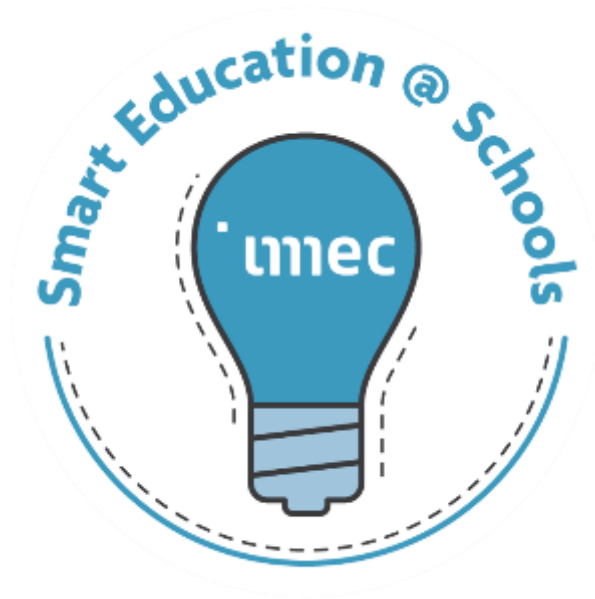




Funding-programma voor leerkrachten

Gezocht: wilde ideeën over technologie in de klas

www.imec.be/smartereducationatschools



AGENDA

Wat is Smart Education at
Schools?

Resultaten

Lessons Learned

Ik heb een idee, wat nu?



AGENDA

Wat is Smart Education at
Schools?

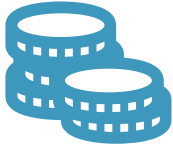
Resultaten

Lessons Learned

Ik heb een idee, wat nu?

Smart Education at Schools

Doelstellingen



**Jaarlijks 3 tot 6
projecten funden en
begeleiden**



**Leerkrachten aanzetten
om na te denken over
technologische innovatie**



**Samenwerking
stimuleren in de triple
helix**



**Bottom-up
projectoproep**
voor het Vlaamse
onderwijs



Smart Education at Schools

Bottom-up projectoproep...



... voor het Vlaamse onderwijs





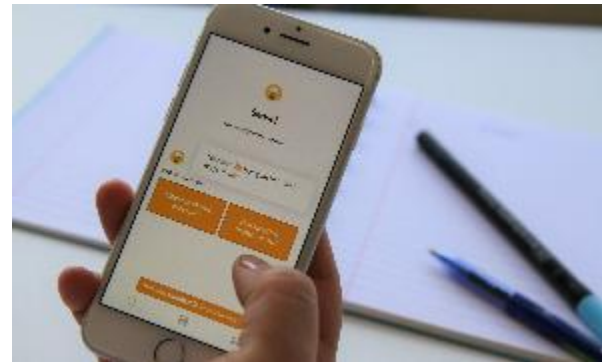
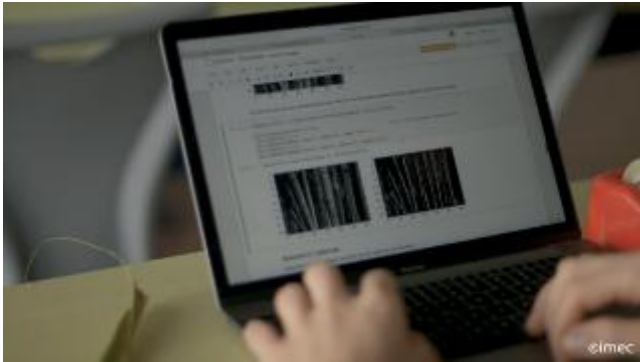
**Bottom-up
projectoproep**
voor het Vlaamse
onderwijs



**Educatieve
technologie**

Smart Education at Schools

Wat is dat, educatieve technologie?





