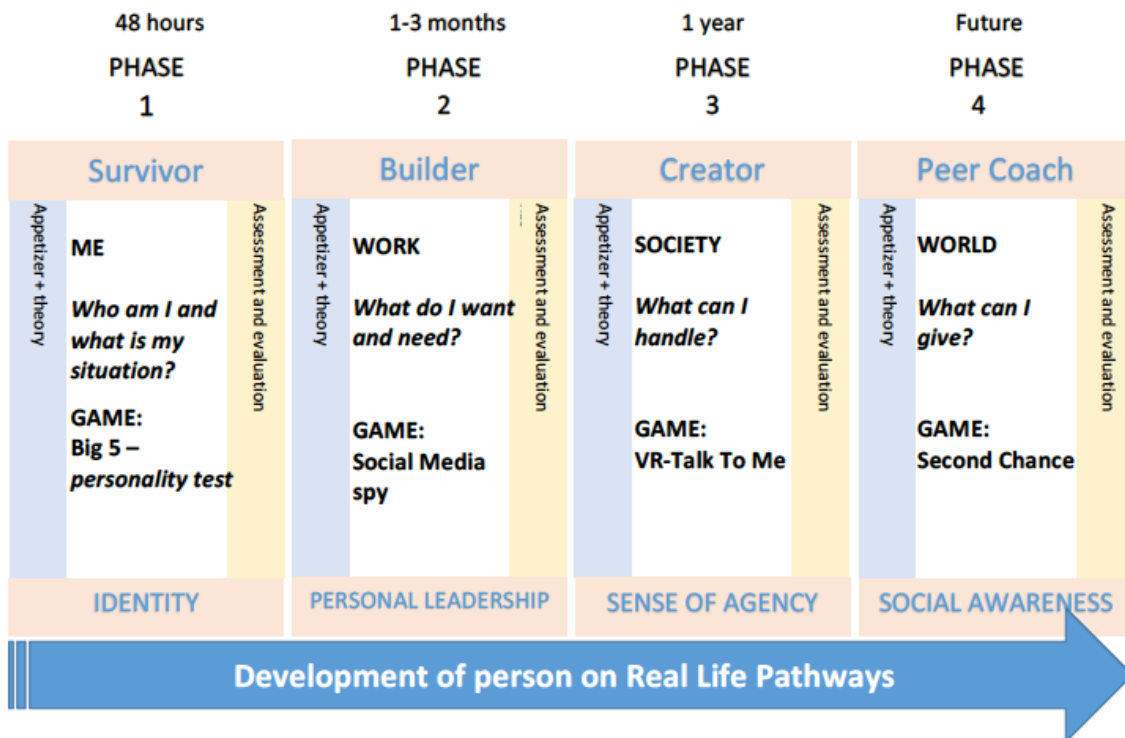




Real Life blended learning platform voor mensen in gesloten instellingen

serious gaming en virtual reality om 21- eeuwse te ontwikkelen voor een terugkeer in de maatschappij



Real Life Blended learning Platform komt op het juiste moment; technologische toepassingen ontwikkelen zich op een indrukwekkend tempo en individuele en sociale problemen worden niet langer op een horizontale manier opgelost, maar op dynamische, interactieve manier. Wij burgers lezen informatie op internet en creëren onze eigen waarheid, onze eigen visie en ons eigen leven. Niet langer zijn we door instellingen gebonden. Met een platform zoals Real Life kan Europa een pionier zijn in ontdekken hoe technologie gebruikt kan worden om 21-eeuwse vaardigheden te verbeteren voor mensen die in gesloten omgevingen leven zoals justitiële centra.

'Real Life blended learning platform' is een innovatieve benadering waarbij digitale werkelijkheid wordt gebruikt om een virtuele educatieve omgeving te creëren. Hiermee verbetert de speler zijn vaardigheden die in de 21e eeuw nodig zijn voor gedetineerden om te kunnen re-integreren. Via gamification, games die trainen en informeren, kunnen gedetineerden zich voorbereiden op het leven in de samenleving in een informele, veilige, duidelijk omschreven en gecontroleerde omgeving. Digitale hulpmiddelen met veelal beeldmateriaal kan een alternatief bieden voor daders, van wie velen traditionele onderwijsmethoden verwerpen, om hun kansen op succesvol re-integreren te vergroten.

