



Wat?

Een virtual reality training om leerlingen meer inzicht te geven in verkeerssituaties

21 oefeningen; 3 niveaus, 3 routes: landelijk, stadsrand, stadscentrum
Eindtermen lager onderwijs

Voordelen?

Virtual Reality

- ✓ Immersiviteit leidt tot hogere betrokkenheid;
- ✓ Alles kan en alles gebeurt veilig;

Leren op maat

- ✓ Waar, wanneer en hoe vaak de leerling zelf wil

Krachtige feedback

- ✓ Eigen prestatie herbekijken;
- ✓ Herbekijken als andere weggebruiker

Learning analytics

- ✓ Hotspots in virtuele omgeving;
- ✓ Dashboard voor de leerkracht

Kant en klaar

- ✓ Uitleenbare boxen met 10 VR-brillen (Oculus Quest);
- ✓ Echt fietsstuur met controllers gemonteerd (beugels 3D-geprint);
- ✓ Gratis voor elke school in Vlaanderen vanaf 1 september 2019

Gevalideerd design

- ✓ 4C instructional design (Van Merriënboer & Kirschner, 2018)
- ✓ Multimedia learning (Clark & Mayer, 2016)

Onderzoek?

- ✓ Educational Design Research (McKenney & Reeves, 2012)
- ✓ Co-creatie, usability testing;
- ✓ Effectiviteit

Waarom?

