



Erasmus+

GOEDE PRAKTIJK
GAMING
IN VLAANDEREN

E-PROCESS project STOP

**GAMING IS EEN
BELANGRIJKE
BUSINESS
200 MILJ €**

Maar niet onze zaak

GAMES= BIG BUSINESS

Alleen dit bedrijf 777 heeft 12 games centers in België.
Maar dit is alleen vermaak, geen e-learning...



**SERIOUS GAMES
MISSCHIEN MEER
NUTTIG
4 TRAINERS**

Misschien ook nuttig in e-learning?

GOEDE PRAKTIJK EDU-GAMES IN VLAANDEREN

3 VOORBEELDEN

- ⊙ 1 Report School of Education (UCLL)
- ⊙ 2 E-MEDIA spin van Group T (UCLL)
- ⊙ 3 EDICT spin off KHLIM (UCLL)

REPORT GAMING IN EDUCATION SCHOOL OF EDUCATION (UCLL)

- ① Report Gamebased Learning
- ② Report SURVEY perceptions pupils & teachers
- ③ Didactic filling cards 15 edu-games

REPORT GAMING IN EDUCATION SCHOOL OF EDUCATION (UCLL)



REPORT GAMING IN EDUCATION SCHOOL OF EDUCATION (UCLL)

- ① 1 Report Gamebased Learning
- ② 2 Report SURVEY perceptions pupils & teachers
- ③ 3 Didactic filling cards 15 edu-games

E-MEDIA: PRODUCTS

<https://projects.groept.be/~emedia/>

- ① SKWEEZEE'S
- ② TANGIBLES & MATHS
- ③ DIESEL-X
- ④ NUMBER SENSE GAME
- ⑤ TANGIBLES & EMBODIED INTERACTIONS

E-MEDIA: PRODUCTS

<https://projects.groept.be/~emedia/>

- Wat is een Skweezee? Skweezees zijn zachte objecten, gevuld met geleidend vulsel, dat kan worden vervormd door druk uit te oefenen. Deze voorwerpen bevatten een beperkt aantal elektroden die zijn verspreid over de vorm. De elektroden voelen de vormverandering van de geleidende vulling door de veranderende weerstand tussen elk mogelijk paar electrodes te meten. Daarnaast bevat de Skweezee een gebruiksvriendelijke software Skweezee Studio waarmee eindgebruikers in staat zijn hun eigen squeeze gebaren op te nemen. Deze bewegingen worden onderscheiden met behulp van een Support Vector Machine (SVM).

E-MEDIA: PRODUCTS

<https://projects.groept.be/~emedia/>

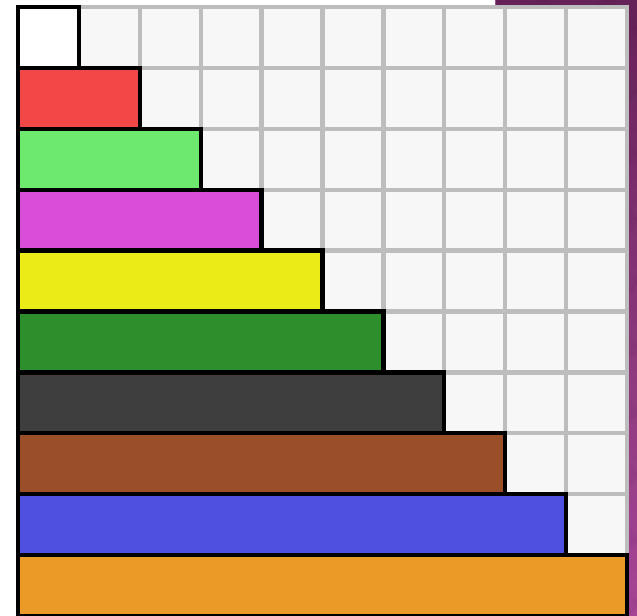
- ◉ Skweezee als een therapeutisch tool. We werken samen met een aantal ergotherapeuten op de mogelijke toepassingen van het Skweezee te bestuderen als een therapeutisch hulpmiddel. Deze zachte objecten kunnen op maat gesneden instrumenten voor psychomotorische therapie worden, die uitnodigen op handvaardigheid & lichamelijke interactie. Meer specifiek, kan Skweezees nuttig zijn bij activiteiten en oefeningen voor kinderen met een handicap, omdat ze hen te inspireren om te presteren tot het beste van hun capaciteiten. Kinderen hebben de neiging om snel te stoppen met activiteiten die saai en onaantrekkelijk lijken. Daarom kunnen therapeuten, met deze toolkit, alle verschillende soorten objecten, gebaren en spelletjes te verkennen, om psychomotorische oefeningen leuker te maken.

