

Leren met Virtual Reality

Virtual Reality biedt veel kansen voor het onderwijs. Met een VR-bril op kan je leerlingen in een geheel andere situatie brengen. Laat ze reizen door het menselijk lichaam, neem ze mee de ruimte in of laat ze zien hoe mensen over de hele wereld leven.

Er zijn geen data gepland. Meld s.v.p. jouw interesse voor deze cursus bij helpdesk@bijscholingvmbbo.nl (mailto:helpdesk@bijscholingvmbbo.nl? SUBJECT=Belangstelling%20voor%20Leren%20met%20Virtual%20Reality).



Gebaseerd op 12 beoordelingen



STUDIEBELASTINGSUREN

| | |
|--------------------------|----------|
| Contacturen | 6 |
| Vorbereiding en huiswerk | 3 |
| TOTAAL | 9 |

Relatie met beroepsgericht programma:

B1 Praktische en realistische opdrachten B2

Interactie met externe opdrachtgevers B3 De context van externe opdrachtgevers C1

Loopbaanontwikkeling E7 Programmeren E9 Media

E10 3D-modellering

Inhoud

Door de rijke ervaring van VR kan je lesmateriaal betekenisvoller maken. Je maakt het makkelijker voor leerlingen om een voorstelling te maken bij vaak abstracte lesstof. Extra interessant is het als jouw werkpraktijk het klaslokaal in kan halen. Met bestaande 360 video's en virtuele tours van bedrijven laat je leerlingen kennismaken met verschillende beroepen. Dit is zinvol voor loopbaanontwikkeling (C1) en past ook goed bij de aandacht voor externe opdrachtgevers van het praktijkgerichte programma (B1, B2, B3).

Tijdens deze training word je wegwijs gemaakt in de wereld van VR. Je probeert en ervaart zelf verschillende VR-brillen en wordt behendig met de techniek. Je probeert high-end interactieve simulaties die worden gebruikt in gerichte trainingen.

Waardevolle bronnen van lesmateriaal voor allerlei vakgebieden komen aan bod en je krijgt hulp bij een lesplan op te stellen met dit materiaal. Ook de didactische meerwaarde van VR, gebaseerd op het onderzoek dat Robin deed bij Universiteit Leiden wordt besproken.

Daarnaast ga je aan de slag om zelf een VR-ervaring te maken met 360 camera's, Thinglink en/of CoSpaces Edu. Je komt erachter dat dat helemaal niet zo lastig is en ook haalbaar voor leerlingen. Daarmee leren leerlingen belangrijke digitale vaardigheden (E7, E9, E10) en werken ze aan een opdracht voor een externe opdrachtgever. In zo'n ontwerpbeurt kan je ook veel andere leerdoelen kwijt. Eerder hielpen we docenten die hun leerlingen uitdaagden om een virtueel museum te maken in plaats van een werkstuk. Of om de stad van de toekomst te ontwerpen.

Deelnemers aan deze training kunnen uiteenlopende leerbehoeften hebben. Doordat er wordt gewerkt met eigen online courses en veel begeleiders krijgt iedereen zo goed mogelijk hulp bij de uitdagingen!

| | |
|--|---|
| Voorkennis nodig: | Nee |
| Werkvorm: | training |
| Scholingsveld: | praktijkleer / vakkennis |
| Voorbereiding noodzakelijk: | Nee |
| Aanbod mogelijk gemaakt door OCW en VO-raad: | Ja |
| Aanbieder: | VR Learning Lab |
| Soort aanbieder: | bedrijf |
| Contactpersoon: | Robin de Lange |
| E-mailadres: | mail@vrlearninglab.nl (mailto:mail@vrlearninglab.nl) |
| Cursusdata: | Er zijn geen data gepland. Meld s.v.p. jouw interesse voor deze cursus bij helpdesk@bijscholingvmbo.nl (mailto:helpdesk@bijscholingvmbo.nl?SUBJECT=Belangstelling%20voor%20Leren%20met%20Virtual%20Reality). |
| Prijs: | 120 euro per persoon |
| Gevalideerd door lerarenregister: | - |
| Leercyclus benoemd: | Ja |