BHC21



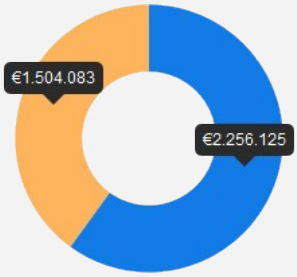
BHC21 onderzoekt en demonstreert hoe innovatieve leermiddelen (serious gaming, virtual en augmented reality, video-instructies,...) kunnen helpen om laaggeschoolden op te leiden. De focus ligt hierbij op technische opleidingen voor de maak- (metaal- en machinebouw) en voedingsindustrie. De partners experimenteren met nieuwe manieren om laaggeschoolden te rekruteren en motiveren voor een opleiding/job in de industrie. Het project gaat ook na hoe innovatieve leermiddelen het best kunnen worden geïntegreerd in de technische opleidingen om deze zo toegankelijker te maken.

Het resultaat van het project is een generiek trainingsmodel dat de nieuw ontwikkelde motivatietechnieken en innovatieve leermiddelen integreert. Dit model wordt door de partners getest en gevalideerd in de dagelijkse praktijk. Aan de hand van een beslissingsboom zullen bedrijven en opleidingscentra innovatieve leermiddelen op maat kunnen selecteren en integreren in hun eigen opleiding. Het project wil ook een nieuw competentieprofiel en 'train the trainer'- programma ontwikkelen voor de instructeurs/mentoren die aan de slag zullen gaan met het generieke trainingsmodel.

Interreg 2 Seas Mers Zeeën

Financiële info

EU-subsidie
Private financiering



Partners

KU Leuven Campus KULAK Kortrijk, Provinciale Ontwikkelingsmaatschappij West-Vlaanderen, Sirris, Skilliant, VDAB Vlaamse Dienst voor Arbeidsbemiddeling en Beroepsopleiding

Website

https://www.interreg2seas.eu/nl/BHC21