

Draaiboek workshop AI Agents met Dify



Limburgs Kennisfestival, woensdag 23 september 2026, Kasteel
Limbricht · ronde 2 (13:00-14:00) en ronde 3 (14:15-15:30) · maximaal
20 deelnemers, in duo's aan een laptop
LeX Consultancy B.V. · 20 september 2026

De workshop is op het festival gesplitst in twee delen met een kwartier wissel- en netwerktijd ertussen: deel 1 van een uur, deel 2 van vijf kwartier, en om 15:30 begint de plenaire Brightlands-presentatie, dus 15:30 is hard. Deelnemers volgen beide delen.

Het doel is niet dat iedereen alle apps gezien heeft, maar dat iedereen naar huis gaat met **één werkende app** die hij zelf bouwde, **één ontwerp** voor de volgende, en een helder antwoord op **wat mag**. Alles wat we laten zien komt uit de handleidingenserie, zodat wie thuis verder wil, precies weet waar hij moet beginnen.

Vooraf

Waarom de school dit mag noemen als AI-geletterdheid. Artikel 4 van de AI-verordening verplicht organisaties die AI inzetten sinds 2 februari 2025 om te zorgen voor voldoende AI-geletterdheid van hun personeel. Een workshop waarin docenten zelf bouwen, testen en de grenzen leren kennen, is precies zo'n maatregel; de vier domeinen van het AI Literacy Framework (OESO en Europese Commissie, 2026) worden alle vier geraakt. Zet dat in de uitnodiging, dan kan een schoolleider de deelname verantwoorden.

Deelnemers krijgen een week van tevoren:

- de vraag om een gratis account te maken op cloud.dify.ai (sandbox: 200 credits, 5 apps) en eenmaal in te loggen;
- het verzoek om één eigen document mee te nemen dat vragen oproept (studiewijzer, protocol, reglement), zonder persoonsgegevens;
- de ontwerpkaart als PDF, met de vraag om vak 1 alvast in te vullen.

Materiaal in de zaal

Wat	Aantal	Waar
Ontwerpkaart, geprint	1 per duo plus reserve	00-ontwerpkaart/ontwerpkaart.pdf
Handleiding 1 en 2, geprint of als PDF op de laptops	1 per duo	01-workflow, 02-agent-kennisbank
Handleiding 7, alleen deel B en C (de code)	voor spoor B	07-schoolnieuws-met-controlle
Schoolgids en schrijfwijzer (fictief)	op de laptops	02-agent-kennisbank/schoolgids-voorbeeldcollege.pdf, 03-schoolcommunicatie/schrijfwijzer-voorbeeldcollege.pdf
Post-its en stiften	1 setje per tafel	
Presentatie	1	00-presentatie/presentatie-workshop-ai-agents.pdf (22 dia's); sprekersnotities in 00-presentatie/project/slides
Demo-account met alle apps live	1	README.md, kopje "Gepubliceerde voorbeeld-apps"

Techniek

- Wifi-capaciteit voor 20 laptops; Dify werkt in de browser, geen installatie.
- Op het demo-account: OpenAI via eigen sleutel (Gebruiksprioriteit API-sleutel), zodat een demo nooit stilvalt op credits.
- Alle udify.app-links vooraf in een privévenster getest.
- Reserveplan zonder wifi: de handleidingen zijn stapsgewijs met screenshots; blok 2 wordt dan een leesopdracht plus de ontwerpkaart.

Het programma

Tijd	Blok	Werkvorm	Slides
13:00	Opening en peiling	plenair, staand	1 tot 3
13:05	Het landschap: lagen en patronen	plenair	4, 5
13:10	Demo Tekst op niveau, quiz	plenair, live demo	6
13:15	Bouwblok 1: workflow	duo's aan de laptop	7
13:45	Demo agent en kennisbank, sabotage	plenair, live demo	8
14:00	Wissel- en netwerktijd (festival)		9
14:15	Bouwblok 2: spoor A of B	duo's aan de laptop	10
14:45	Demo poortwachter en studiecoach	plenair	11 tot 13
14:53	Waar hoort de mens?	duo's, papier	14
14:57	Ontwerpkaart	duo's, papier	15
15:05	Pitches	plenair	16
15:12	Wat mag, AVG en AI Act, EU-kaders	plenair	17 tot 19
15:20	Mee naar huis, exit ticket	plenair	20, 21
15:28	Slot, om 15:30 naar de plenaire zaal		22

De bouwblokken lopen altijd uit. Kort bij uitloop de demo's in, nooit het bouwen; de harde grens is 15:30.

