**Nieuwe leertechnologie en duurzame skills: studenten maken sprong naar toekomstgerichte jobs**

Interreg Vlaanderen-Nederland geeft groen licht aan twee ambitieuze onderwijsprojecten die studenten klaarstomen voor de toekomst: BE.HOT! en EduXR Library. Beide projecten streven naar een toekomstgericht, praktijkgericht en inspirerend onderwijsaanbod. Op een innovatieve manier worden studenten voorbereid op sectoren die dringend nood hebben aan nieuwe vaardigheden en frisse instroom.

BE.HOT! richt zich op jongeren in het secundair en middelbaar beroepsonderwijs en laat hen kennismaken met duurzame en circulaire bouwmethoden. Door hybride leeromgevingen, een mix van klas en werkplek, worden jongeren niet alleen geïnformeerd, maar vooral geactiveerd. Zo krijgen ze de kans om zélf impact te maken op de groene transitie in de bouwsector.

Kelly Penen, projectverantwoordelijke bij Kamp C, onderstreept het belang van een goede opleiding: "Met BE.HOT! bouwen we aan de toekomst: jongeren worden ondergedompeld in biogebaseerd en circulair bouwen en ontdekken wat hun rol kan zijn in de groene transitie. Ze ontwikkelen daarbij de vaardigheden en het bewustzijn die nodig zijn voor de wereld van morgen."

Met EduXR Library zetten opleiders uit Vlaanderen en Nederland een grote stap richting digitaal leren met Extended Reality (XR). Het project wil een gedeelde bibliotheek van XR-applicaties uitbouwen voor opleidingen in de zorg- en energiesector. Zo kunnen virtuele leeromgevingen vlotter gedeeld, hergebruikt en opgeschaald worden. Het project ontwikkelt tien nieuwe toepassingen, brengt bestaande initiatieven in kaart en begeleidt opleiders bij het duurzaam integreren van XR in hun werking.

XR-experts Carl Boel (VIVES) en Nick van Breda (Avans Hogeschool) leggen uit: “Extended reality, een koepelterm voor augmented, mixed en virtual reality, is de laatste jaren enorm populair geworden, ook in het onderwijs en binnen de Learning & Development (L&D) context. Dat is logisch, aangezien verschillende studies wijzen op heel wat educatieve voordelen. Lerenden kunnen veilig en onbeperkt oefenen, ze ontwikkelen een beter begrip door visualisatie van abstracte begrippen, hun motivatie verhoogt... (Di Natale et al., 2020, Hamilton et al., 2020). Ook voor lesgevers en onderwijsinstellingen zijn er heel wat voordelen: via XR kunnen op een efficiënte manier doelstellingen bereikt worden die normaal onmogelijk te bereiken waren of erg duur zijn om te organiseren. Daarom noemen sommige auteurs XR zelf een 'superieure optie' tegenover andere instructiemethodes (Kaplan et al., 2020). Ondanks de vele voordelen, blijven er belangrijke barrières bestaan voor de implementatie van XR, in het bijzonder wat betreft de software (Boel et al., 2024). Dat vraagt dus om concrete actie: to make XR successful, we need to make it easy for champions to be the leaders of their XR programmes, but that only happens if the champion is set up to succeed (Luke Wilson, 2024). En dat is precies de bedoeling van EduXR. Het project heeft als doel een grensoverschrijdende bibliotheek van XR-applicaties te ontwikkelen en implementeren, die inzetbaar zijn voor het opleiden en bijscholen van studenten en arbeidskrachten in de zorg- en energiesector. Het moet een centraal punt vormen waar leerkrachten XR applicaties vinden die het leerproces en de leerprestaties van leerlingen versterkt. Met deze centrale bibliotheek komen we tegemoet aan een verzuchting die door vele lesgevers werd geuit (Schellens et al., 2025).”

*Met deze goedkeuring wordt, inclusief cofinanciering, ruim 5.6 miljoen euro in de Vlaams-Nederlandse grensregio geïnvesteerd. Hiervan komt de helft uit het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling (EFRO).*

*Interreg Vlaanderen-Nederland zit niet stil en biedt in de tweede helft van programmaperiode 2021-2027 nieuwe kansen aan samenwerkingsprojecten: de komende tijd zullen stelselmatig projecten uit oproep 3 goedgekeurd worden terwijl gepreselecteerde projecten uit de vierde oproep sleutelen aan hun volwaardige aanvraagdossiers (deadline: 10 oktober 2025).*

**BE.HOT!**

***Building Eco.Heroes Of Tomorrow!***

BE.HOT! richt zich op het bevorderen van duurzame bouwpraktijken onder jongeren in Vlaanderen en Nederland. In lijn met de Europese Green Deal en de ambitie voor een klimaatneutrale economie tegen 2050, streeft BE.HOT! naar het ontwikkelen van de vaardigheden die nodig zijn voor de transitie naar een circulaire bouwsector. Dit gebeurt via een innovatief educatief programma dat jongeren van het secundair onderwijs en middelbaar beroepsonderwijs betrekt bij duurzame, circulaire en biogebaseerde bouwmethoden.