E-MEDIA: PRODUCTS

<https://projects.groept.be/~emedia/>

- ① SKWEEZEE'S
- ② TANGIBLES & MATHS
- ③ DIESEL-X
- ④ NUMBER SENSE GAME
- ⑤ TANGIBLES & EMBODIED INTERACTIONS

FYSIEK VS DIGITAAL



TASTBARE INTERFACES

“Tastbare interfaces geven fysieke vorm aan digitale informatie. Zij gebruiken fysieke artefacten zowel als representaties en besturingen voor computer media.”

Ullmer & Ishii, 2001, MIT Media lab, Tangible Media group

“Het uitgangspunt is dat de mogelijkheden van de fysieke handelingen inherent rijker zijn dan wat virtuele handvatten veroorloven door middel van conventionele directe manipulatie technieken. Deze fysieke mogelijkheden, [...]laten onder meer het faciliteren van twee handen interacties, ruimtelijke caching, en parallelle positie en oriëntatie controle toe ”

Fitmaurice et al., 1995



FINGU

Barendregt, W., Lindström, B., Rietz-Leppänen, E. Holgersson, I., Ottosson, T. (2012) Development and Evaluation of Fingu: A Mathematics iPad Game Using Multi-touch Interaction. Proceedings of IDC, 12-15 June, Bremen.

https://www.youtube.com/watch?v=u_K7zN3ACnc



E-MEDIA DIESEL-X DYSLEXIE DETECTIE

A game-based tool for early risk detection of dyslexia in preschoolers



Dyslexia refers to specific problems to acquire reading and spelling skills despite adequate intelligence and instruction. It has a prevalence of 5-10 % in the population. The first signs of dyslexia are typically observed during the first year of formal reading education (age 7 yrs), but very often the diagnosis is only made at an older age. However, dyslexia is a developmental disorder that should be detected and treated as soon as possible. The younger the age of the child at the start of a therapy, the larger the long term effects. Early risk detection allows for taking preventive measures, which has been proven to be effective, even at that young age.



SMARTSTEP

<http://www.cs.sunysb.edu/~tony/research/SmartStep/SmartStep.html>

TANGIBLES VOOR WISKUNDE

- ◉ staan gezamenlijk gebruik toe;
 - ◉ bieden ondersteuning;
 - ◉ verhogen de betrokkenheid van gebruikers;
 - ◉ zijn toegankelijk voor kinderen met verschillende soorten handicaps;
-
- ◉ Moeten onafhankelijk zijn van personal computers;
 - ◉ Moeten uitvoerbaar zijn in de fysieke ruimte van de klaslokalen;
 - ◉ Moeten afgestemd kunnen worden met het school curriculum;
 - ◉ Moeten redelijk goedkoop zijn

GOEDE PRAKTIJK EDU-GAMES IN VLAANDEREN

ONS LAATSTE VOORBEELD

- ⊙ 1 Report School of Education (UCLL)
- ⊙ 2 E-MEDIA spin van Group T (UCLL)
- ⊙ 3 EDICT spin van KHLIM (UCLL)

EDICT: SPIN OFF KHLIM UCLL

Startpage

[ABOUT](#) [PROJECTS](#) [PUBLICATIONS](#) [TEAM](#) [CONTACT](#)



EDICT: PRODUCTS

PROJECTS

Find out more about our latest projects and partners



WANAGOGO
Studio 100



Beleggerskoers
KBC



**eLearning
program**
VDAB



**Junior Game
Academie**
*UNIZO & Agentschap
Ondernemen*



SKILLVILLE



MoodCity



Technoville



Online

EDICT: PRODUCTS

<http://www.skillville.be/app/index.php>

Beschikbare pakketten

Financiële educatie



Voortgang pakket



Huidig leerjaar: 1

Huidig event: 2 / 18

Huidig event:
Consumptiegoederen

Voortgang leerjaar:
5.55%

Start pakket



Erasmus+

**BEDANKT VOOR UW
AANDACHT**

E-PROCESS project STOP

ERASMUS+ E-PROCESS



E-mail:

nms2@telenet.be

nimedisch@gmail.com