

Hoe **immersive learning** leerlingen voorbereidt op een wereld met AI



EPSON®



Inhoud

- 2 Inleiding
- 3 De groeiende vaardigheidskloof op scholen
- 5 Een nieuwe manier van leren omarmen
- 6 Immersive klaslokalen creëren met Epson
- 6 Methodologie



68%

is het ermee eens dat AI leidt tot slechtere resultaten omdat leerlingen minder goed in staat zijn om informatie te onthouden en voor zichzelf te denken



58%

is het ermee eens dat scholen niet weten hoe ze leerlingen moeten voorbereiden op de toekomstige arbeidsmarkt

Inleiding

Door heel Europa vragen docenten zich af of leerlingen in de huidige klaslokalen wel de vaardigheden verwerven die ze nodig zullen hebben voor een toekomst aangedreven door AI. Nieuw onderzoek, in opdracht van Epson (zie methodologie), laat zien dat **58 procent** van de leraren het ermee eens is dat scholen niet weten hoe ze leerlingen moeten voorbereiden op een arbeidsmarkt die er totaal anders uit zal zien dan die van voorgaande generaties.

Sterker nog, bijna de helft (**46 procent**) is van mening dat scholen leerlingen simpelweg niet voorbereiden op een toekomst die gedomineerd wordt door AI. Als scholen niet in staat zijn om de juiste basis te leggen, lopen leerlingen het risico de arbeidsmarkt te betreden zonder de veerkracht en het aanpassingsvermogen die nodig zijn om te slagen. De vraag is dan ook: hoe kunnen we deze kloof verkleinen? In dit rapport wordt ingegaan op de uitdagingen van het voorbereiden van leerlingen op een toekomst met AI en hoe immersive learning deel kan uitmaken van de oplossing.

De groeiende vaardigheidskloof in het onderwijs

Werkgevers zijn steeds duidelijker over de combinatie van vaardigheden die ze van de toekomstige beroepsbevolking verwachten: analytisch denken, technologische geletterdheid en creativiteit behoren tot de tien belangrijkste kernvaardigheden die nodig zijn voor de banen van de toekomst.¹ Deze vaardigheden ontstaan echter niet vanzelf naarmate studenten het onderwijssysteem doorlopen.

Opvallend is dat er over de hele linie een duidelijke afname te zien is in de vaardigheden waarvan werkgevers en docenten zeggen dat ze in de toekomst cruciaal zullen zijn (Figuren 1 en 2). Zonder gerichte aandacht riskeren we dat juist de vaardigheden die essentieel zijn voor succes op de toekomstige arbeidsmarkt onderontwikkeld blijven of ongelijk verdeeld worden over de leerlingpopulatie.

Schoolhoofden zijn zich echter wel bewust van dit probleem – ze missen alleen de middelen om het aan te pakken. Bijna een derde van de docenten is het ermee eens dat scholen meer

zouden moeten investeren in technologie die leerlingen kan helpen zich voor te bereiden op een toekomst aangedreven door AI. Financiële beperkingen zorgen er echter voor dat veel scholen hier niet toe in staat zijn. In heel Europa zijn de overheidsuitgaven voor onderwijs de afgelopen jaren gedaald, waardoor de druk op leermiddelen in klaslokalen verder is toegenomen.²

Over de hele linie is er een duidelijke afname te zien in de vaardigheden waarvan werkgevers en docenten zeggen dat ze in de toekomst cruciaal zullen zijn.

Welke technologie is “de juiste”? Om digitale vaardigheden te ontwikkelen, moeten leerlingen op een zinvolle manier met technologie in aanraking komen. Maar wanneer technologie passief wordt toegepast, bijvoorbeeld door overmatig schermgebruik thuis of ongestructureerd gebruik op school, kan het juist de kloof vergroten die het zou moeten dichten.³ De leerlingen van vandaag hebben onderwijs nodig dat gericht is op het ontwikkelen van deze cruciale vaardigheden, via methoden die hen de ruimte geven om te oefenen en te reflecteren in realistische of gesimuleerde omgevingen. Een belangrijke manier om deze vaardigheden aan te leren is door middel van immersive learning.

