



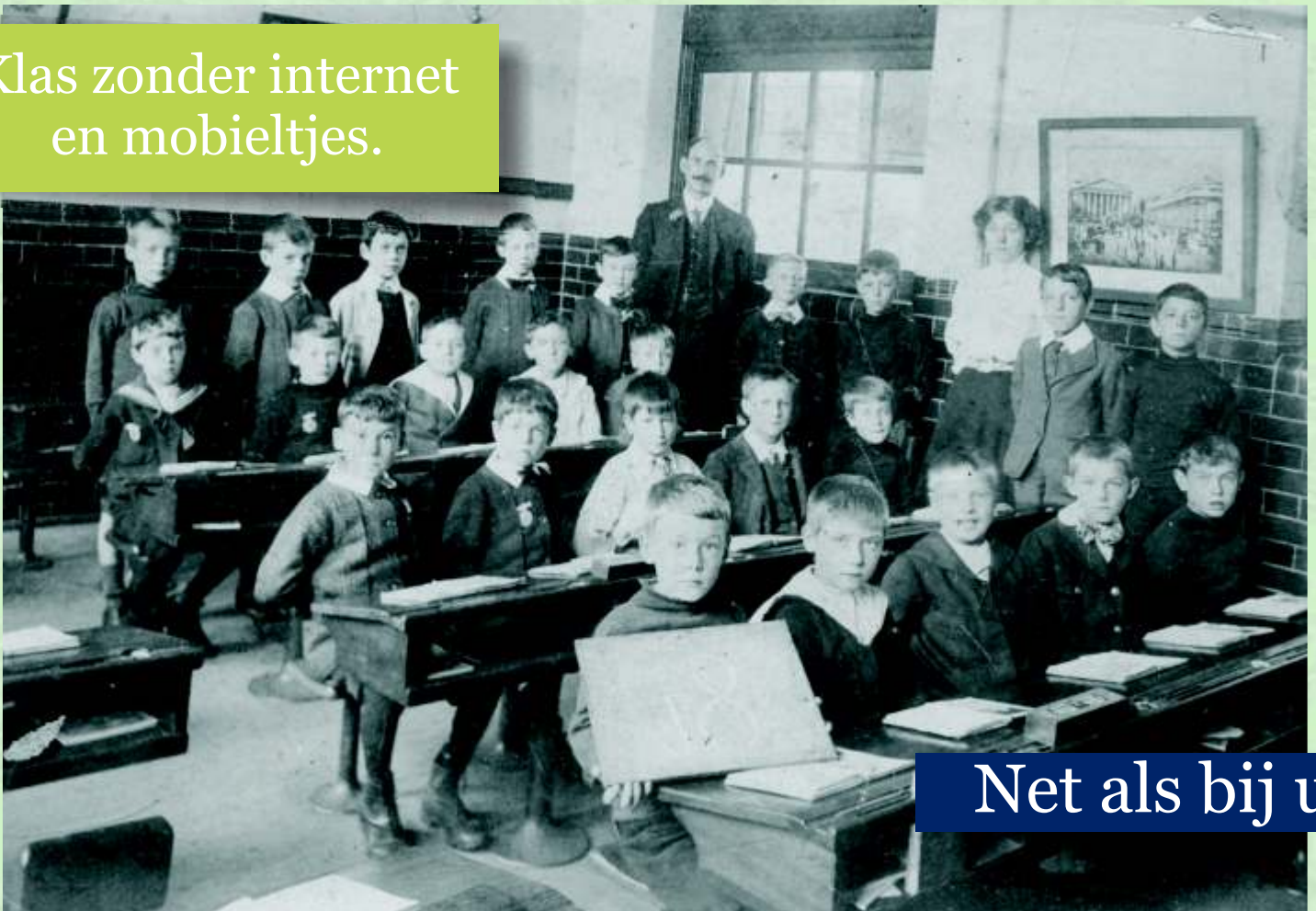
## 5 WORKSHOPS SOCIAL SOFTWARE IN DE KLAS

Doe **praktische ideeën** op over het gebruik van social software in de klas.

- 1 - Introductieworkshop social software
- 2 - Wijs met Wikiwijs
- 3 - Fun met Flickr
- 4 - Slim met Symbaloo
- 5 - Behendig met BB Flashback

Meer weten? Kijk op [www.triamfloat.nl](http://www.triamfloat.nl) of neem contact op met Sanna Langerak.

Klas zonder internet en mobieltjes.



Net als bij u?

