

Module Physical Computing



Team

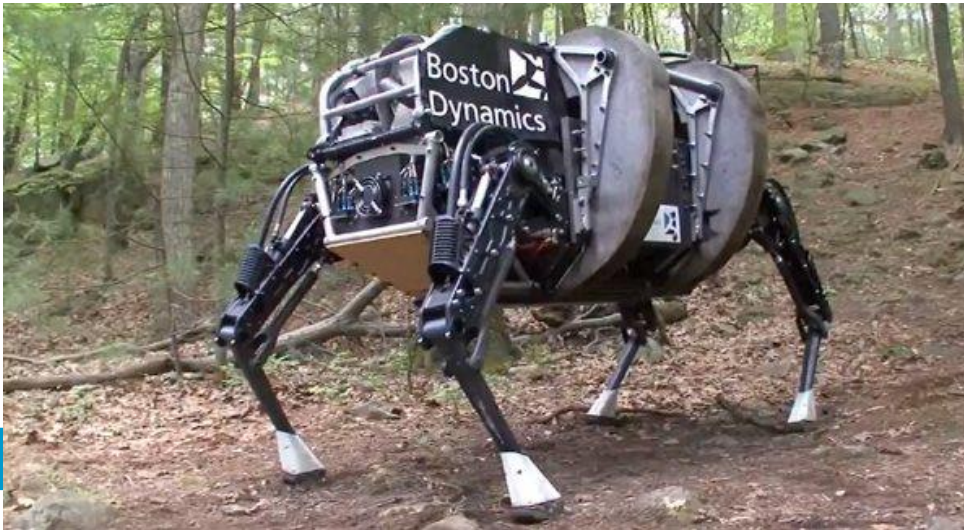
Remie Woudt van Broklede

Olivier van Beekum van het Corderius

Leen de Gelder van het GSR

Eelco Dijkstra van het vaksteunpunt Amsterdam

Martin Bruggink van de lerarenopleiding TU Delft



Uitgangspunten

Leerlingen leren over de mogelijkheden en beperkingen van physical computing in verschillende contexten.

De module bereikt een brede groep leerlingen.

De module geeft ruimte voor *tinkering*.



Drie subthema's

Thema 1: Physical computing in de wereld

Thema 2: Nabouwen van een fysiek digitaal *artefact*

Thema 3: Ontwerpen en ontwikkelen van een fysiek digitaal *artefact*

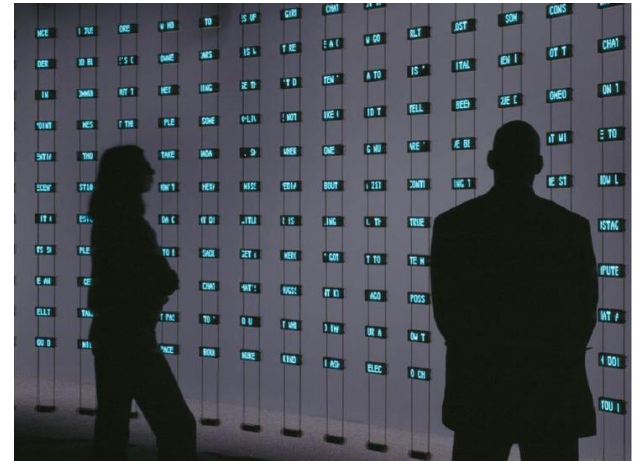


Kaders geven

We beschrijven leerdoelen, opdrachten, aandachtspunten, bronnen (bestaand of zelf ontwikkeld), wijze van toetsen en beoordelen.

Voor 1 of 2 platforms werken we dit verder uit.

Op termijn bieden we ook nascholing.



Sensoren en actuatoren

Sensoren en actuatoren

De kandidaat kan sensoren en actuatoren waarmee een computersysteem de fysieke omgeving kan waarnemen en aansturen herkennen en functioneel beschrijven.



Inspiratie

We komen graag in contact met andere docenten en specialisten uit het bedrijfsleven

