



1



2

AANLEIDING

Innovation in Vocational Education and Training

Bso- of Tso-richtingen

Vertrouwd maken met de arbeidsmarkt van vandaag en morgen.

Innovatie, partnerschappen, verandering



RESEARCH
@THOMAS MORE

3

AANLEIDING

Innovatie, partnerschappen, verandering

Digital Media Experiences

Immersive Training

Immersive Education

Lerend netwerk AR/VR

Innovet SAVR

Innovet VR in the pipeline

RESEARCH
@THOMAS MORE

RESEARCH
@THOMAS MORE

4

PORTAALSITE OVER VR IN ONDERWIJS

The screenshot displays a website interface with several sections:

- Decision tree:** A table with columns for 'Decision tree' and 'Download'. Below it, a short paragraph explains the decision tree tool and a 'Download' button.
- Headset matrix:** A table with columns for 'Headset matrix' and 'Download pdf'. Below it, a short paragraph explains the headset matrix and a 'Download pdf' button.
- Literatuur:** A section with three articles:
 - Literatuuroverzicht:** A short paragraph about literature overview and a 'Lees verder' button.
 - EOS - VR in de klas:** A short paragraph about EOS in the classroom and a 'Lees verder' button.
 - Didactische principes:** A short paragraph about didactic principles and a 'Lees verder' button.
- Video's:** A section with four video thumbnails, each with a title and a 'Lees verder' button.
- Applicaties:** A section with a search bar and a grid of application cards:
 - 3D Organon VR Anatomy:** A card with a title, description, website link, and subject tags (LO, SO, MO, Biologie, Interactie).
 - Abelans's Atom Maker:** A card with a title, description, website link, and subject tags (SO, MO, Chemie, Interactie).
 - AnatomyVR VR:** A card with a title, description, website link, and subject tags (LO, SO, Biologie, 3D* ervaring).
 - Anna Frank House VR:** A card with a title, description, website link, and subject tags (LO, SO, MO, Geschiedenis).
 - Apollo11 VR:** A card with a title, description, website link, and subject tags (LO, SO, MO, Aardrijkskunde, Interactie).
 - AR VR Molecules editor:** A card with a title, description, website link, and subject tags (SO, MO, Chemie, Interactie).

www.vrindeklas.be

5

AANLEIDING

- Concrete nood in het werkveld: veiligheid op de werkplek
 - Geen authentieke situaties
 - Veel vertellen, weinig doen
 - Onmogelijk te simuleren
 - Voortdurend herhalen
 - Weinig effect
- Opportunities rond VR in onderwijs

RESEARCH
@THOMAS MORE

6

AANLEIDING

Virtual reality in onderwijs

- ✓ Onveilig, onmogelijk
- ✓ Omslachtig, duur
- ✓ Onbeperkte oefenkansen, differentiatie
- ✓ Visuele, haptische feedback
- ✓ Experiental, authentic learning
- ✓ Immersie: focus, retention