Figuur 1
Vaardigheden die volgens docenten het belangrijkste zijn in een toekomst aangedreven door AI



56% **Kritisch denken**



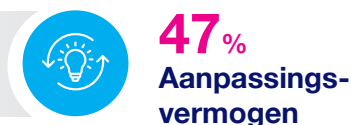
53% **Analytisch denken**



53% **Oplossingsgericht denken**



47% **Creativiteit**



47% **Aanpassingsvermogen**

Figuur 2
Vaardigheden die docenten in de afgelopen jaren hebben zien afnemen

Het omarmen van een nieuwe manier van leren

In essentie maakt immersive learning gebruik van technologie om interactieve omgevingen te creëren die scenario's uit de echte wereld simuleren. In tegenstelling tot passief schermgebruik, nodigt het studenten uit om actief deel te nemen door kennis toe te passen, ideeën te testen en te leren van fouten in een veilige omgeving die zowel zelfvertrouwen als competentie bevordert.

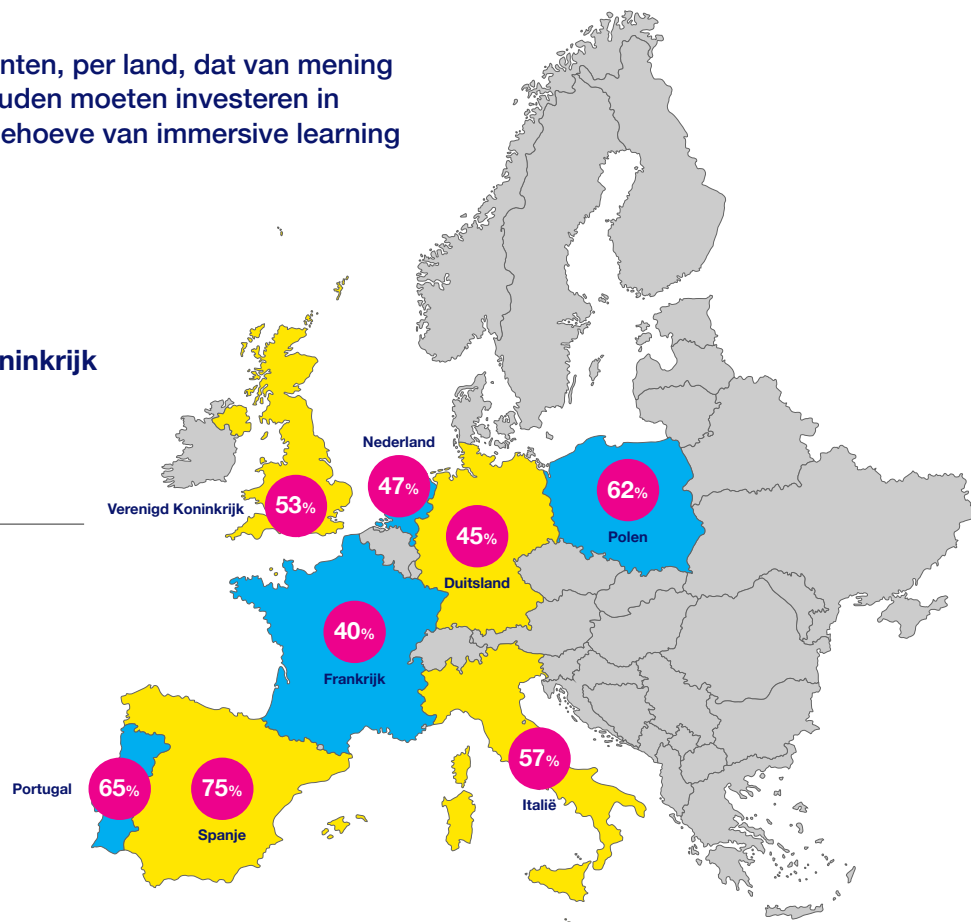
Meer dan de helft (**55 procent**) van de docenten wil dat hun school het gebruik van immersive learning introduceert of het gebruik ervan uitbreidt. Dit percentage loopt op tot **63 procent** in respectievelijk Italië en Polen. In heel Europa zien velen het als een manier om het aanpassingsvermogen, het probleemoplossend vermogen en het kritisch denken te versterken – precies die vaardigheden die werkgevers het meest waarderen in een toekomst waarin AI steeds meer centraal staat.

