# Training Geef je micro:bit project superkrachten met AI en zet je creatie in beweging

Jij als docent combineert micro:bit met AI en maakt een interactief, bewegend object. Je programmeert zodanig dat een signaal (licht, geluid, houding of een voorwerp) de beweging in gang zet. Je werkstuk neem je mee naar huis.

Er zijn geen data gepland. Meld s.v.p. jouw interesse voor deze cursus bij helpdesk@bijscholingvmbo.nl (mailto:helpdesk@bijscholingvmbo.nl?SUBJECT=Belangstelling%20voor%20Training%20Geef%20je%20micro:bit%20project%20superkrachten%20met%20AI%20en%20zet%20je%20creatie%20in%20beweging).

### STUDIEBELASTINGSUREN

| | |
|---|---|
| Contacturen | 6 |
| Voorbereiding en huiswerk | 0 |
| **TOTAAL** | **6** |

### RELATIE MET BEROEPSGERICHT PROGRAMMA

Dienstverlening & producten, profielmodule 3: een product maken en verbeteren

### Over de training Geef je micro:bit project superkrachten met AI en zet je creatie in beweging

Het interactieve, bewegende object is het eindresultaat van een eendaagse cursus.

Bij het maken ervan leer je:

- basis programmeren micro:bit;
- werken met de machine learning* modellen en deze koppelen aan de micro:bit;
- diverse machines en gereedschappen (beschikbaar in de cursusruimte) te gebruiken;
- een zelf ontworpen interactief object te maken

Het vervaardigen van het object is een creatief maakproces met toepassing van meerdere technieken.
De cursus wordt aangeboden door twee docenten/ontwikkelaars/trainers, werkzaam in VO en MBO.

Het object dat je tijdens de cursusdag maakt, neem je mee naar huis. Het dient als voorbeeld en inspiratie voor de leerlingen.

Wat je op de cursus leert, is direct toepasbaar in de les. Iedere docent of docentenondersteuner kan deelnemen. Voorkennis is niet vereist.

Uit ervaring blijkt dat leerlingen het maken van een interactief, bewegend object een leuke activiteit vinden. Ze zijn erg ingenomen met het resultaat. Met de verschillende bewegende objecten van een groep leerlingen kun je één grote bewegende wand maken. Een aandachtstrekker voor publiek van binnen en buiten de school.

* Machine learning (ML) is een vorm van kunstmatige intelligentie (AI) die gericht is op het bouwen van systemen die van de verwerkte data kunnen leren of data gebruiken om (beter) te presteren.

| | |
|---|---|
| Voorkennis nodig: | Nee |
| Werkvorm: | training |
| Scholingsveld: | praktijkleer / vakkennis |
| Voorbereiding noodzakelijk: | Nee |

| | |
|---|---|
| Aanbod mogelijk gemaakt door OCW en VO-raad: | Ja |

| | |
|---|---|
| Aanbieder: | Praktik |
| Soort aanbieder: | bedrijf |
| Contactpersoon: | Jorg Duitsman & Maurits Brock |
| Meer informatie: | Kwartiermaker Wiel Wijnen, kwartiermakerdenp@gmail.com (mailto:kwartiermakerdenp@gmail.com) |

Cursusdata:
Er zijn geen data gepland. Meld s.v.p. jouw interesse voor deze cursus bij helpdesk@bijscholingvmbo.nl (mailto:helpdesk@bijscholingvmbo.nl?SUBJECT=Belangstelling%20voor%20Training%20Geef%20je%20micro:bit%20project%20superkrachten%20met%20AI%20en%20zet%20je%20creatie%20in%20beweging).

| | |
|---|---|
| Prijs: | 160 euro per persoon |

| | |
|---|---|
| Gevalideerd door lerarenregister: | - |
| Leercyclus benoemd: | Ja |