

GOOD PRACTICE

Pixel Art



GP Lager onderwijs

School

't Fort Kortrijk

Onderwijsvak

Multimedia

Wiskunde

Studierichting

6^{de} leerjaar

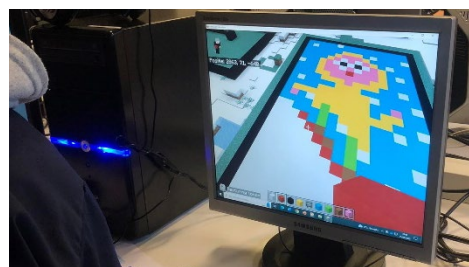
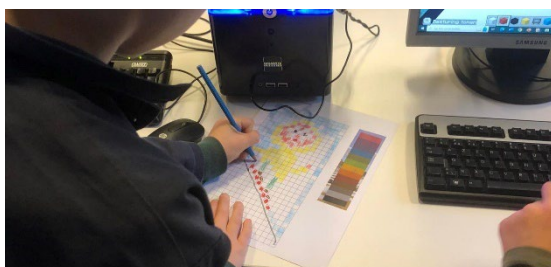
Leerkracht

Dieter Lobbens

PIJLER 1: DOELEN & BEOOGDE LEERRESULTATEN

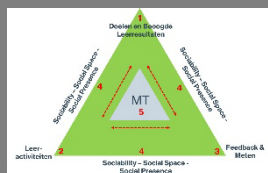
De leerlingen maken per twee een Pixel art-kunstwerk. De leerlingen starten met hun idee uit te werken op papier. Vervolgens digitaliseren de duo's dit met Minecraft Education. Een leerling behoudt het overzicht op zijn/haar scherm en geeft instructies. De andere leerling werkt het kunstwerk uit door de pixels te plaatsen. Bij grote oppervlaktes met veel pixels kunnen de leerlingen samen pixels plaatsen.

De leerlingen oefenen ICT-vaardigheden terwijl ze werken aan de eindtermen van wiskunde (o.a. verhoudingen, coördinaten, ruimtelijk oriënteren ...).



PIJLER 2: LEERACTIVITEITEN

- ✓ **Betekenisvolle context(en):** De leerlingen ontwerpen een Pixel art-kunstwerk digitaal om nadien uit te hangen met post-it's in de school.
- ✓ **Probleemgestuurd werken:** De leerlingen moeten de school versieren met Pixel art-kunstwerken.
- ✓ **Digitale content creëren:** De leerlingen digitaliseren hun ontwerp in een afgesloten virtuele wereld van Minecraft Education. De leerlingen en leerkrachten zien elkaars kunstwerken in die virtuele wereld.
- ✓ **Autonoom leren:** De leerlingen werken zelfstandig in duo's aan hun zelf ontworpen kunstwerken.
- ✓ **Sociale interactie - Samenwerkend leren:** De leerlingen werken per twee samen aan een eigen computer aan één kunstwerk. De verschillende groepjes van de klas zien de kunstwerken van elkaar.



PIJLER 3: FEEDBACK- EN MEETACTIVITEITEN

De leerlingen kunnen vlot hun eigen kunstwerk bekijken en bijsturen door verschillende perspectieven in te nemen. De leerlingen werken per twee en kunnen zo feedback geven aan elkaar. Bijsturingen lukken vlot en zonder frustraties aangezien het digitaal is (in tegenstelling tot gommen op papier bijvoorbeeld). De verschillende duo's werken samen in een gemeenschappelijke, afgesloten virtuele wereld. In die wereld zien ze elkaars kunstwerken waardoor ze elkaar inspireren en feedback kunnen geven. De leraar heeft in een oogopslag zicht op het proces en product van de leerlingen. Zo kan hij ook vlot feedback geven.

PIJLER 4: SOCIALE ASPECTEN

- ✓ **Positieve wederzijdse afhankelijkheid:** De leerlingen hebben elkaar nodig om vlot verschillende perspectieven in te nemen. De ene leerling behoudt overzicht, controleert, geeft instructies en de andere leerling voert uit.
- ✓ **Individuele en groepsverantwoordelijkheid:** De leerlingen zijn per duo verantwoordelijk voor hun eigen Pixel art-kunstwerk.
- ✓ **Stimulerende interacties:** De leerlingen zitten naast elkaar waardoor ze elkaar stimuleren. De verschillende duo's zien elkaars kunstwerk waardoor ze elkaar inspireren en in interactie treden met elkaar.
- ✓ **Evaluatie van het groepsproces:** De leerlingen en leerkracht bespreken tussentijds het proces en eindigen met het bekijken van elkaars kunstwerken in de virtuele wereld.



PIJLER 5: MULTIMODALE TECHNOLOGIE

De leerlingen werken in de computerklas en hebben elk een vaste computer waar ze aan werken. De leerlingen digitaliseren hun papieren ontwerp in het programma Minecraft Education.