

BOOTC@MP FRANS

Moord op de taaltrein

De resultaten van meest recente peilingen duiden de noodzaak voor het versterken van het Franse taalonderwijs in Vlaanderen. Leerkrachten ondervinden dat de motivatie bij leerlingen voor Frans laag is en de leernoden steeds meer uiteenlopen. Toch blijft de Franse taalvaardigheid cruciaal voor een vlotte doorstroming naar tal van professionele en academische opleidingen in het hoger onderwijs. Bootc@mp Frans wil leerlingen en leerkrachten hierbij ondersteunen.

WAT?

Bootc@mp Frans: moord op de taaltrein is een game-based en adaptief leerplatform voor het inoefenen en versterken van de Franse taalvaardigheid. Leerlingen uit de derde graad van het secundair onderwijs nemen de rol van detective op zich om een mysterie op te lossen binnen de leeromgeving. Bootc@mp Frans sluit met zijn vele spelelementen, aantrekkelijke animaties, chatbot en zijn spannende verhaallijn meteen aan bij de leefwereld van deze jongvolwassenen en prikkelt hun zin in leren. Het spel kan zowel individueel als in groepsverband worden gespeeld, in de klas of daarbuiten.

Bootc@mp Frans bezit bovendien een dashboard voor het visualiseren van het leerproces waardoor ook de leerkracht een tool in handen krijgt om de vooruitgang van elke leerling op de voet te volgen.

IMPACT?

De ambitie van dit innovatief project is om alle leerlingen uit de derde graad van het secundair onderwijs de mogelijkheid te bieden hun Franse taalvaardigheid in te oefenen, te meten en bij te schaven in een uitdagende en authentieke omgeving. Bootc@mp Frans wil zo het Franse taalonderwijs binnen Vlaanderen versterken met oog op een succesvolle doorstroming naar het hoger onderwijs.

FACTS

NAAM PROJECT:	Bootc@mp Frans
DOEL:	Een serious game dat inzet op beter Frans leren op maat.
PROJECT-CONSORTIUM:	Sint-Pieterscollege (Jette), Sint-Pieterscollege (Leuven), Linguineo, Howest (Digital Arts and Entertainment research) en KU Leuven (Instituut voor Levende Talen)



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.