**Bottom-up
projectoproep**
voor het Vlaamse
onderwijs



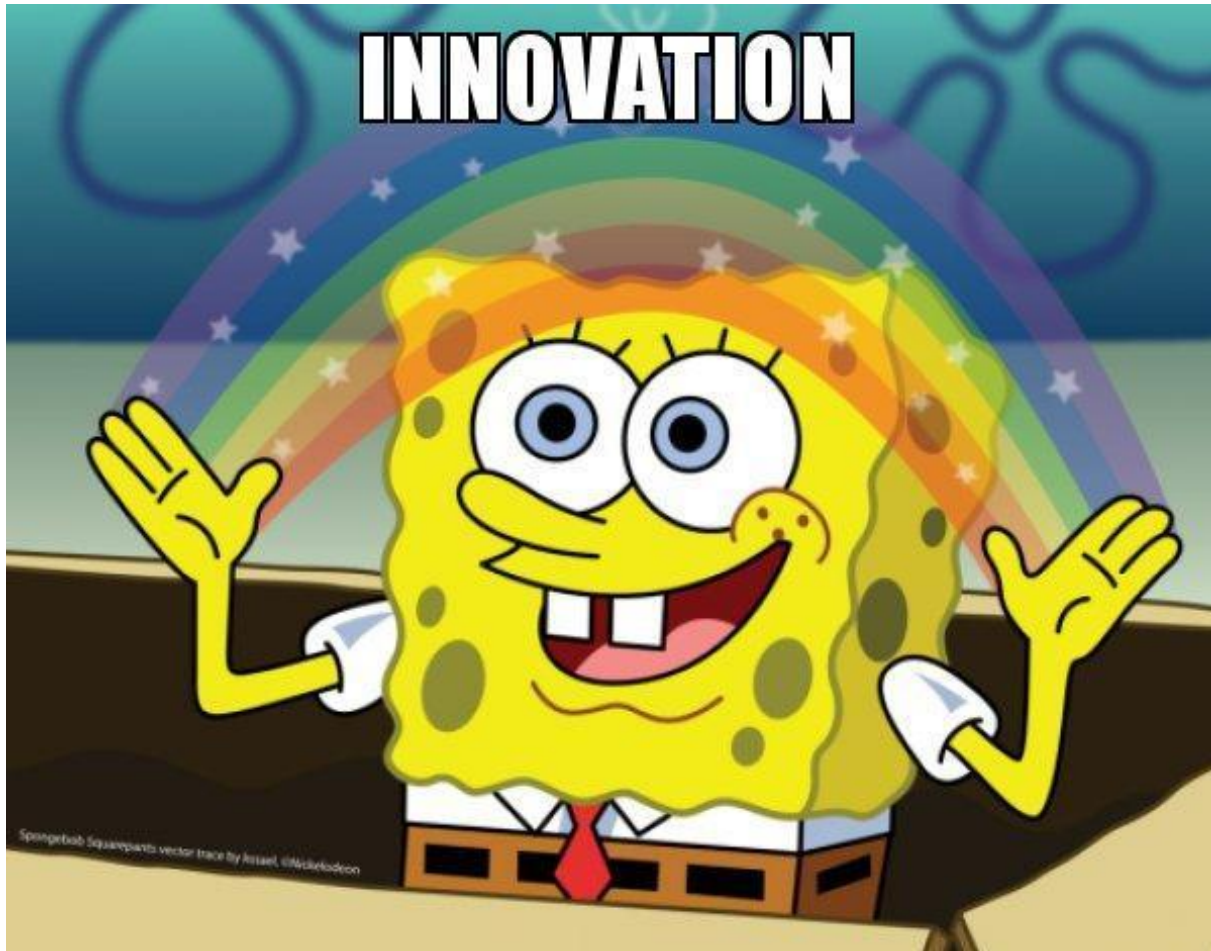
**Educatieve
technologie**

Smart Education at Schools



Innovatie

INNOVATION



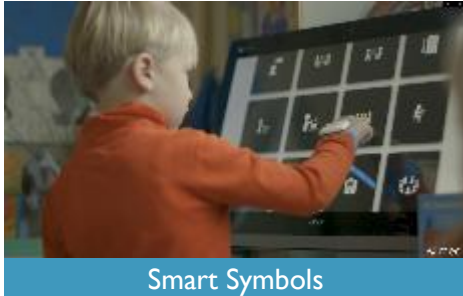
SpongeBob SquarePants vector trace by Israel, ©Nickelodeon

Wat is innovatie voor ons?

3 types



Nieuwe technologie



Smart Symbols

Smart Symbols (2018)

Een extra paar ogen voor de kleuterleerkracht



VBS De Bunderboog, VBS Brugske Slyps, VBS
Sint- Jan, VBS Sint- Eloois- Winkel, VBS De
Fontein



Fourcast, Optis & Pozyx



Wat is innovatie voor ons?