Real Life is een blended learning platform voor mensen die leven in gesloten instellingen. Blended learning betekent een combinatie van offline en online educatieve middelen om vaardigheden te trainen. Real Life richt zich specifiek op het re-integratieproces en in het bijzonder op de thema's identiteit, leiderschap, zelfredzaamheid en burgerschap. Deze vier thema's worden allemaal uitgebreid besproken tijdens de Real Life-training die in totaal ongeveer 50 uur duurt, inclusief zelfstudie. Hoe deze 50 uur wordt verdeeld, is flexibel. De training kan worden verspreid over een paar maanden met 1,5 uur training per dag of verspreid over 2 weken, 2 keer 2,5 uur training per dag. Real Life biedt vijf games die zich op verschillende vaardigheden richten. Zie hieronder een beschrijving van de vijf games

BIG FIVE

Een persoonlijkheidstest in afbeeldingen in plaats van tekst. Spelers leren meer over hun identiteit.

Doel fase 1

Mensen bewust maken van hun eigen identiteit, wat motiveert hen en wat zijn hun vaardigheden





SOCIAL MEDIA SPY

Een **spel** waarin spelers werkgevers zijn die de beste persoon voor de baan moeten aannemen

Doel fase 2

Gevoel voor initiatief versterken en zo helpen bij hun terugkeer in de samenleving

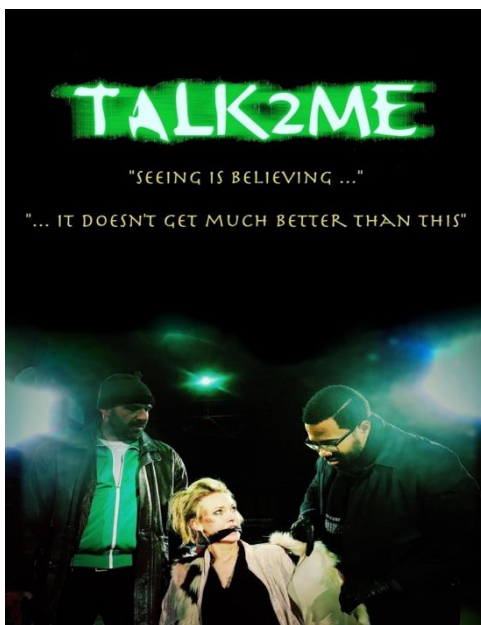


VR-game Talk 2 Me

Een **virtual reality-spel** waarbij spelers met elkaar moeten samenwerken en beslissingen moeten nemen onder stressvolle omstandigheden

Doel fase 3

Dit spel gaat om samenwerking en het omzetten van ideeën in daden



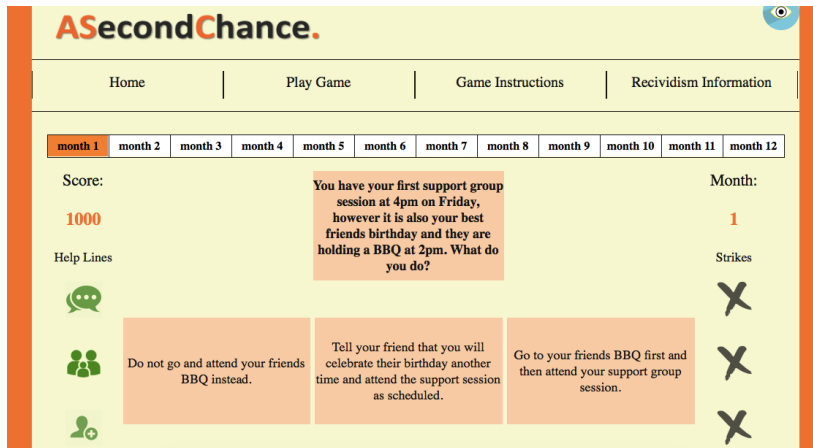


SECOND CHANCE

Een **zelfevaluatie** waarbij spelers kunnen controleren of ze klaar zijn om terug te keren naar de maatschappij

Doel fase 4

Mensen bewust maken van hun morele redeneringen en vaardigheden problemen op te lossen te bespreken in een groep



REAL LIFE PATHWAYS

Een **hulpmiddel** waar mensen hun eigen reïntegratieplannen kunnen opstellen. Een spelers wordt gestimuleerd om na te denken over zijn plannen voor de toekomst en aangemoedigd om zijn plannen daadwerkelijk op te schrijven.

Doel platform

Om desistance te inspireren, het proces van je leven veranderen

