



VIRTUAL REALITY

als veilige en methodische
ruimte voor jongerenwerk

Een KA2 Erasmusplus project

Nederland

België

Italië

Litouwen

Verenigd Koninkrijk

Cyprus





KLOOF TUSSEN VRAAG EN AANBOD

Jongeren

- Willen toegang tot nieuwe tech (VR), maar missen vaak de middelen thuis.
- Zoeken sociale ruimtes ondanks fysieke afstand of mobiliteitsbeperkingen.
- Hebben begeleiding nodig bij hun 'digitale identiteit' in immersieve werelden.

Jongerenwerkers

- Willen innoveren, maar missen technische én methodische kennis.
- Zoeken "tools for empathy building" (in andermans schoenen staan).
- PROBLEEM: ER IS GEBREK AAN INFRASTRUCTUUR EN KADERS

CAPACITEITSOPBOUW IN 3 FASES

1. Capaciteit (WP2):

- Internationale & Lokale Trainingen voor jongerenwerkers (18+ professionals).
- Aanschaf van hardware (5 VR-sets per partner) om infrastructuur te bouwen.

2. Praktijk (WP3):

- De Pilots: 6 lokale pilots + 1 internationale pilot.
- 60+ jongeren testen VR-ruimtes en co-creëren content.

3. Toekomst (WP4):

- Ontwikkeling van Open Educational Resources en Learning Pathways op het CoL-platform.





INNOVATIE VRAAGT OM KADERS

Waarom Competentie 2 onmisbaar is **De Vraag:** Wat gebeurt er als we zonder regels een virtuele ruimte openen?

Risico's:

- Privacy & Veiligheid: Data van minderjarigen, gedrag in virtuele chats.
- Inclusiviteit: Hoe zorg je dat VR toegankelijk is voor iedereen (ook zonder dure bril)?
- Kwaliteit: Is het "leuk" of is het "leren"?

Gedeelde Richtlijnen ontwikkelen voordat we opschalen.