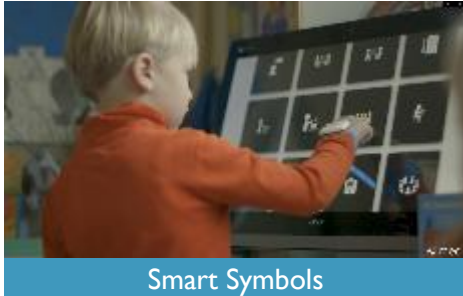
3 types



Nieuwe technologie



Aanpassing of toepassing
van een bestaande
technologie



Smart Symbols



VRkeer

VRkeer (2018)

Veilig leren fietsen in Virtual Reality



VBS Broederschool Driegaaen, Technisch
Instituut Sint-Carolus, UGent, Odisee hogeschool



VSV, Moev, Mobiel vzw, Virtual Learning is
Reality, Aeroplane XR en Achilles Design.



Wat is innovatie voor ons?

3 types



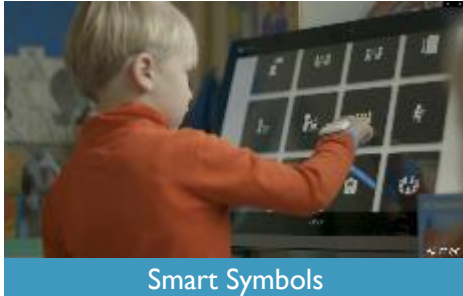
Nieuwe technologie



Aanpassing of toepassing
van een bestaande
technologie



Nieuwe doelgroep en/of
context voor een
bestaande technologie



Smaaksensaties in XR (2024)

Betere eetgewoontes aanleren in Extended Reality



De Zonneroos, De Parel, De Kim

Dexr, MoonMonster Studios



Wat is innovatie voor ons?

