Zet de afbeeldingen die je van de studenten krijgt in het bijgevoegde werkblad format (zie einde docentenhandleiding).

- Eén blad met de namen (voor controle).
- Eén blad zonder de namen.

Het laatste blad kopieer je voor elke student en daarmee speel je in de groep het spel ‘Wie is het?’.

Wie heeft de meeste studenten goed geraden?

Slide 5, actie

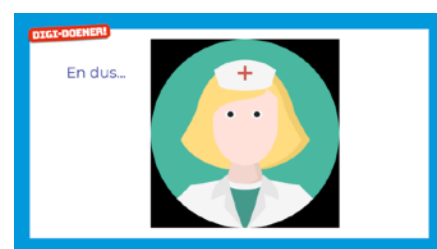
Docent: “Wie kent het spel ‘Wie is het?’. We gaan het nu spelen met 16 avatars.”

Deel het kopieerblad uit met de 16 avatars. Deze vind je aan het einde van deze docentenhandleiding. Laat ze dit blad in een doorzichtig hoesje stoppen. Met whitebordstiften kan er nu op geschreven worden. Laat één student een avatar uit het bakje nemen zonder dat de groep het ziet. Leg uit hoe het spel werkt: studenten mogen om de beurt een vraag stellen aan de student voor de groep. De vraag moet gaan over het uiterlijk van de avatar en moet met ja of nee beantwoord kunnen worden. De studenten kunnen een kruis zetten door de avatars die afvallen na elke vraag. Hoe snel kan de groep raden welke avatar de student gekozen heeft? Herhaal dit eventueel een paar keer.

**Slide 6, actie**

Docent: “Dus je weet nu dat avatars niet alleen maar gebruikt worden voor spelletjes en social media, maar ook voor serieuze zaken zoals de zorg of het geven van informatie over ingewikkelde onderwerpen. Waar zou jij een avatar voor in zetten?” Geef een aantal studenten een beurt. Geef ook de onderstaande opdracht mee om digitaal in te leveren.

Opdracht: Werk in tweetallen: maak een kort instructiefilmpje, waarbij om de beurt de ene student de andere student opneemt. In het filmpje legt de ene student de werking van het maken van een avatar uit, en toepassingen in het onderwijs. De andere student legt de voordelen van een avatar uit, ook met het oog op leerlingen en hun veiligheid. Besteed hierbij vooral aandacht aan het Coherentie- en modaliteitsprincipe van Mayer.

**★ TIP**

- Als je nog een oud ‘Wie is het?’ spel hebt dan zou je de avatars kunnen gebruiken om het spel mee te spelen.
- Lamineer het blad 3 keer met de namen
 - Knip de kaartjes uit en stop ze in de houdertjes.
 - Eén setje doe je in een doosje of zakje en daar laat je de kinderen een kaartje uit pakken die ze op de rand van het bord zetten.
 - Deze persoon moet door de andere speler geraden worden.
 - Helaas alleen geschikt voor groepen van 24 of minder kinderen.

★ TIP

Tot slot kun je de avatars met de namen op een wat groter formaat printen en lamineren. Hang deze op de deur van je lokaal. Leuk!