

**SiNTLUCAS**  
VAKSCHOOL VOOR CREATIEF TALENT

**SINTLUCAS LAB**

[www.sintlucas.nl](http://www.sintlucas.nl)



**SiNT LUCAS**  
VAKSCHOOL VOOR CREATIEF TALENT



# POSITIE VAN SINTLUCAS LAB

## Creative Community

### Visie op innoveren / SiNTLUCASLAB

**SIGNALEREN** buiten SiNTLUCAS  
Volgen van vakgerelateerde ontwikkelingen, hard- en software, relevantie bepalen.

SiNT@WORLD

jaarlijkse cyclus

**INNOVEREN** binnen SiNTLUCAS  
Binnenbrengen vakgerelateerde ontwikkelingen, hard- en software. Co-creëren met externe professionals en designers. Onderzoek naar nut en noodzaak tot verbinding met het onderwijs. Experimenteren!

- Exper. leveranciers/partners Kennis maken
- Pilot docenten & Instructeurs Eigen maken
- Pilot Docenten & Studenten Laten maken
- Evalueren Gaan maken?
- Koppeling naar curriculum Verbinding maken

? Naar werkplaats digitaal of ambachtelijk? >>

SiNT@LAB

**IMPLEMENTEREN** in SiNTLUCAS  
Integreren in het curriculum, opnemen in instructie en opdrachtencyclus, positioneren in digitale en/of ambachtelijke werkplaats.

- Docent en/of instructeur Wie? (door wie?)
- Opnemen in curriculum Wat? (lesbrief)
- Hard/software positioneren Waar? (ruimte)
- Realiseren Onderwijsteam
- Evalueren PDCA

? Duurzame verandering, vervanging voor? >>

SiNT@WORK

# BEELD VAN DE FORMATIE

## ONDERZOEK NAAR TECHNOLOGIE EN BEGELEIDING STUDENTEN BIJ HET TOEPASSEN ERVAN

- **SINTLUCAS LAB: 2 FTE**
- **AMBACHTELIJKE WERKPLAATS: 0,6 FTE**

# ONDERZOEKSAGENDA

## OP DE ONDERZOEKSAGENDA

2013-2015 3D PRINTEN EN 3D SCANNEN, LASERCUTTER

2015-2017 + VR EN AR, ARDUINO, FREZEN,.

2018-2019 + ROBOTISERING, BEACONS

## VAN DE ONDERZOEKSAGENDA

IN 2019-2020 GAAN DE 3D PRINTERS  
NAAR DE OPLEIDINGSTEAMS

# LEERMATERIAAL

## CREATIEF VAKMAN

- OPDRACHT: VOOR KERAMIEK 3D PRINTEN
- WORKSHOP: INTERACTIEF TEXTIEL
- KEUZEDEEL: DIGITAAL ONTWERPEN EN PRODUCEREN

## VORMGEVING PRODUCT RUIMTE MEDIA

3D PRINTEN 2<sup>DE</sup> LEERJAAR

MASTERCLASS VR 3<sup>DE</sup> LEERJAAR

INLEIDING IN AR EN VR 2<sup>DE</sup> LEERJAAR

KENNISMAKEN MET 3D ONTWERPEN 1<sup>STE</sup> LEERJAAR

ONDERDEEL MET VR BIJ KEUZEDEEL: ONTWERPEN 3<sup>DE</sup> LEERJAAR

MASTERCLASS 3D ONTWERPEN IN VR IN 3<sup>DE</sup> LEERJAAR

# OVERDRACHT AAN DE OPLEIDINGEN

**HET IS LASTIG OM MEDEWERKERS VAN EEN OPLEIDING AAN TE LATEN HAKEN:**

- **NUT EN NOODZAAK VAN DE VERANDERINGEN**
- **TIJD**
- **KENNIS EN VAARDIGHEDEN (HET KOST MEER INSPANNING DAN WE DACHTEN OM TE PROFESSIONALISEREN)**

## **OPLOSSINGEN**

- **DE OPLEIDINGEN BEPALEN MEDE DE ONDERZOEKSAGENDA**
- **MEDEWERKERS HAKEN AAN BIJ HET ONDERZOEK**
- **CURRICULUM- EN DE ORGANISATIE-VERANTWOORDELIJKE MAKEN RUIMTE IN DE OPLEIDING (WAT GAAT ER WEG)**

# KENNISMAKEN

**AMBACHTELIJKE WERKPLAATS: COMPUTER AANGESTUURDE MACHINES (DIMPHY)**

**SINTLUCAS LAB: 3D PRINTEN (ONNO)**

**AULA: VR OPSTELLING (LISA)**

**AULA: VR OPSTELLING (ANNELIES)**

**ONGEVEER 15-20 MINUTEN, 2 RONDES**