3 types



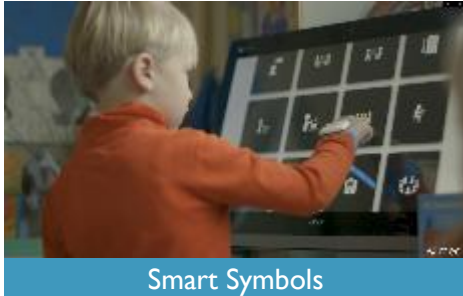
Nieuwe technologie



Aanpassing of toepassing
van een bestaande
technologie



Nieuwe doelgroep en/of
context voor een
bestaande technologie





**Bottom-up
projectoproep**
voor het Vlaamse
onderwijs



**Educatieve
technologie**

Smart Education at Schools

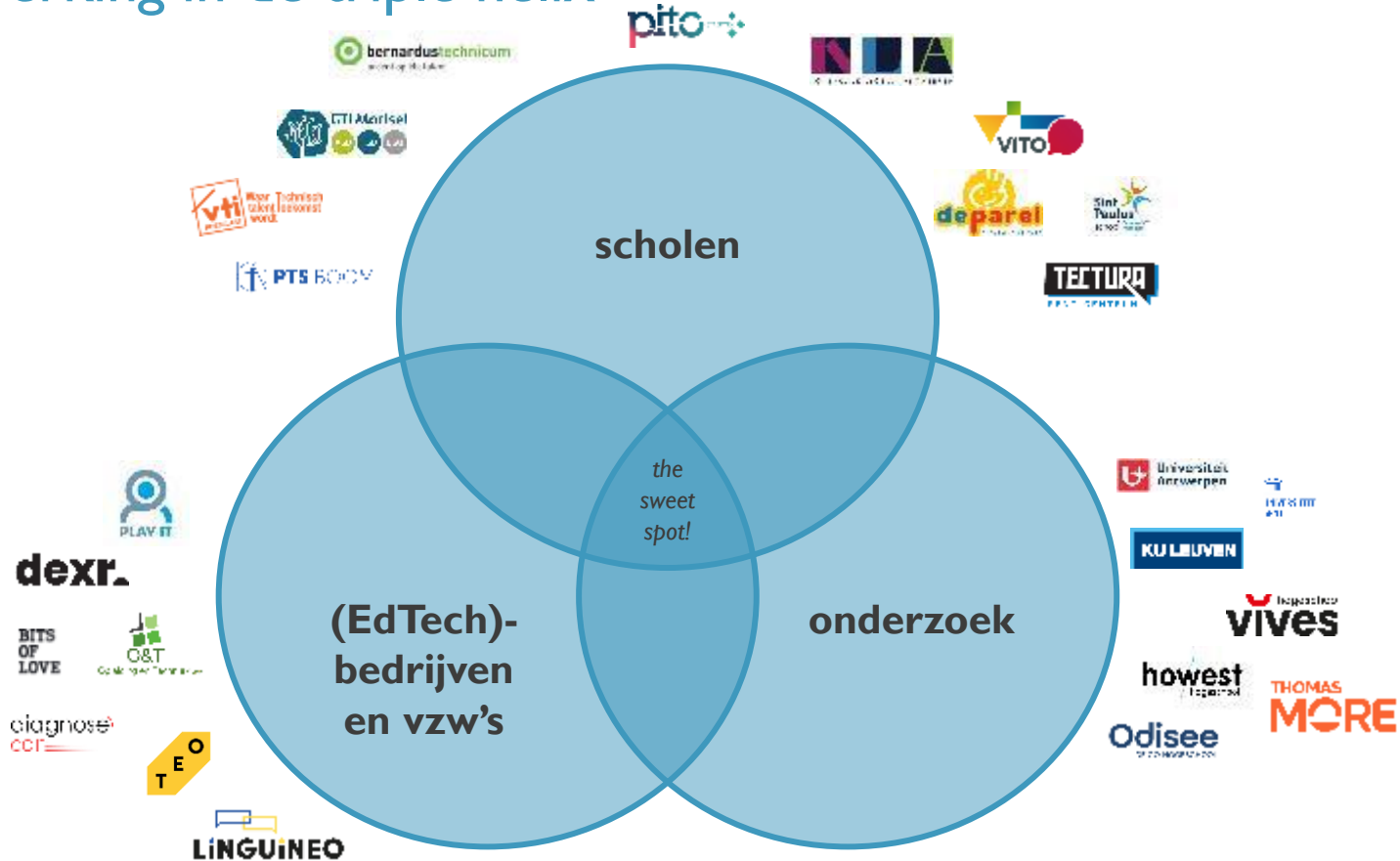


Innovatie



Samenwerking
Met bedrijven /
onderzoekers / vzw's...

Samenwerking in de triple helix





**Bottom-up
projectoproep**
voor het Vlaamse
onderwijs



**Educatieve
technologie**

Smart Education at Schools



Innovatie

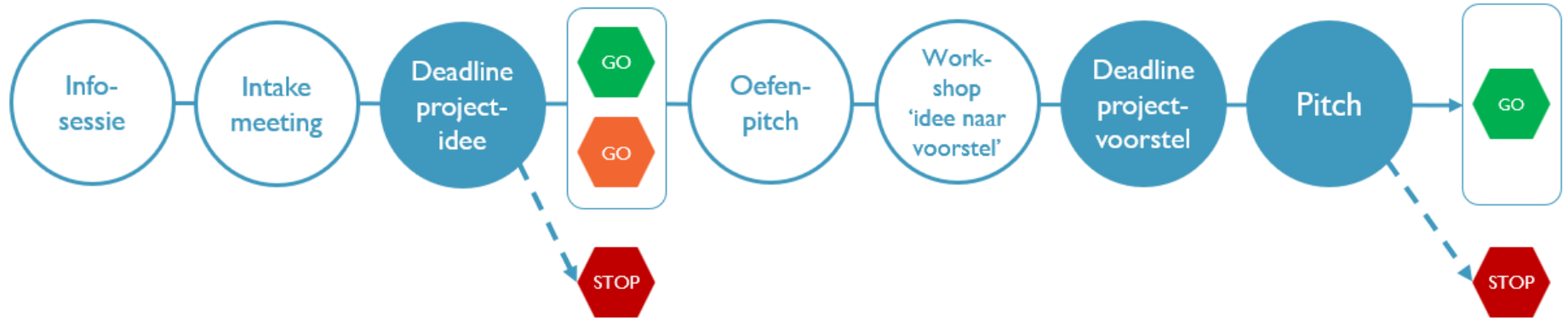


1 jaar aanvraagprocedure,
1 jaar projectlooptijd



Samenwerking
Met bedrijven /
onderzoekers / vzw's...

