



VR-game waar leerlingen interactief samenwerken om probleemstellingen in de virtuele kubus op te lossen.

Motiverende onderwijsvormen zijn essentieel om sleutelcompetenties onder de knie te krijgen om jongeren te kunnen voorbereiden op deze steeds sneller veranderende wereld. Competenties zoals het leren samenwerken en probleemoplossende vaardigheden, worden best aangeleerd in authentieke en realistische situaties, dit helpt om de interesse van jongeren hoog te houden. Virtual reality is één van de tools die leerkrachten kan helpen om aan deze voorwaarden te voldoen en het project VR-KUUB maakt daar gebruik van.

WAT?

VR-kuub is een Virtual Reality (VR)- game dat leerlingen van het zesde leerjaar en de eerste graad van het secundair onderwijs op een speelse en laagdrempelige manier in aanraking brengt met de wereld van VR. VR-KUUB traint communicatie- en organisatievaardigheden in het klaslokaal via een unieke aanpak. Eén leerling zet de VR-bril op en komt terecht in een futuristische 'kubus'. Doel van het spel; ontsnappen uit deze kamer, maar dat kan enkel met behulp van de klasgenoten. Samenwerken staat bij VR-KUUB centraal. De onderdompeling in een virtuele realiteit gekoppeld aan het intens samenwerken met leeftijdsgenoten zorgt ervoor dat VR-KUUB méér is dan een gimmick, maar tegemoet komt aan de noodzaak om leerlingen kennis, vaardigheden en leerstrategieën aan te leren op een manier die hun motivatie tot leren vergroot. Spelenderwijs ontdekken de leerlingen bovendien ook de basishandelingen die mogelijk zijn met VR, onmisbaar in de wereld van morgen.

IMPACT?

VR-KUUB wil jongeren Vlaanderenbreed laten kennismaken met de wereld van VR en richt zich hiervoor op het zesde leerjaar en de eerste graad van het secundair onderwijs (A- en B- stroom). Het concept is inzetbaar op vakoverschrijdende wijze, en er is boven-

dien slechts één VR-bril nodig per klasgroep. Hierdoor is VR-KUUB een toegankelijk project voor alle scholen binnen Vlaanderen.

FACTS

NAAM PROJECT: VR-KUUB

DOEL: Het creëren van een motiverende leeromgeving waar jongeren interactief leren samenwerken om probleemstellingen op te lossen

PROJECT-CONSORTIUM: Scholengroep 20 Zuid-Oost-Vlaanderen, Middenschool Geraardsbergen, BS Centrum



WAT IS EEN

SMART EDUCATION @ SCHOOLS-PROJECT?

De digitalisering van onze maatschappij stelt ons Vlaamse onderwijs voor uitdagingen, maar creëert evengoed opportuniteiten. **Smart Education @ Schools** richt zich tot leerkrachten uit het basis- en het secundair onderwijs, alsook uit instellingen voor volwasseneneducatie die via samenwerking de concrete uitdagingen in hun onderwijspraktijk willen aanpakken met educatieve technologie. Dit moet zorgen voor impact op leren en voor een sterkere gedragenheid en verankering van educatieve technologie in het Vlaamse onderwijs.

Smart Education @ Schools ondersteunt innovatieve implementatieprojecten die zich richten op concrete vragen uit het onderwijsveld en aan de hand van slimme educatieve technologie en via samenwerking op korte termijn zichtbare veranderingen opleveren voor het Vlaamse onderwijs. Per project kan een maximale subsidie tot € 75 000 worden toegekend.

Deze projecten worden gerealiseerd met steun van de Vlaamse Overheid en imec.