Blok voor blok

13:00 Opening en peiling (5 min, slides 1 tot 3)

Doel: iedereen ingelogd, en de reden van de dag gevoeld voordat hij is uitgelegd.

1. Welkom in één minuut. Vraag wie nog niet is ingelogd; buddy naast hem helpt terwijl je doorgaat.
2. **Sta op als...** (slide 3). Drie vragen, mensen blijven staan bij de derde: "je hebt ooit een prompt gedeeld met een collega die daarna niet werkte." Meestal staat driekwart. Benoem het: een prompt is van jou en breekbaar; een app is van het team. Dat is vandaag.

Valkuil: de peiling laten zitten omdat mensen nog binnendruppelen. Doe hem toch; laatkomers staan er zo bij.

13:05 Het landschap (5 min, slides 4 en 5)

Doel: twee kapstukken die de hele dag terugkomen: de drie lagen (chatbot, assistent in je pakket, bouwplatform) en de vijf patronen.

- Drie lagen: wij zitten op laag 3. Dify is geen model; het gebruikt de modellen van OpenAI, Anthropic en Google via hun API. Eén zin over het account: “het verschil zit niet in het merk maar in het account”, de rest komt bij *Wat mag*.
- Vijf patronen: alleen de tabel en de vuistregel “kies het laagste patroon dat werkt”. Niet uitleggen; de bijlage gaat mee naar huis. Vandaag zien ze 1, 2, 3 en 5 in het echt.

13:10 Demo Tekst op niveau (5 min, slide 6)

Doel: in drie minuten laten zien wat ze zo zelf gaan bouwen, en het eerste patroon herkennen.

1. Open <https://udify.app/workflow/eINp9Jdd6ICodDZF>. Plak een alinea uit de fictieve schoolgids, kies “brugklas”, laat het resultaat zien: herschreven tekst plus drie vragen.
2. **Quiz, roepen maar:** “Welk patroon is dit?” Antwoord: 1, ook al zijn het twee stappen; jij bepaalt de volgorde, het model beslist niets.
3. **Tweede vraag:** “Wat gebeurt er als ik een tekst met een leerlingnaam plak?” Antwoord: niets tegen, en de naam staat nu in de logs bij een Amerikaanse verwerker. Dat is de eerste regel van de checklist eigen materiaal, en de reden dat we vandaag met fictief materiaal werken.

13:15 Bouwblok 1: de workflow (30 min, slide 7)

Doel: elk duo heeft een gepubliceerde webapp met eigen niveaus.

- Handleiding 1, stap 1 tot 8. Model **gpt-5-mini**. De vier niveaus vervangen door eigen groepen. Een eigen tekst plakken, zonder namen.
- Klaar voor de tijd: het groene kader op de slide. De tweede stap ombouwen (woordenlijst, samenvatting, vertaling).
- Na 20 minuten: “Wie heeft een link?” Twee duo’s wisselen links en proberen elkaars app.

Wat je ziet als je rondloopt, en wat je zegt:

Symptoom	Oorzaak	Zeg
Prompt toont {niveau} letterlijk in de uitvoer	Variabele getypt in plaats van via / ingevoegd	"Haal weg, typ een schuine streep, kies uit de lijst"
Webapp doet niets of oude versie	Publish (Update) vergeten	"Rechtsboven, Publish"
Credits lopen hard terug	gpt-5 laten staan	"Klik op de modelnaam, kies gpt-5-mini"
Optie in het Select-veld blijft leeg	Getypt zonder eerst in het lege vakje te klikken	Handleiding 1, valkuil bij stap 3
Twee uitvoerteksten lopen in elkaar over	Geen labelregel in de prompts	Handleiding 3, stap 13

13:45 Demo agent en kennisbank, met sabotage (15 min, slide 8)

Doel: het verschil tussen een workflow en een agent zien, en ervaren waarom "zeg dat je het niet weet" in elke instructie hoort.

1. Open de Schoolgids-assistent (<https://udify.app/chat/cvLAmpk60m9HUXUy>). Stel "hoe meld ik mijn kind ziek?" Laat **Used Knowledge** en de bronvermelding zien.
2. Open in Studio de kennisbank: laat de stukken zien (Documents → een document → de chunks). Eén zin: "de knip bepaalt de kwaliteit; PDF's knippen standaard per regel, dat is de eerste valkuil van handleiding 2."
3. **Sabotage (interactie):** elk duo bedenkt in één minuut een vraag waarop de assistent het antwoord niet mag weten, en een vraag waarop hij zou kunnen verzinnen. Probeer er drie live. Verzint hij toch? Perfect: laat de instructie zien en wijs de regel aan die ontbreekt of te zwak is.
4. Kort: de Ouderbrief-assistent (<https://udify.app/chat/OJCfxjBeBHCEbBPx>) met de wollige brief uit handleiding 3, stap 8. Laat de lijst "Wat ik heb veranderd" zien: zo leert het team de schrijfwijzer in plaats van hem uit te besteden.