Aanvraagprocedure



September 2025

April 2026



**Lange termijn-
begeleiding**



**Bottom-up
projectoproep**
voor het Vlaamse
onderwijs



**Educatieve
technologie**



Budget
75K EUR
per project

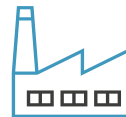
Smart Education at Schools



Innovatie

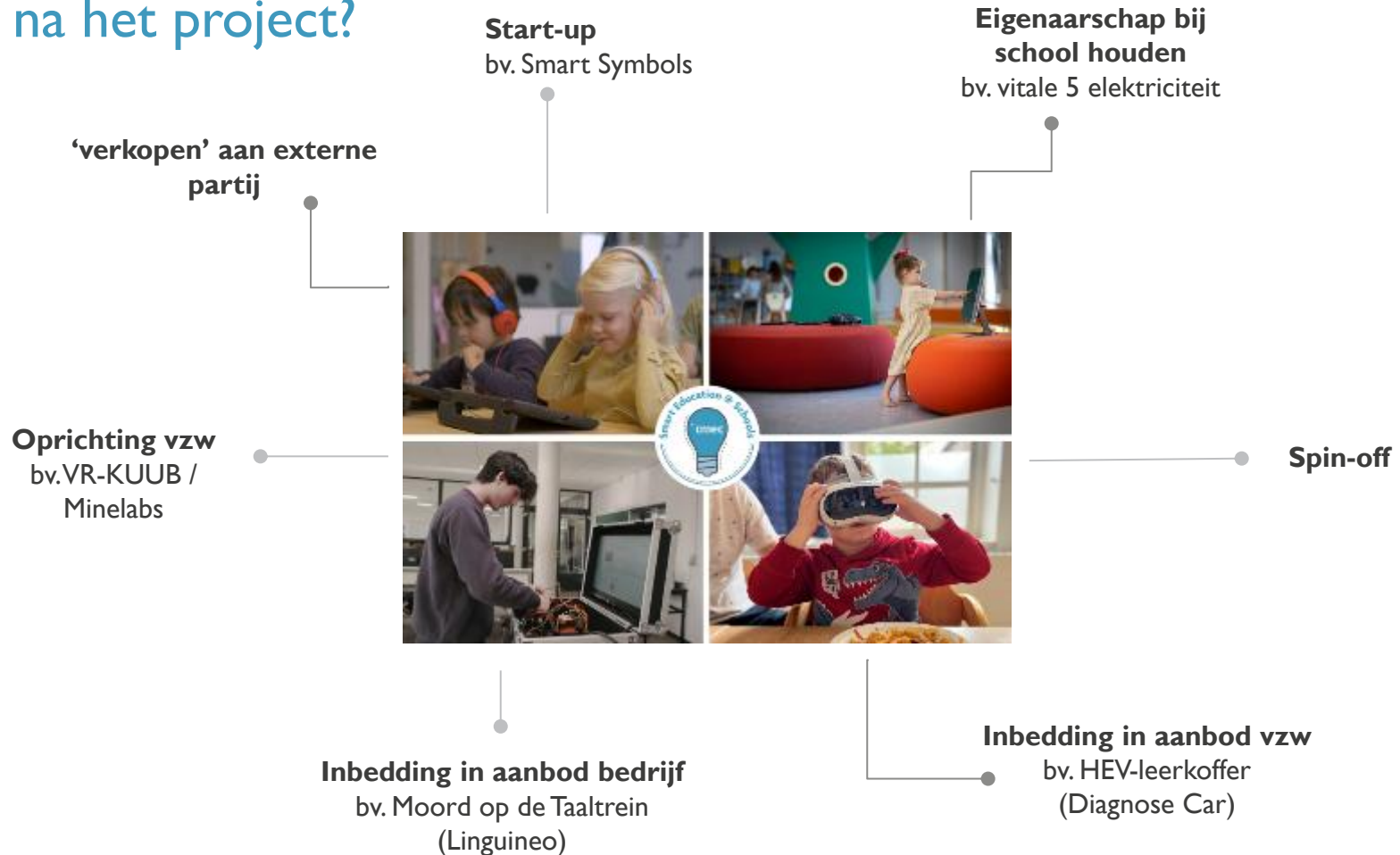


1 jaar aanvraagprocedure,
1 jaar projectlooptijd



Samenwerking
Met bedrijven /
onderzoekers / vzw's...

Wat na het project?





AGENDA

Wat is Smart Education at
Schools?

Resultaten

Lessons Learned

Ik heb een idee, wat nu?

Na 8 jaar...

404

innovatieve scholen

178

ingediende projectenideeën

25

bottom-up onderwijsprojecten

Even stoefen?

Enkele cijfers



*Meer dan **5.000 kleuters** gebruiken dit schooljaar Smart Symbols*



*Meer dan **7.000 leerlingen** leren jaarlijks veilig fietsen in Virtual Reality*



*Meer dan **12.000 kleuters** gebruiken dit schooljaar Fonemi*

Enkele awards



KIKS (AI op School) wint award Digitaal Vlaanderen



Fonemi wint SETT award 2022



VRkeer wint Excellence in Road Safety Award 2022



Smart Symbols wint SETT award 2024



Fonemi behaalt 2de plaats Serious Game Competition 2022



SAM app wint 'ideaal duaal' award 2019

Enkele resultaten

(meteen inzetbaar in jouw klas)

