



ONDERWIJS IN KUNSTMATIGE INTELLIGENTIE VIA OPEN-SOURCE-ONDERWIJSROBOTICA

[HTTPS://FOSSBOT4AI.EU/](https://fossbot4ai.eu/)

@FOSSBOT4AI

FOSSBot4AI-project officieel van start gegaan

Kick- offbijeenkom



Het FOSSBot4AI-project werd officieel gelanceerd tijdens de kick-offbijeenkomst die op 26 november 2025 plaatsvond bij ECAM-EPMI (Frankrijk), waar alle projectpartners zowel fysiek als online aanwezig waren. De bijeenkomst begon met een presentatie van de visie, doelstellingen en verwachte impact van het project.

Daarna volgden de introducties van de partners en een uitgebreid overzicht van de projectstructuur, de tijdlijn en de belangrijkste resultaten. Vervolgens werd elk werkpakket in detail gepresenteerd, waaronder projectmanagement en kwaliteitsborging (WP1), het AI-onderwijskader (WP2), de ontwikkeling van de FOSSBot v2-robot (WP3), de Digital Academy en de simulator (WP4), en de implementatie- en verspreidingsstrategie (WP5). De discussies stelden de partners in staat om verantwoordelijkheden te verduidelijken, methodologieën op elkaar af te stemmen en gemeenschappelijke hulpmiddelen en werkprocedures vast te stellen. De bijeenkomst werd afgesloten met een sterk gevoel van samenwerking en een gezamenlijke toewijding aan het succes van het project, waarmee een duidelijk en gemeenschappelijk begrip van de routekaart, de te leveren resultaten en de volgende stappen werd bevestigd.



Over het project

FOSSBot4AI is een 30 maanden durend Erasmus+ KA220-HED-project dat zich richt op het ontwerpen van een nieuwe generatie AI-leerervaringen.

Belangrijkste doelstellingen

- Het onderwijs op Het gebied van AI in Het hoger onderwijs toegankelijker maken
- Een open-source onderwijsrobot ontwikkelen (FOSSBot V2)
- Een Digital Academy en Een AI-leerplatform opzetten
- Innovatieve, praktijkgerichte pedagogische kaders ontwerpen
- De samenwerking tussen Europese instellingen versterken

Het FOSSBot-ecosysteem

FOSSBot4AI introduceert een compleet leerecosysteem:

- Educatieve robot (FOSSBot v2)
- AI-leermodules
- Digital Academy-platform
- Virtuele simulator (Digital Twin)

Studenten in staat stellen om AI te leren door middel van echte experimenten

Hoogtepunten van de kick-offbijeenkomst

De kick-offbijeenkomst vormde een belangrijke mijlpaal voor het project:

- Presentatie van de projectvisie en roadmap
- Afstemming over het projectmanagementplan (WP1)
- Eerste besprekingen over het AI-onderwijskader (WP2)
- Uitwisseling van ideeën tussen partners
- Vaststelling van de volgende stappen en samenwerkingsstrategie

De bijeenkomst werd afgesloten met een sterke betrokkenheid en een gezamenlijke toewijding aan het succes van het project.



Co-funded by
the European Union

FUNDED BY THE EUROPEAN UNION. VIEWS AND OPINIONS EXPRESSED ARE HOWEVER THOSE OF THE AUTHOR(S) ONLY AND DO NOT NECESSARILY REFLECT THOSE OF THE EUROPEAN UNION OR THE EUROPEAN EDUCATION AND CULTURE EXECUTIVE AGENCY (EACEA). NEITHER THE EUROPEAN UNION NOR EACEA CAN BE HELD RESPONSIBLE FOR THEM



Ontwikkeling van het AI-onderwijskader (WP2)

De volgende fase van het project zal zich richten op de ontwikkeling van het AI-onderwijskader (WP2), dat zal dienen als de pedagogische basis van FOSSBot4AI. Dit kader zal de structuur, methodologie en kernprincipes vastleggen voor het onderwijzen van kunstmatige intelligentie met behulp van FOSSBot, waardoor consistentie en samenhang tussen alle partnerinstellingen worden gewaarborgd.

Definitie van modules en leeractiviteiten

Voortbouwend op dit kader zullen de partners gezamenlijk onderwijsmodules en leeractiviteiten ontwerpen en verfijnen. Deze omvatten praktijkgerichte projecten, laboratoriumoefeningen en innovatieve onderwijsbenaderingen die zijn afgestemd op de vijf grote ideeën in AI, waardoor een sterke balans tussen theorie en praktische toepassing wordt gewaarborgd.

Eerste werkzaamheden aan het ontwerp van FOSSBot v2

Tegelijkertijd zullen de technische teams een begin maken met het ontwerp en de ontwikkeling van FOSSBot v2, de nieuwe generatie van de onderwijsrobot. Deze werkzaamheden zullen zich richten op het vaststellen van hardware- en softwarespecificaties, het integreren van sensoren en AI-mogelijkheden, en het waarborgen van afstemming op de pedagogische behoeften die in WP2 zijn geïdentificeerd.

Vorbereiding van de Digital Academy

Ten slotte zal het project beginnen met de voorbereiding van de FOSSBot4AI Digital Academy, een online platform waarop lesmateriaal, cursussen en interactieve inhoud zullen worden aangeboden. Deze omgeving, in combinatie met de toekomstige simulator (Digital Twin), zal flexibele, blended en internationale leerervaringen mogelijk maken voor studenten in heel Europa.



Van planning naar uitvoering

◆Wat komt hierna?◆

Na een succesvolle kick-offbijeenkomst gaat het FOSSBot4AI-project nu een cruciale overgangsfase in: van strategische planning naar concrete uitvoering. Voortbouwend op de gedeelde visie, de vastgestelde doelstellingen en de op elkaar afgestemde methodologieën gaan de partners verder met de eerste operationele activiteiten in zowel de pedagogische als de technische werkpakketten. Deze fase zal zich richten op het vertalen van concepten naar gestructureerde kaders, het ontwerpen van praktische leerinhoud en het opstarten van de ontwikkeling van de kerncomponenten van het project. Het is een cruciale stap om ervoor te zorgen dat het project innovatieve, samenhangende en impactvolle resultaten oplevert die aansluiten bij de ambities ervan.