

Leren buiten de lijntjes

Wanneer tech het zelfvertrouwen terugbrengt

Volgens Cella Sin, programmamanager Samsung Innovation Campus bij Samsung, laat deze aanpak zien dat talent niet verdwijnt wanneer het schoolsysteem niet aansluit. "Samsung ziet dat traditioneel onderwijs niet voor iedereen werkt, terwijl talent overal zit. Jongeren die buiten het reguliere systeem vallen, beschikken vaak wel over creativiteit, probleemoplossend vermogen en digitale nieuwsgierigheid, maar krijgen te weinig ruimte om het te laten zien." Met de Samsung Innovation Campus wil Samsung daar iets tegenover zetten. "Hiermee willen we bijdragen aan gelijke kansen en tegelijk het tekort aan digitaal talent verkleinen. Het is zowel maatschappelijk betrokken als toekomstgericht."

Van onderwijs naar leerontwerp

De Samsung Innovation Campus vertrekt niet vanuit toetsen en lesmethodes, maar vanuit leerervaringen. Praktisch leren staat centraal. "Technologie en gamification sluiten beter aan bij de belevingswereld van veel jongeren. In plaats van theorie en toetsen draait het om doen, experimenteren en directe feedback." Door te werken met concrete opdrachten, projecten en samenwerking ervaren jongeren sneller succes. "Games en tech prikkelen nieuwsgierigheid en competitie. Jongeren ervaren succes sneller, wat motiveert en betrokkenheid vergroot en dit is iets wat in klassikaal onderwijs vaak ontbreekt."

Niet iedere jongere vindt zijn plek in het reguliere onderwijs. Dat betekent niet dat het talent ontbreekt, maar vaak dat het systeem niet past. Binnen de samenwerking tussen Samsung, de Samsung Innovation Campus en de E|SPORTS TECH CAMPUS wordt daarom niet alleen gekeken naar begeleiding, maar vooral naar het anders ontwerpen van leren. Met technologie, praktijk en beleving als uitgangspunt ontstaat zo nieuw perspectief richting opleiding en arbeidsmarkt.

Binnen deze leeromgeving ontwikkelen jongeren vaardigheden die direct relevant zijn voor de arbeidsmarkt. "Jongeren ontwikkelen zowel technische vaardigheden, zoals programmeren en coderen, als essentiële soft skills: samenwerken, presenteren, kritisch denken, probleemoplossend werken en doorzettingsvermogen. Juist die combinatie maakt hen aantrekkelijker voor werkgevers."

Waarom dan samen met de E|SPORTS TECH CAMPUS?

De keuze voor samenwerking met de E|SPORTS TECH CAMPUS is volgens Sin geen toeval. "H2O is een omgeving waar jongeren zich direct thuis voelen. Esports, gaming en technologie zijn daar geen bijzaak, maar het uitgangspunt. Die setting verlaagt drempels, vergroot motivatie en laat zien dat wat jongeren al leuk vinden ook professioneel en



Cella Sin

Als hoofd corporate communicatie en programmamanager zet Cella zich in voor jongeren die niet in het reguliere onderwijs terecht kunnen.



toekomstgericht kan zijn. Voor Samsung is dat essentieel. Leren gebeurt in een context die relevant en inspirerend is."

Binnen het ecosysteem van de E|SPORTS TECH CAMPUS fungeert Samsung als inhoudelijke versneller. Door kennis over digitale vaardigheden, leerprogramma's en arbeidsmarktontwikkelingen te verbinden aan de praktijk op de campus, draagt Samsung bij aan een omgeving waarin leren schaalbaar en toekomstgericht wordt ingericht. Daarmee overstijgt de rol van Samsung individuele trajecten en wordt structureel gebouwd aan een leeromgeving die aansluit op de snel veranderende vraag naar digitaal talent.

Zelfvertrouwen als kantelpunt

De impact van deze aanpak zit volgens Sin vaak niet alleen in vaardigheden, maar in het zelfbeeld van

jongeren. "Veel jongeren hebben eerder ervaren dat ze 'niet goed genoeg' waren in schoolse contexten." Wanneer technologie geen struikelblok meer is maar een kracht, verandert dat perspectief. "Zodra ze merken dat ze wel kunnen bouwen, coderen, oplossen en creëren, slaat dat beeld om. Succeservaringen in technologie zorgen voor trots, verantwoordelijkheid en het besef: ik kan iets waardevols. Dat zelfvertrouwen werkt door in alle aspecten van hun leven." Dat vraagt ook om een andere blik op uitval. "Dat uitval niet gelijkstaat aan onvermogen. Vaak is het een mismatch tussen jongeren en het systeem." Programma's zoals de Samsung Innovation Campus laten zien wat er mogelijk is wanneer leren opnieuw wordt ontworpen. "Met de juiste begeleiding en context kunnen deze jongeren niet alleen meedoen, maar ook uitblinken en een waardevolle bijdrage leveren aan de samenleving en arbeidsmarkt." ■



**SAMSUNG
INNOVATION
CAMPUS
VOOR
JONGEREN**