... uit het basisonderwijs

Smart Symbols



Digitaal keuzebord en agendasysteem voor kleuterklas

www.smartsymbols.be

Fonemi

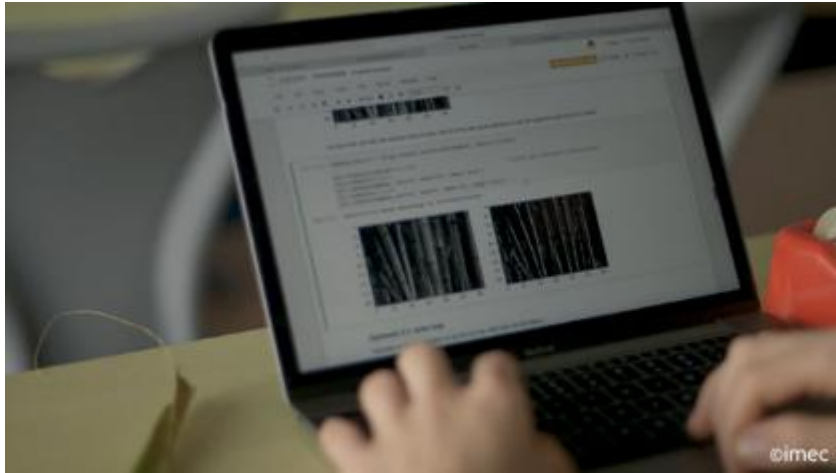


Webapplicatie die het klankbewustzijn van kleuters versterkt

www.fonemi.be

... uit het secundair onderwijs

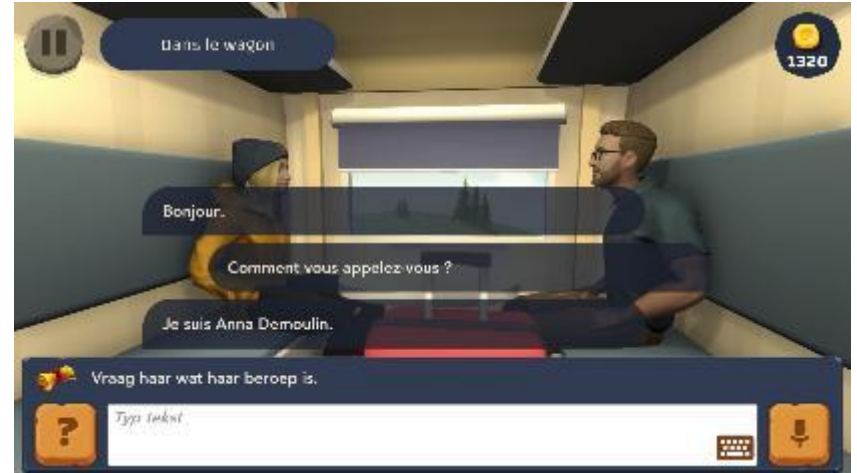
KIKS



Lesmateriaal dat AI uitlegt a.d.h.v. biologie

www.aiopschool.be

Moord op de Taaltrein



Detectivegame om Franse taalvaardigheid te versterken

www.imec.be/moordopdetaaltrein

... uit het technisch secundair onderwijs

HYDREG+



*VR-applicatie om verwarmingsinstallaties te leren
inregelen*

www.imec.be/hydreg

Vitale 5 van elektriciteit

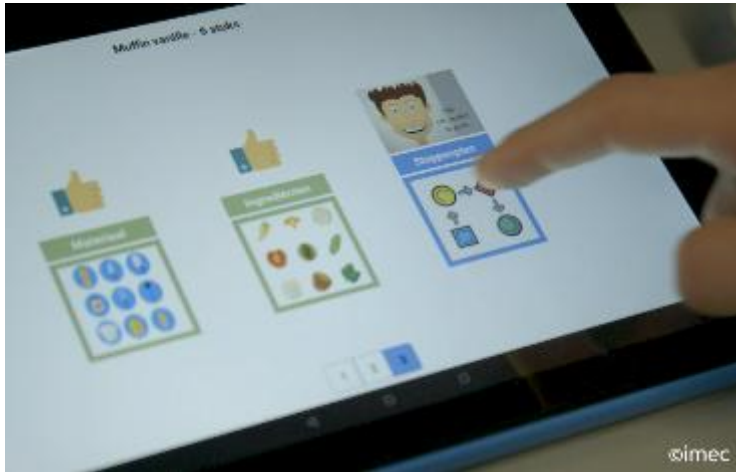


*VR-applicatie om laagspanningsnetten te leren
veiligstellen*

www.imec.be/vitale5

... uit het buitengewoon onderwijs

SAM app



Digitale stappenplannen voor praktijkvakken

www.sam2020.be

Smaaksensaties in XR



XR-applicatie om overprikkeling weg te nemen bij eetmomenten

www.imec.be/smaaksensatiesinxr



VRkeer



VSimulation@ChildCareEducation



Kr8cht



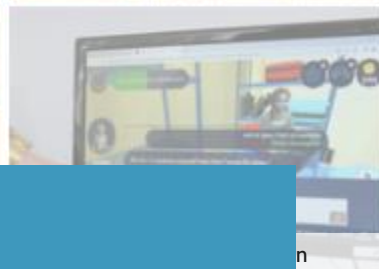
eXercICE



