



VR-Leerfabriek

Immersief ervaringsleren met 360° video's in het secundair onderwijs.

In de klas is het omwille van praktische redenen vaak onmogelijk om leerlingen in contact te brengen met de realiteit. Dit terwijl het vaak een sterke meerwaarde is om eindtermen en beroepskwalificaties te bereiken. Denk maar aan het bestuderen van een kruispunt, een bedrijfsbezoek of een bezoek aan musea,... Hiervoor wil VR-leerfabriek een oplossing bieden.

WAT?

De VR-Leerfabriek zet enerzijds in op het ontwerp van gebruiksvriendelijke software om het voor leerkrachten mogelijk te maken zelf VR-lesmateriaal te ontwikkelen met het gebruik van 360° video's. Voor het ontwerp van deze software bouwt het projectconsortium verder op bestaande freeware, namelijk Vivista. De leeromgeving zal bovendien worden verrijkt met hotspots, tracing points en evaluatiepunten.

Anderzijds ontwerpt het team zelf ook kant-en-klaar lesmateriaal in hun zelf ontworpen leeromgeving. Concreet zal de VR-leerfabriek vier lessen ontwikkelen om leerkrachten te inspireren en aan te tonen hoe het gebruik van 360° video's en VR een meerwaarde kan betekenen voor elk vakdomein van het secundair onderwijs.

IMPACT?

De VR-leerfabriek wil leerkrachten in staat stellen om zelf hun lessen uit te breiden met 360° video's en dit lesmateriaal op termijn beschikbaar stellen via een gedeeld platform. Zo wil het project elke leerling van het secundair onderwijs in Vlaanderen laten proeven van de meerwaarde van Virtual Reality.

FACTS

NAAM PROJECT: VR-Leerfabriek

DOEL: Leerkrachten de handvaten aanreiken om zelf VR lessen te ontwerpen met 360° video's om zo het standaard lescurriculum in het secundair onderwijs uit te breiden

PROJECT-
CONSORTIUM: Provil Lommel, Don Bosco Helchteren, Hogeschool PXL en LOOA vzw



WAT IS EEN

SMART EDUCATION @ SCHOOLS-PROJECT?

De digitalisering van onze maatschappij stelt ons Vlaamse onderwijs voor uitdagingen, maar creëert evengoed opportuniteiten. **Smart Education @ Schools** richt zich tot leerkrachten uit het basis- en het secundair onderwijs, alsook uit instellingen voor volwasseneneducatie die via samenwerking de concrete uitdagingen in hun onderwijspraktijk willen aanpakken met educatieve technologie. Dit moet zorgen voor impact op leren en voor een sterkere gedragenheid en verankering van educatieve technologie in het Vlaamse onderwijs.

Smart Education @ Schools ondersteunt innovatieve implementatieprojecten die zich richten op concrete vragen uit het onderwijsveld en aan de hand van slimme educatieve technologie en via samenwerking op korte termijn zichtbare veranderingen opleveren voor het Vlaamse onderwijs. Per project kan een maximale subsidie tot € 75 000 worden toegekend.

Deze projecten worden gerealiseerd met steun van de Vlaamse Overheid en imec.