Dankzij hybride leeromgevingen, een combinatie van werkplekleren en schools leren, worden jongeren actief geïnspireerd en voorbereid op de toekomst van de bouwsector. Op die manier biedt het project jongeren de kans om kennis te maken met de volledige waardeketen van duurzaam bouwen: van het oogsten van natuurlijke grondstoffen tot het circulair ontwerpen en bouwen met biogebaseerde materialen.

Het project wil een rijke leerervaring creëren dankzij gedeelde expertise en netwerken in de bouw- en onderwijssector. BE.HOT! Informeert niet enkel jongeren, maar spoort eveneens aan om een actieve rol te spelen in de groene transitie en bij te dragen aan een duurzamere samenleving.

*Projectduur: 11/06/2025 - 10/06/2028*
*Projectverantwoordelijke: Kamp C*

*Projectpartners: DOON, Embuild Vlaanderen, Leren voor morgen, Provincie Antwerpen, Regionaal Onderwijs Centrum Noordoost-Brabant (Koning Willem 1 College), Rurant, Stichting SPARK Campus, Thomas More Mechelen-Antwerpen en TNO*

*Toegekende subsidie Interreg: € 1.242.689,70 (50%)*
*Thema: Een socialer Europa. Inclusieve arbeidsmarkt, opleiding en duurzame vrijetijdsbesteding.*

**EduXR Library**

***Grensoverstijgend leren met Extended Reality***

In zowel Vlaanderen als Nederland kampen sectoren als zorg, energie, onderwijs en ICT al jaren met een tekort aan goed opgeleide arbeidskrachten. Tegelijk wint Extended Reality (XR, een verzamelnaam voor Virtual, Augmented en Mixed Reality) aan belang in het onderwijs. XR biedt immers krachtige, levensechte leerervaringen die opleidingen boeiender, effectiever en toegankelijker maken. Maar de integratie van XR in het onderwijs staat nog in de kinderschoenen. Veel initiatieven zijn versnipperd, en opleiders ontwikkelen vaak (dure) XR-toepassingen die niet uitwisselbaar zijn.

EduXR Library wil een gezamenlijke XR-applicatiebibliotheek realiseren voor opleidingen in de zorg- en energiesector. Zo kunnen Vlaamse en Nederlandse opleiders en bedrijven XR-applicaties delen, hergebruiken en verder uitrollen. Dat zorgt voor meer efficiëntie, lagere kosten en kwalitatieve, schaalbare toepassingen. Het project onderneemt daarnaast nog de volgende zaken:

* in kaart brengen welke XR-toepassingen er al bestaan én waar de noden liggen
* tien nieuwe XR-applicaties ontwikkelen rond blinde vlekken in zorg en energie
* opleiders ondersteunen met trainingen en handvaten voor een duurzame implementatie

Dankzij de bundeling van expertise, applicaties en infrastructuur kunnen studenten en werknemers toegang krijgen tot innovatief, toekomstgericht onderwijs.

*Projectduur: 01/09/2025-31/08/2028*
*Projectverantwoordelijke: VIVES Zuid*

*Projectpartners: Flux50, HZ University of Applied Sciences, Regionaal Onderwijs Centrum Noordoost-Brabant, Stichting Avans, Syntra Provincies Antwerpen en Vlaams Brabant, The Future, Thomas More Mechelen-Antwerpen en VIVES Noord*

*Toegekende subsidie Interreg: € 1.549.959,65 (50%)*
*Thema: Een socialer Europa. Inclusieve arbeidsmarkt, opleiding en duurzame vrijetijdsbesteding.*

**Meer weten?**

**BE.HOT!**

Kelly Penen

Inhoudelijk verantwoordelijke (Kamp C)

+32 (0)14 27 96 41

kelly.penen@kampc.be

<https://interregvlaned.eu/be-hot>

**EduXR Library**

Britt Adams

Innovation manager & onderzoeker EdTech (VIVES Zuid)

+32 (0) 476 93 11 04

britt.adams@vives.be

<https://interregvlaned.eu/eduxr-library>