VAN EXPERIMENT NAAR BETROUWBARE KENNIS

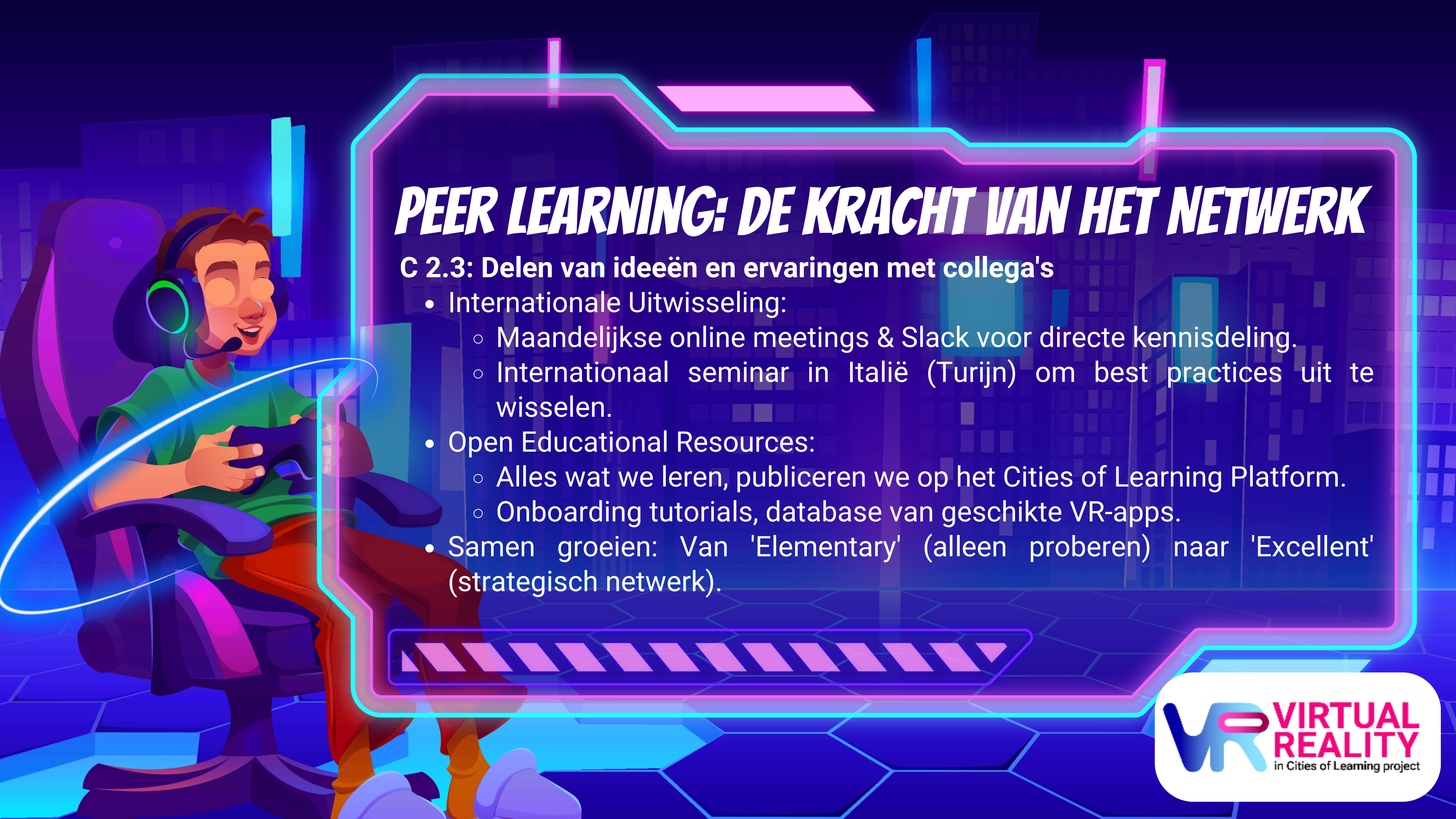
C 2.1: Beschikbaarheid van gedeelde richtlijnen

- Ontwikkeling van methodologische richtlijnen voor VR in jongerenwerk (ethiek, veiligheid).
- Protocollen voor "Inclusief Design" (bijv. toegankelijk via laptop/mobiel, triggers vermijden).

C 2.2: Creëren van betrouwbare kennis

- We gissen niet, we meten.
- De pilots leveren data op: Wat werkt voor NEET-jongeren? Wat werkt voor educatie?
- Resultaat: Evidence-based jongerenwerk.





PEER LEARNING: DE KRACHT VAN HET NETWERK

C 2.3: Delen van ideeën en ervaringen met collega's

- Internationale Uitwisseling:
 - Maandelijkse online meetings & Slack voor directe kennisdeling.
 - Internationaal seminar in Italië (Turijn) om best practices uit te wisselen.
- Open Educational Resources:
 - Alles wat we leren, publiceren we op het Cities of Learning Platform.
 - Onboarding tutorials, database van geschikte VR-apps.
- Samen groeien: Van 'Elementary' (alleen proberen) naar 'Excellent' (strategisch netwerk).



CONCLUSIE: INNOVATIE - TECHNOLOGIE + SAMENWERKING

1. Virtual Reality in Cities of Learning dicht het gat tussen jongerenbehoefte en aanbod.
2. Succes staat of valt met Gedeelde Richtlijnen (veiligheid/ethiek).
3. We versnellen door Peer Learning (internationaal delen).

CALL TO ACTION:

- Gebruik de VR-resources op het platform zodra ze live gaan.
- Denk na: Voor welke digitale tool in jouw organisatie ontbreken nog gedeelde richtlijnen?



DANK JULLIE WEL

VR **VIRTUAL
REALITY**
in Cities of Learning project