# BIJ DE TIJD MET SOCIAL SOFTWARE

**Welkom in de 21e eeuw.** We hebben een enorm scala aan **interactieve media** binnen handbereik, die toegang geven tot ongekend veel informatie. Media die je bovendien ook nog eens **zelf kunt maken**.

Merkwaardig dat we daar in de klas zo weinig gebruik van maken. Ja: niet iedere docent is er even handig mee. Ja: het risico is er dat je de controle over je les verliest. Ja, de techniek is niet altijd betrouwbaar. Maar..

## Toch kan het anders!

Maak kennis met social software als Flickr, Wikiwijs, BB Flashback en Symbaloo. In 5 workshops komt het praktisch gebruik van social media in de klas aan bod.

Ontdek hoe je nieuw gereedschap voor samenwerking en uitwisseling effectief inzet in de les. Die sociale component voegt écht iets toe aan het onderwijs. Leerlingen die van en met elkaar leren, met de leerkracht als facilitator / inspirator.

## 5 PRAKTISCHE WORKSHOPS VOOR IN DE LES



### 1 - Introductieworkshop Social Software

Ervaar het werken met Flickr, Slideshare, MindMeister, YouTube, Capzls en Google Chat. In deze workshop gebruik je die toepassingen 'sociaal', ofwel: je werkt samen en wisselt uit met de andere deelnemers.

Deze workshop is een algemene kennismaking, om zelf te ervaren hoe social software werkt. Je maakt geen concrete lesplannen. We bespreken van elke toepassing hoe je het kunt inzetten voor uitwisselen en samenwerking in je les.

### 2 - Wijs met Wikiwijs

Digitaal leermateriaal lijkt vaak meer een probleem dan een uitkomst. Dat hoeft niet zo te zijn, dankzij Wikiwijs. Dat is een website waar van alles te vinden is dat al in de praktijk zijn nut bewezen heeft. Alleen... hoe vind je dat?

In deze workshop doorloop je de 4 stadia voor het succesvol ontsluiten van digitaal lesmateriaal: arrangeren, ontwikkelen, plaatsen en beoordelen. Met die vaardigheden ontwerp je een leersituatie die je morgen in de klas kunt gebruiken.

### 3 - Fun met Flickr

Website Flickr is de grootste verzameling foto's op internet. Dat is een uitstekende basis voor nieuwe vormen van onderwijs. Een educatieve stadswandeling, poëzie, wiskunde, een historisch thema, of Engelse les, het kan in Flickr. De opties voor samenwerking maken er echt interactief groepswork van.

In deze workshop richt je zelf een galerie op Flickr in. Je regelt de toegang voor samenwerking op verschillende niveaus, plaatst zelf materiaal en organiseert feedback en uitwisseling. Zo maak je een concreet plan om Flickr in je eigen les te gebruiken.

### 4 - Slim met Symbaloo

Onderwijs is kennis delen en samenwerking stimuleren. Op internet zijn bookmarks je kennisankers. Symbaloo is daarbij een tool voor social bookmarking: je internet favorieten als vertrekpunt voor het delen en uitbouwen van kennisbronnen. In Symbaloo orden je ze in een visueel aantrekkelijke omgeving en deelt ze daarna met zelf samen te stellen groepen. Samen bouw je zo je bookmarks uit tot een dynamisch kennisnetwerk.

Social bookmarking is voor elk vak bruikbaar. Je maakt dus een lesplan voor je eigen vak.

### 5 - Behendig met BB Flashback

Met moderne technieken is iedereen leraar. BB Flashback laat je instructievideo's maken van alles wat er op een scherm te zien is. Plaats die video's op instructiesites zoals Instructables.com en kijk hoe anderen hetzelfde onderwerp behandelen, geef commentaar, discussieer en leer.

Je maakt en bewerkt zelf instructievideo's. Daarna plaats je die op diverse instructiesites en organiseer je de wijze van interactiviteit rond je video. Uitwisseling, onderzoek en dialoog spelen een centrale rol. Zo leer je basisvaardigheden om leerlingen zelfstandig met instructieopdrachten aan het werk te zetten.

## VOOR ALLE WORKSHOPS GELDT

Internettoegang is een voorwaarde (computerlokaal of eigen laptops met wifi). De workshops kunnen afzonderlijk of in combinatie afgenomen worden.

### •Resultaten

- Inzicht in de basisprincipes van social software
- Praktische kennis van de genoemde software
- Quick Reference Guide
- Concreet (les)plan om social software in de klas in te zetten

Tijd: 1 dagdeel van 4 uur

Aantal deelnemers: 12

Prijs: € 1250,-