



WISE-AI-PROJECT: KENNIS, GAMES EN VERSPREIDING

Welkom bij de derde editie van de nieuwsbrief van het WISE-AI-project. De afgelopen maanden hebben we de belangrijkste resultaten afgerond, ons werk op verschillende evenementen gepresenteerd en ons voorbereid op de laatste fase van het project. Hier volgt een overzicht van wat er is gebeurd en wat er nog gaat komen.

• KENNISPORTAAL – BIJNA KLAAR

Het WISE-AI-kennisportaal bevindt zich nu in de laatste fase van ontwikkeling en zal binnenkort beschikbaar zijn voor het publiek. Het is ontworpen als een online ruimte waar leerlingen:

- Toegang hebben tot educatief materiaal over kunstmatige intelligentie
- Praktische tools en methodologieën kunnen gebruiken
- AI-kennis kunnen koppelen aan de Duurzame Ontwikkelingsdoelen (SDG's)

• MINECRAFT-EDUCATIEF SPEL – DE TESTFASE INGAAT

Het scenario en script voor het Minecraft-spel zijn gemaakt en de ontwikkeling is in volle gang. Het spel is ontworpen om jonge vrouwen te helpen:

- De basisprincipes van kunstmatige intelligentie te begrijpen
- AI-toepassingen op verschillende gebieden te verkennen.
- Na te denken over hoe technologie kan bijdragen aan een duurzame toekomst.

Het testen van de game zal binnenkort beginnen, waarna de definitieve versie zal worden voltooid.

• VERSPREIDINGSEVENEMENTEN – VERSCHILLENDE DOELGROEPEN BEREIKEN

In de afgelopen maanden is WISE-AI gedeeld op scholen, universiteiten, onderzoeksinstituten en jeugdfestivals in heel Europa:

- Tijdens de Iscte Open Dag in Lissabon werd het project gepresenteerd aan meer dan 1.000 studenten die zich verdiepten in toekomstige studie- en carrièrepaden.
- Tijdens het National Psychology Research Symposium in Porto werd in een postersessie de rol van vrouwen in AI belicht en hoe dit verband houdt met de Duurzame Ontwikkelingsdoelen.
- Op het Vibeli Youth Festival in Litouwen raakten duizenden jongeren betrokken bij WISE-AI door middel van interactieve activiteiten en discussies over AI en gendergelijkheid.
- In Spanje maakten leraren en aanbieders van beroepsonderwijs kennis met het project tijdens speciale sessies, waarbij materiaal in het Engels en Spaans werd uitgedeeld om deelname aan komende pilotactiviteiten te stimuleren.
- Het project neemt deel aan de European Researchers' Night 2025 in september, waar bezoekers voor het eerst het educatieve spel Minecraft kunnen uitproberen.



Wat staat er nog te gebeuren?

Het project gaat nu zijn laatste zes maanden in en loopt af in maart 2026. Belangrijke mijlpalen die nog komen gaan zijn:

- Lancering van het kennisportaal.
- Testen en afronden van het Minecraft-spel.
- De derde partnerbijeenkomst in Bilbao, Spanje (november 2025).
- Een Europees seminar in Litouwen begin 2026 om de resultaten te presenteren en belanghebbenden bijeen te brengen.

De komende maanden zullen intensief zijn, omdat we alle resultaten samenbrengen en ervoor zorgen dat het project een sterke erfenis achterlaat. Tot ziens in de volgende en laatste nieuwsbrief!