De Vitale 5: elektriciteit



VR-Leerfabriek



SCI-I: het oog van de wetenschap

Volledige portfolio:
www.imec.be/smarteducationatschools



Talentenportfolio



Smart Symbols



Fonemi



Minelabs



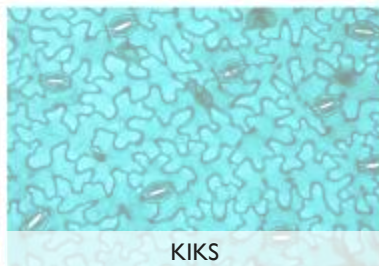
SENSEI



HYDREG



SAM-app



KIKS



HEV-leerkoffer



VR-KUUB



AGENDA

Wat is Smart Education at
Schools?

Resultaten

Lessons Learned

Ik heb een idee, wat nu?

Leerkrachten zijn didactische experts....

... maar geen projectmanagers of business experts

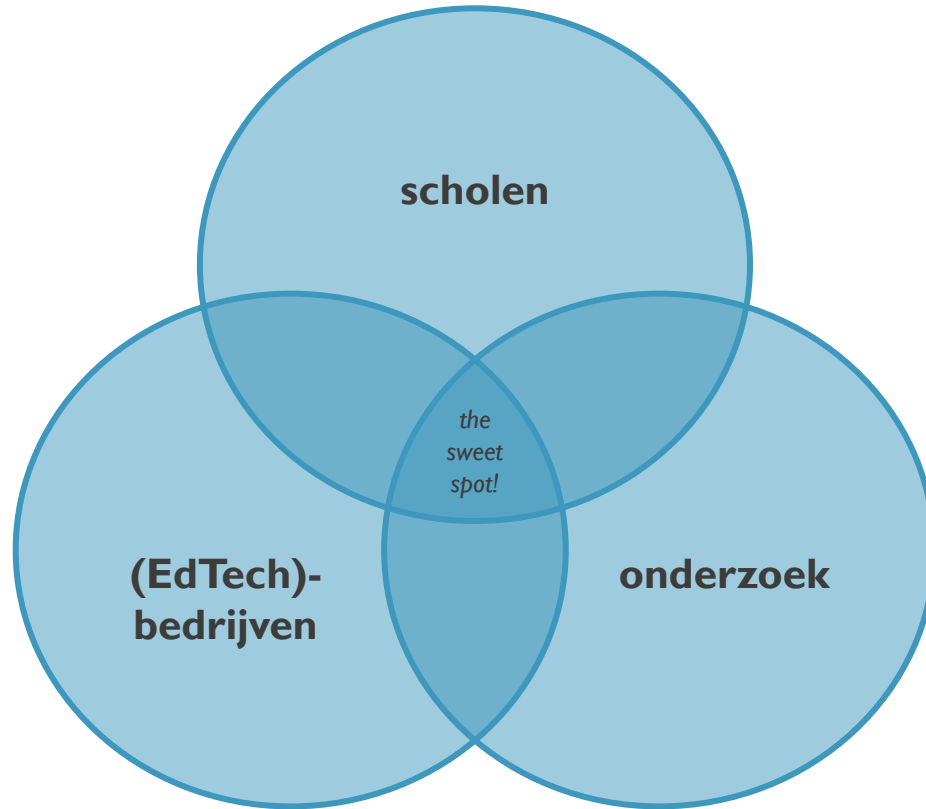


Workshops rond de
uitwerking van het
projectvoorstel zijn cruciaal



Je hebt de juiste **partners**
nodig voor het business-aspect

Balans in de triple helix is cruciaal



Lange termijn is een uitdaging



Projecten leveren een **proof of concept** dat...

- niet bestaat op de markt
- een specifieke didactische nood oplost
- getest en goedgekeurd is door leerkrachten



- *Veranderingen in team*
- *De juiste partner(s) vinden*
- *Gebrek aan business expertise*
- *Gebrek aan funding na Smart Education at Schools*
- *Hoe maak je het product schaalbaar?*
- *Omgaan met eigendomsrechten*
- ...



