



# VSIMULATION@CHILDCAREEDUCATION

Kinderbegeleiders in opleiding komen in aanraking met heel wat regels en procedures (veiligheid, hygiëne...). Sinds de komst van de MeMoQ (het referentiekader van de kinderopvang) zijn ook de vereisten op pedagogisch vlak sterk toegenomen. Eenzelfde setting kan, afhankelijk van situatie, immers een andere invulling krijgen. Onze lerenden moeten dus berekende keuzes leren maken. Dit vraagt om complexe vaardigheden en een innovatief onderwijsleerproces. Dit kan enkel in een authentieke én veilige context, waarin kinderen geen gevaar lopen. Simulatieonderwijs is daarom erg geschikt, maar afhankelijk van tijd en plaats waardoor lerenden thuis niet kunnen oefenen. Het project VSimulation@ChildCareEducation speelt hierop in.

## WAT?

Een slim online spel waarin kinderbegeleiders in opleiding terecht komen in verschillende situaties, onafhankelijk van plaats en tijd. Een game gekaderd binnen de MeMoQ, hét referentiekader voor de kinderopvang.

Lerenden gaan actief participeren in het spel en krijgen, afhankelijk van hun inbreng, directe feedback die hen aanzet tot kritisch reflecteren en probleemoplossend denken. Door de integratie van learning analytics heeft de leerkracht vervolgens een innovatieve tool in handen om via een dashboard het onderwijsleerproces van elke lerende op te volgen en slim vorm te geven.

## IMPACT?

De opleiding tot kinderbegeleider vind je terug in heel wat scholen voor volwassenen- en secundair onderwijs, waar het spel intussen volop in gebruik is. Ook in het kader van levenslang leren wordt het spel reeds ingezet. Kinderbegeleiders in het werkveld krijgen met Vsimulation@ChildCareEducation een tool in handen waarmee ze op een laagdrempelige manier blijvend kunnen inzetten op hun professionele ontwikkeling. De technologie (het web-based leerplatform 'Play it Safe') is meteen te verkrijgen in de App store & de Google Play Store waardoor er geen speciale hardware vereist is en de tool dus breed inzetbaar is binnen Vlaanderen.

## Zelf aan de slag met Vsimulation@ChildCareEducation?



Professionals



Scholen

## FACTS

NAAM PROJECT: VSimulation@ChildCareEducation

DOEL: Een slim online simulatie spel voor kinderbegeleiders in opleiding dat probleemoplossend en kritisch denken stimuleert.

PROJECT-CONSORTIUM: cvo MIRAS, RHIZO, VBJK, Greygin



WAT IS EEN

## SMART EDUCATION @ SCHOOLS-PROJECT?

De digitalisering van onze maatschappij stelt ons Vlaamse onderwijs voor uitdagingen, maar creëert evengoed opportuiniteten. **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.*