RESEARCH
@THOMAS MORE



7

VIRTUAL REALITY IN EDU

Beleidsnota + begroting
2022-2025

1. Professionalisering
2. Onderzoek
3. Hardware
4. Software

RESEARCH
@THOMAS MORE

**Virtual reality in beroeps-
en technisch onderwijs
'moet jongeren voorsprong
op arbeidsmarkt geven'**



8

OPLOSSING

SAVR

Safety in Virtual Reality

Een virtual reality serious game rond veiligheid op de werkplek



RESEARCH
@THOMAS MORE

9

AANPAK

RESEARCH @THOMAS MORE TECTURA GENT-CENTRUM



SUPPORTSQUARE



van in
a Sanoma company



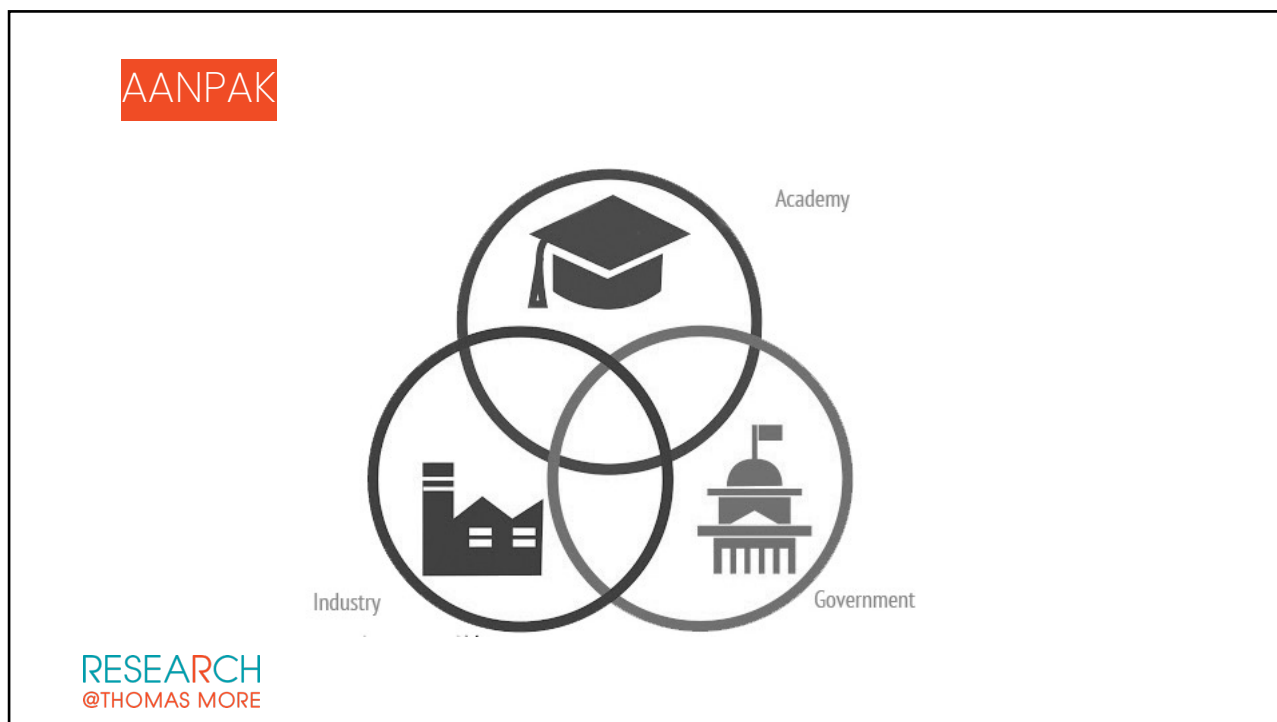
bernardustechnicum
accent op élk talent



Go! atheneum
Avelgem



10



11

AANPAK

Educational Design Research
Design-based Research

- ✓ Probleemanalyse
- ✓ Contextanalyse
- ✓ Iteratieve ontwikkelcirkels
 - testing
 - evaluatie
 - bijstelling
- Inzichten
- Impact op werkveld

RESEARCH
@THOMAS MORE

SUSAN MCKENNEY AND
THOMAS C. REEVES

**CONDUCTING
EDUCATIONAL
DESIGN
RESEARCH**

Routledge

The book cover features a colorful, abstract geometric pattern of overlapping lines in shades of red, orange, yellow, green, and blue. The title 'CONDUCTING EDUCATIONAL DESIGN RESEARCH' is prominently displayed in bold, white, uppercase letters on a black rectangular background. The authors' names, 'SUSAN MCKENNEY AND THOMAS C. REEVES', are at the top in smaller white text. The Routledge logo is in the bottom right corner.

12

OPLOSSING

- ✓ Educational game
- ✓ Onveilig gedrag herkennen
- ✓ Virtual reality

RESEARCH
@THOMAS MORE

13

OPLOSSING

Origineel idee: 360° met interactie

Corona

3D-animatieVR



RESEARCH
@THOMAS MORE

14

OPLOSSING

Tutorial
Serious game
Feedback

- ✓ *Controls*
- ✓ *Doel van spel*
- ✓ *Spelregels*

RESEARCH
@THOMAS MORE



15

OPLOSSING

Tutorial
Serious game
Feedback

- ✓ *Onveilige situaties spotten*
- ✓ *Foto's nemen*

RESEARCH
@THOMAS MORE



16

OPLOSSING

Tutorial
Serious game
Feedback

- ✓ Score
- ✓ Replay

RESEARCH
@THOMAS MORE



17

WRAP-UP

- ✓ Concrete nood
- ✓ Eindtermen
- ✓ Getest en gevalideerd
- ✓ Gratis voor onderwijs
- ✓ Uitgewerkte brochure

RESEARCH
@THOMAS MORE



18

Aan de slag

- ✓ Klascement

SAVR: Safety training in virtual reality

SAVR is een serious game dat virtual reality gebruikt om bewustzijn te creëren over veiligheid op de werkplek. We maken daarbij gebruik van de innovatieve technologie van immersive virtual reality. Leerlingen zetten een virtualrealitybril op en komen op een constructiesite waar ze gevaarlijke situaties moeten detecteren.

Bestanden

- Bekijk
- Didactische handleiding Innovet SAVR (620 KIB)

Website met info

- Registratiepagina voor SAVR

RESEARCH @THOMAS MORE

19

Next

- ✓ InnoVET XR
- ✓ Lerend Netwerk XR

RESEARCH @THOMAS MORE

20



Contact:
carl.boel@thomasmore.be

21



Let
the
games
begin!

SAVR
Lancering
2021-09-22

22