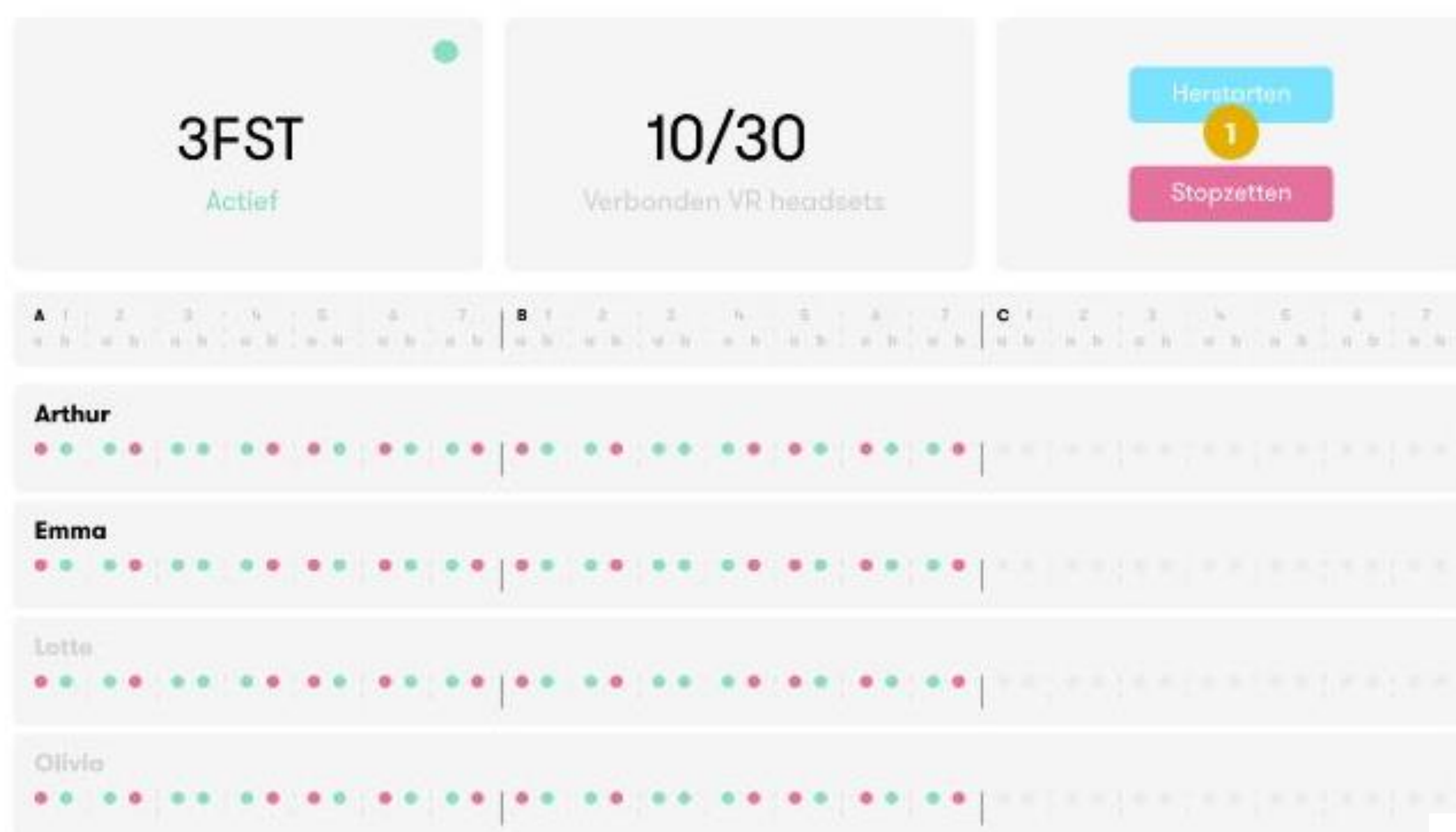
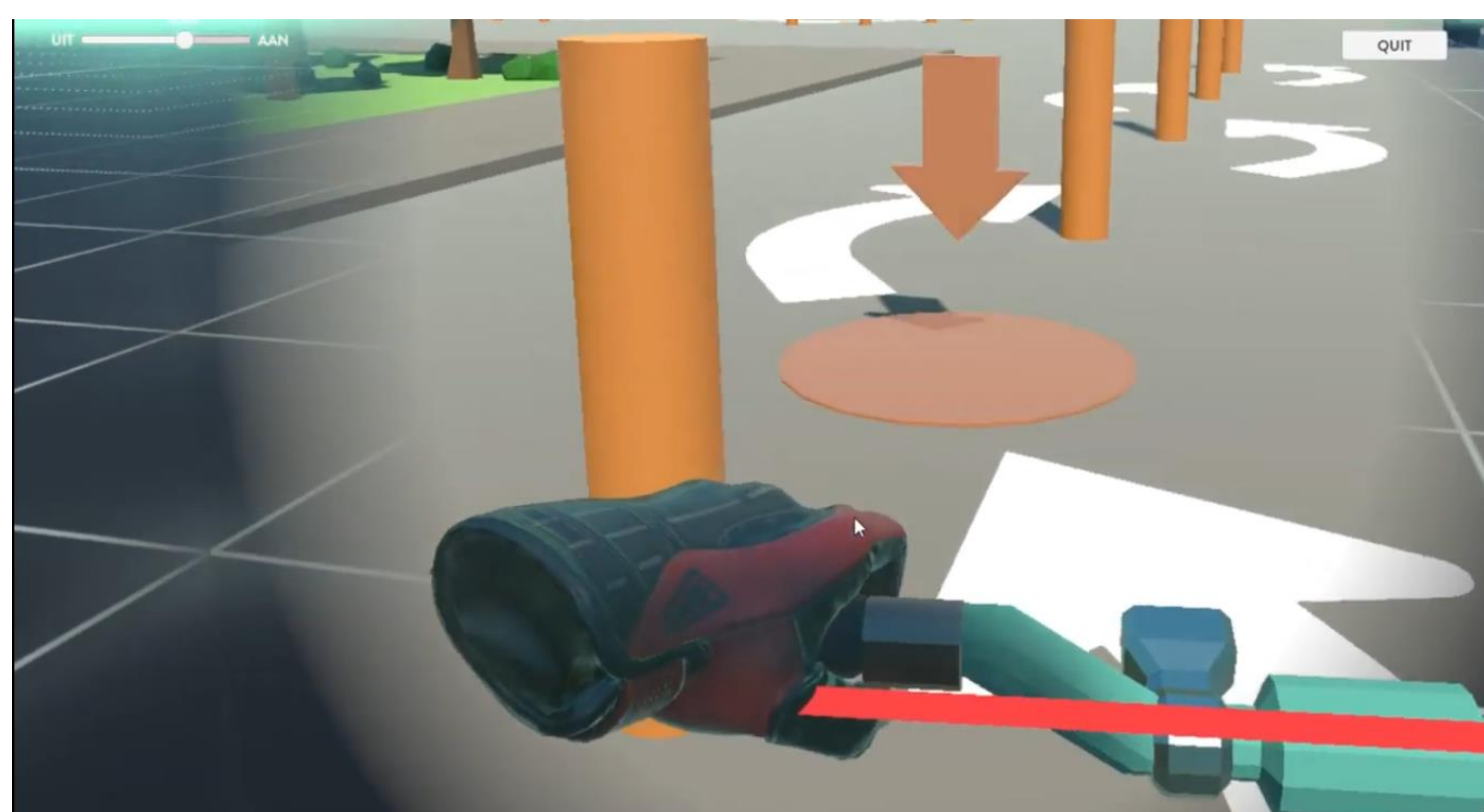
Leerlingen:

- ✓ "Helpt kinderen buist voor Grote Verkeerstocht: vooral dode hoek een probleem"
- ✓ Kinderen hebben een onvoldoende ontwikkelde situation awareness en hazard perception (Endsley, geciteerd in Lehtonen, et al., 2017)

Leerkrachten:

- ✓ Beperkte oefenkansen;
- ✓ Moeilijke organisatie;
- ✓ Niet alles realiseerbaar (cf. dode hoek);
- ✓ Vraagt veel tijd;
- ✓ Weinig authentieke lessen

Projectcall imec Smart Education @ Schools 2018



Powered by



VRkeer



vrkeer.app