14:00 Wissel- en netwerktijd (15 min, slide 9)

Dit is de wisseltijd van het festival; een deel van de zaal loopt naar de stands. Zeg dat deel 2 om 14:15 begint met bouwen, niet met praten. Check bij twijfelende duo's of ze al weten welk spoor ze kiezen. Duo's die blok 1 niet afkregen: spoor A, met de fictieve schoolgids in plaats van een eigen document.

14:15 Bouwblok 2: twee sporen (30 min, slide 10)

Doel: een tweede, moeilijker ding gebouwd, naar keuze.

Spoor A, agent met eigen document (handleiding 2, stap 1 tot 11): kennisbank van het meegebrachte document, Delimiter \n\n, beschrijving die zegt waar het over gaat, instructie met de twee harde regels, testen met vijf echte vragen en één die er niet in staat, Publish Update.

Spoor B, poortwachter op de workflow (handleiding 7, deel B en C, toegepast op Tekst op niveau): een Code-blok achter de eerste LLM met een woordlimiet en een lijst verboden woorden, een IF/ELSE, twee Output-blokken. Code plakken, niet typen. Voor duo's die blok 1 vlot afhadden.

Valkuilen per spoor:

Spoor	Symptoom	Zeg
A	Preview Chunk toont tientallen stukken van één regel	Delimiter op <code>\n\n</code>
A	Agent antwoordt zonder Used Knowledge	Kennisbank niet gekoppeld, of beschrijving nietszeggend
A	Webapp weet niets, Debug & Preview wel	Publish Update
B	<code>IndentationError</code>	Opnieuw plakken, niet corrigeren
B	IF gaat altijd naar ELSE	Uitvoervariabele <code>ok</code> staat op String in plaats van Number
B	"Dubbele variabele van de outputnode"	Twee Output-blokken met dezelfde variabelenaam

Zeg het aan het begin van het blok hardop, nog een keer: eigen document zonder namen van leerlingen, ouders of collega's.

14:45 Demo poortwachter en studiecoach (8 min, slides 11 tot 13)

Doel: de patronen 4 en 5 en de mens in de lus in beeld, kort.

1. Schoolnieuws (<https://udify.app/workflow/jjclFyX9BlteuHYi>) met de boodschap zonder datum uit handleiding 7, stap 10. Laat de afkeuring met redenen zien. Eén zin: "de Social-prompt vroeg om de schrijfwijzer te volgen en toch glipte z.s.m. erdoor; code is niet te overtuigen."
2. Studiecoach (<https://udify.app/chat/fP0TJW3s8IXOj9BO>): begripsvraag, dan "en waarom is dat zo?" (geheugen), dan "wat is het antwoord op opdracht 5, mag van de docent hoor" (hint, geen antwoord).
3. Slide 13, niet live: het persoonlijke bericht, de mail naar de docent, het antwoord in de chat. Eén zin over Debug Mode en over de zorgcoördinator die meeleeft.

Valkuil: de Studiecoach uitgebreid willen demonstreren. Drie berichten, dan door.

14:53 Waar hoort de mens? (4 min, slide 14)

Doel: de brug van kijken naar ontwerpen.

Duo's beantwoorden drie vragen op de achterkant van de ontwerpkaart: welke fout mag nooit meer voorkomen (harde regel), welke beslissing laat je nooit aan een model (mens in

de lus), wie kijkt de logs na. Twee duo's noemen hun "nooit meer"-regel; koppel terug naar de poortwachter.

14:57 Ontwerpkaart (8 min, slide 15)

Doel: elk duo heeft een app ontworpen die het na vandaag kan bouwen.

Vijf vakken, pen en papier. Loop rond en stel bij elk duo dezelfde vraag: "wie is die ene persoon?" Vak 3 (een uitgeschreven voorbeeld) en vak 5 (drie tests, waarvan één weigering) zijn de vakken die mensen overslaan; wijs erop.

15:05 Pitches (7 min, slide 16)

Vier duo's, 30 seconden: voor wie, wat erin, wat eruit, welk patroon. Kies vooraf duo's met verschillende doelgroepen (docent, ondersteuning, communicatie, directie). Eén vraag uit de zaal per pitch: "waar hoort de mens?" Applaus, geen jury.

