



## Embodied Learning

Het 'Embodied Playful Learning Theatre' zal het resultaat zijn van de pilot 'Play' binnen het bredere COMMIT P4: 'Virtual Worlds for Wellbeing'. De aanleiding voor 'Play' was onder andere de wens van het Creative Learning Lab van Waag Society om de ervaringen op het gebied van onderzoek en conceptontwikkeling rondom 'embodied learning' verder uit te bouwen.

'Embodied learning' is een vorm van leren waarbij gebruikers hun hele lichaam inzetten om tot resultaten te komen. In Embodied Learning omgevingen staat de interactie tussen lichaam en ruimte centraal. Het lichaam zelf en fysieke bewegingen vormen daarmee een belangrijke interface voor leren in hybride omgeving (zowel virtuele als fysieke omgeving). De gedachte is dat door de fysieke interactie ervaringsgericht leren wordt gestimuleerd. Wearables, tastbare intelligente objecten, sensortechnologie, motion-tracking en interactieve video stimuleren leerlingen om op een nieuwe manier te leren, vanuit hun eigen lichamelijke handelingen.

[creativelearninglab.org](http://creativelearninglab.org)

### Over COMMIT

Doel van COMMIT is het verbreden en versterken van de Nederlandse kennisinfrastructuur in de ICT en bedrijven beter geschikt maken voor de internationale competitie door de beste wetenschappers te verbinden met het hightech bedrijfsleven. Er zijn 16 projecten waarin onderzoekers van universiteiten, technologische instituten, groot, midden- en klein-bedrijven in participeren.

Waag Society is betrokken bij 3 projecten binnen het COMMIT programma, namelijk: Virtual Worlds for Wellbeing (p4), Sensor Content for Wellbeing (p5) en Trusted Healthcare Services (p15).