Wij dromen van...

onderwijsinnovatie die
beschikbaar is voor alle Vlaamse
scholen



AGENDA

Wat is Smart Education at
Schools?

Resultaten

Lessons Learned

Ik heb een idee, wat nu?

Ik heb een idee, wat nu?



Krijg je **nood** scherp.

Praat met leerkrachten die dezelfde uitdaging hebben. Zou jouw idee een even goede oplossing zijn voor hun lescontext?



Ga op **marktverkenning**.

Onderzoek wat al bestaat in binnen- en buitenland. Op welke manier schieten die oplossingen tekort?



Zoek de **expertise** die je zelf niet hebt.



Pitch je idee bij ons / EdTech Station /

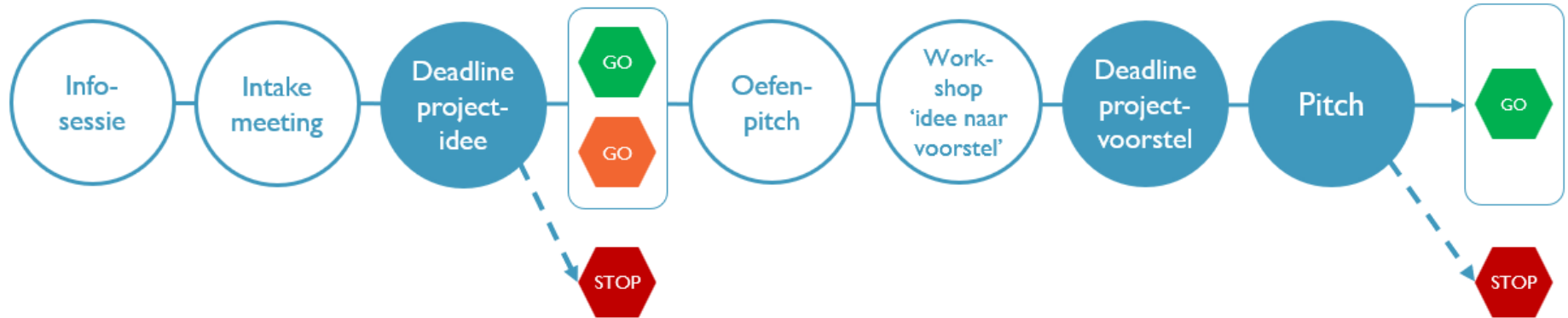
Wij kunnen je connecteren met de juiste mensen.



Droom heel groots.

Maar verfijn je idee vervolgens tot iets concreet en haalbaar.

Aanvraagprocedure oproep 2026



September 2026

April 2027

Waar kan ik nog terecht met een idee?



[Steun aan leerkrachten met idee over technologische oplossing](#)



[Steun aan educatieve games](#)



[Design sprints voor overheidsuitdagingen](#)



[Verzameling van en steun aan AI-ideeën](#)



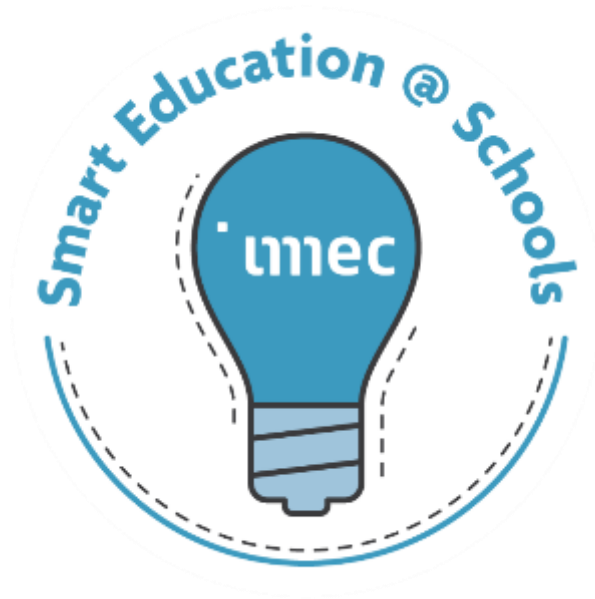
[Steun aan ideeën voor arbeidsmarktgerichte opleidingen](#)



Verdere vragen?



- www.imec.be/smartereducationatschools
- astrid.monteyne@imec.be
- Welkom op stand I012!
 - met demo's van HYDREG+ en ErgoXR



Funding-programma voor leerkrachten

Gezocht: wilde ideeën over technologie in de klas

www.imec.be/smartereducationatschools