

# Uitgeverij Deviant wint wederom internationale prijzen

28-06-2017 08:48



**Uitgeverij Deviant heeft met de 3D VIP Room de Comenius EduMedia Medaille 2017 gewonnen. Het Duitse Genootschap voor Pedagogiek en Informatie (GPI) reikt de Comenius EduMedia Awards jaarlijks uit aan de meest innovatieve educatieve producten in Europa.**

In de 3D Virtual Interactive Presentation Room (3D VIP Room) leren leerlingen met behulp van virtual reality (VR) en spraakherkenning beter Engels te spreken. Naast de medaille heeft Uitgeverij Deviant ook een zegel met Startrekenen VR gewonnen, een app die leerlingen helpt om lastige rekenonderwerpen inzichtelijker te maken.

### **3D VIP Room**

De 3D VIP Room is door Uitgeverij Deviant ontwikkeld in samenwerking met NovoLanguage en is de eerste app die virtual reality combineert met spraakherkenning. Volgens de jury onderscheidt de 3D VIP Room zich door de didactische kwaliteiten. Het uitgangspunt bij de ontwikkeling was: leren door doen, fouten maken mag. In de 3D VIP Room volgt op elke uiting van de leerling, goed of fout, een levensechte reactie, waardoor de leerling zich in een vreemde taal leert redden. Net echt dus.

Uit het juryrapport: "Deze VR-applicatie, die is gebaseerd op pedagogische principes, biedt leerlingen in voortgezet onderwijs en mbo de mogelijkheid om op een motiverende en effectieve manier een taal te leren." In de app kunnen leerlingen plaatsen bezoeken en gesprekken aangaan met mensen in een realistische

virtuele omgeving. Dankzij de ingebouwde spraakherkenning kunnen ze hun gespreksvaardigheid oefenen zonder bang te zijn om fouten te maken waar hun medeleerlingen of leraren bij zijn. Uit het juryrapport: "Oefening in een realistische en veilige omgeving levert toegevoegde waarde voor het leren van een taal. De 3D VIP Room brengt didactische principes van taallessen op een motiverende en effectieve manier in praktijk." En alles wat je nodig hebt is een telefoon en een kartonnen VR-bril.

### **Startrekenen VR**

In de app Startrekenen VR die een zegel heeft gewonnen, komen rekenkundige onderwerpen aan bod die lastig te begrijpen zijn vanuit een boek of instructievideo. Denk aan het inschatten van lengtes en hoogtes of het volgen van een routebeschrijving en kaartlezen. Door het spelen van de games in Startrekenen VR zullen leerlingen gemotiveerder zijn, meer leren en langer onthouden wat ze hebben geleerd.

### **Voor de vierde keer in de prijzen**

Uitgeverij Deviant viel drie keer eerder in de prijzen: in 2015 won de educatieve geschiedenisgame Wartime Stories, in 2014 de educatieve burgerschapsgame On the Ground Reporter en in 2012 de methodesite Studiemeter.