Praktische overwegingen spelen een cruciale rol wanneer scholen afwegen welke technologieën ze willen invoeren. Virtual reality- of augmented reality-headsets kunnen indrukwekkende ervaringen bieden, maar brengen ook complexiteit, isolatie en kosten met zich mee. Projectoren creëren daarentegen gedeelde omgevingen waaraan de hele klas samen kan deelnemen. Ze behoren tot de meest toegankelijke vormen van immersive learning, zodat klaslokalen kunnen transformeren zonder de belemmeringen die vaak gepaard gaan met headsets of handheld apparaten.

Het zijn deze grootschalige 360°-projecties of interactieve wanden die hele klassen in één keer transporteren naar een samenwerkingsomgeving, waardoor de behoefte aan individuele apparaten afneemt en lessen gemakkelijker te organiseren zijn voor docenten, terwijl tegelijkertijd de juiste vaardigheden worden gestimuleerd. Voor velen is immersive learning zowel haalbaar als schaalbaar; een manier om de betrokkenheid van leerlingen te verhogen en tegelijkertijd de budgetten realistisch te houden. Docenten door heel Europa beschouwen investeringen in projectoren als de moeite waard (Figuur 3).

Figuur 3.
Percentage docenten, per land, dat van mening is dat scholen zouden moeten investeren in projectoren ten behoeve van immersive learning

75% Spanje
65% Portugal
62% Polen
57% Italië
53% Verenigd Koninkrijk
47% Nederland
45% Duitsland
40% Frankrijk





Immersive klaslokalen creëren met Epson

De uitdaging is niet of immersive learning waarde heeft, maar hoe we het toegankelijk kunnen maken en het bewustzijn ervan kunnen vergroten. Dit onderzoek toont de waarde die docenten hechten aan immersive, samenwerkend leren; de uitdaging is nu om ervoor te zorgen dat scholen projectoren zien als onderdeel van de oplossing voor de toenemende vaardigheidskloof.

In plaats van simpelweg informatie te ontvangen, kunnen geschiedenislerlingen projectoren gebruiken om door de straten van het oude Rome te lopen; kunnen biologieleerlingen de kamers van het menselijk hart verkennen; en kunnen natuurkundeleerlingen een atoom binnenstappen om elektronen in hun baan te zien bewegen. Deze ervaringen versterken het traditionele onderwijs, maken abstracte concepten concreet en moedigen leerlingen aan om vragen te stellen, vergelijkingen te maken en kritisch na te denken.

De toepassing ervan blijft echter laag: bijna acht op de tien docenten (**77 procent**) zeggen dat ze immersive learning zelden of nooit in de praktijk hebben gezien op hun school. Daarom werkt Epson samen met docenten en scholen om deze kloof te overbruggen en hen te helpen de stap te zetten van nieuwsgierigheid naar implementatie. Door flexibele projectortechnologie te combineren met praktische begeleiding en ondersteuning, zorgt Epson ervoor dat klaslokalen boeiender, inclusiever en beter afgestemd zijn op de vaardigheden die leerlingen nodig hebben voor een toekomst aangedreven door AI.

Raadpleeg voor meer informatie over de onderwijsoplossingen van Epson: [onze website](#)

Methodologie

Dit onderzoek is uitgevoerd in opdracht van Epson Europe en uitgevoerd door Focaldata. Het onderzoek vond plaats in september 2025 via het eigen technologieplatform van Focaldata, dat via een API was gekoppeld aan online panels. De steekproef omvatte 1.624 docenten uit verschillende schooltypen en vakgebieden, zowel uit het basis- als uit het voortgezet onderwijs, afkomstig uit Frankrijk, Duitsland, Italië, Nederland, Polen, Portugal, Spanje en het Verenigd Koninkrijk.

De resultaten worden weergegeven als percentages, afgerond op het dichtstbijzijnde hele getal, met waar relevant uitsplitsingen naar land en demografie.

1 World Economic Forum, [Rapport over de toekomst van werk 2025](#)

2 Europese Commissie, [Publieke investeringen in onderwijs vertonen de grootste daling binnen de EU, volgens het meest recente vergelijkende rapport.](#)

3 Europese Commissie, [NESET-rapport over schermtijd en onderwijsuitkomsten](#)