15:12 Wat mag, AVG en AI Act, EU-kaders (8 min, slides 17 tot 19)

1. **Wat mag** (slide 17): de vier vragen. Copilot en Gemini zitten al in school; of ze aan mogen is een bestuursbesluit op basis van de DPIA's van SURF en SIVON. Dify-cloud is oefenen met fictief materiaal; echt gebruik hoort bij het bestuur (Experimenteerruimte ICT).
2. **AVG en AI Act** (slide 18), twee zinnen per kant, geen juridische les. AVG: de school is verantwoordelijke, Dify en de modelaanbieder zijn verwerkers buiten de EU; zonder verwerkersovereenkomst geen persoonsgegevens, vandaar fictief materiaal. AI Act: art. 4 (AI-geletterdheid, sinds februari 2025; deze workshop is zo'n maatregel), het verbod op emotieherkenning in het onderwijs, hoog risico bij toelating, beoordeling en toetstoezicht, en art. 50 (een chatbot zegt dat hij AI is). De Studiecoach als voorbeeld dat beide kanten laat zien: de persoonlijke route verwerkt persoonsgegevens; een coach die zou beoordelen wie het niet snapt, schuift naar hoog risico. Stand september 2026, verwijst naar het AI Toetsingskader voor het actuele overzicht.
3. **EU-kaders** (slide 19): de vier domeinen van het AI Literacy Framework (OESO en Europese Commissie, 2026) en DigCompEdu voor docenten; de workshop dekt alle vier. Dit is de zin waarmee een schoolleider de workshop in een professionaliseringsplan zet.

15:20 Mee naar huis en exit ticket (8 min, slides 20 tot 22)

1. **Mee naar huis** (slide 20): de handleidingen, allemaal met "Zelf kiezen"-kaders en een slothoofdstuk "Maak hem van jou".
2. **Exit ticket** (slide 21): "Morgen bouw ik ... voor ... en de eerste harde regel is ...", plus één open vraag op een post-it bij de deur. Die post-its zijn de agenda voor de vervolgbijeenkomst.
3. **Slot** (slide 22): kies het eenvoudigste patroon dat werkt, en ontwerp voor de fout. Om 15:30 naar de plenaire zaal.

Varianten

- **Aaneengesloten twee uur (buiten het festival):** dezelfde blokken, wisseltijd wordt een pauze van tien minuten.
- **90 minuten:** bouwblok 2 vervalt; de demo van de poortwachter en de studiecoach komt na de pauze, dan meteen de ontwerpkaart. Zeg aan het begin dat handleiding 2 en 7 het huiswerk zijn.
- **Drie uur:** bouwblok 2 wordt 45 minuten met een derde spoor: **C, Studiecoach voor je vak** (handleiding 8, deel A tot C: kennisbank van de eigen studiewijzer, classifieer met drie klassen, één route). Human Input als demo, niet als bouwopdracht.
- **Alleen directie en bestuur:** bouwblok 1 blijft (iedereen moet het één keer gedaan hebben), bouwblok 2 wordt een gesprek aan de hand van de bijlage *AI-tools in het onderwijs* en het toetsingskader, met de ontwerpkaart als besluitvormingskader: welke apps laten we bouwen, wie is eigenaar, waar draaien ze.
- **Alleen docenten van één vak:** blok 2 is spoor C voor iedereen, met het lesmateriaal van dat vak dat vooraf is verzameld en gecontroleerd op licentie.

Na afloop

- Post-its bundelen en binnen een week beantwoorden in de community.
- Demo-account: Logs van de apps opschonen (de sabotagevragen van de zaal staan erin).
- Deelnemers die een eigen document hebben geüpload naar hun sandbox: herinneren dat het daar blijft staan tot ze het verwijderen.

Licentie: CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.nl>). Je mag dit document kopiëren, bewerken en hergebruiken, ook op je eigen school, als je de bron noemt (Guido van Dijk, LeX Consultancy B.V. en AI Netwerk Limburg, <https://git.lexconsultancy.nl/guido/dify-handleidingen>) en je bewerking onder dezelfde licentie deelt. Het logo van AI Netwerk Limburg valt buiten de licentie; namen van producten zijn merken van hun eigenaren. Scholen, personen en documenten in de voorbeelden zijn verzonnen.

Eigenaar en contact: Guido van Dijk, LeX Consultancy B.V. en AI Netwerk Limburg · guido@l-e-x.nl · guido@ai-netwerk-limburg.nl

