



KR8CHT!

Leerlingen uit het basisonderwijs staan bij de overgang naar het secundair onderwijs voor een belangrijke keuze, die ze goed geïnformeerd en via dialoog met hun ouders, leerkracht(en) en begeleiders moeten maken. Uit het Transbaso-onderzoek blijkt echter dat er veel foute percepties zijn over studierichtingen.

Het Vlaamse secundair onderwijs wordt vanaf 1 september 2019 stapsgewijs gemoderniseerd waarbij het toekomstige studieaanbod zal worden ingedeeld volgens 8 studiedomeinen. De modernisering heeft bijgevolg een invloed op het studiekeuzeproses dat doorlopen moet worden.

Er bestaan tal van tools om het studie- en schoolkeuzeproses te begeleiden. Maar ze staan vaak los van elkaar. Er is nood aan een tool die het verkennen van domeinen en studierichtingen verbindt aan interesses van leerlingen.

Dit project zet in op de ontwikkeling van een nieuw exploratie-instrument dat leerlingen en hun omgeving, in het bijzonder leerkrachten en ouders, op een effectieve manier ondersteunt in het (begeleiden van het) maken van een studiekeuze in het gemoderniseerde secundair onderwijs.

Aansluitend biedt het inzetten van games en inzichten rond game design voor educatie of sensibilisering van kinderen een grote opportuniteit. Games nemen bovendien een belangrijk deel in van de tijdsbesteding van kinderen. Dit project wil via gamification de nood aan een nieuwe exploratietool aanpakken.

WAT?

Kr8cht is een online game voor alle leerlingen van de laatste jaren van het lager onderwijs. In het kader van de onderwijsloopbaanbegeleiding wordt tijdens deze jaren de overgang naar het secundair onderwijs voorbereid. Na het spelen van de game hebben leerlingen kennisgemaakt met de studiedomeinen in het secundair onderwijs en een zicht gekregen op de inhoud en de beroepen die daarmee verband houden. De game biedt de leerlingen ook inzicht in hun eigen interesses.

De resultaten van de game kunnen - indien het spel zoals bedoeld en volledig wordt gespeeld - bijdragen aan het studiekeuzeproses van de leerlingen. De feedback die je uit Kr8cht haalt, geeft een indicatie van de interesses van de leerling op basis van al dan niet gekozen activiteiten. De gegevens in het dashboard kunnen als aanzet dienen om samen met de leerling, andere leraren, begeleiders, vrienden en ouders verdere stappen te zetten in het studiekeuzeproses.

DOELGROEP EN PLATFORM

Kr8cht is toegankelijk voor elke leerling van elke lagere school in Vlaanderen. Kr8cht is een webgebaseerd platform. Op kr8cht.be kunnen leerlingen met hun eigen account inloggen. Ook leerkrachten kunnen toegang krijgen tot de data en het dashboard van hun leerlingen via hun persoonlijke login. Het eigenaarschap van de data ligt wel bij de leerling.

FACTS

NAAM PROJECT: Kr8cht!

DOEL: Leerlingen leren de acht studiedomeinen van het secundair onderwijs kennen, kunnen hun eigen interesses eraan verbinden en kunnen er met anderen over (mee)praten.

PARTNERS: Curious Cats
Bits of Love
Steunpunt Diversiteit en Leren, Universiteit Gent

MEER INFORMATIE: kr8cht.be
pro.vanbasisnaarsecundair.be



Dit project kadert in het Smart Education programma van imec en werd gerealiseerd met steun van de Vlaamse overheid. Dit programma legt zich toe op het doelgericht inzetten van educatieve technologie in het onderwijs, met een sterke nadruk op het inzichtelijk maken van leerprocessen op een datagedreven en wetenschappelijk onderbouwde manier. Kr8cht is een breed inzetbaar instrument dat leerlingen kan begeleiden bij het maken van een goede studiekeuze door middel van inzichten gebaseerd op data en wetenschappelijke modellen en past zo perfect binnen dit programma. Het project is een vervolg op versie 1.0 die werd ontwikkeld in het kader van het Transbaso-project met steun van volgende partners: Universiteit Gent, Universiteit Antwerpen, Vrije Universiteit Brussel, AP Hogeschool Antwerpen en HoGent.