

# GOOGLE VR EDUCATIEF PAKKET: PROJECTOMSCHRIJVING, LEERDOELEN, TECHNISCH



## 1. Projectomschrijving:

Google Cardboard VR is één van de leukste en budgetvriendelijkste manieren om 'VR' of virtuele realiteit te beleven. VR of 'virtuele realiteit' maakt het mogelijk een 3D-omgeving te simuleren en kan je als toeschouwer een sterk gevoel van immersie en beleving geven.

Het technisch aspect is vrij eenvoudig: met een VR bril op je hoofd sluit je je af van de omgeving om je heen. Het beeldscherm in de bril toont je twee beelden, eentje voor elk oog, dit geeft je de (optische) illusie van een 3D-beeld. Slimme software registreert de bewegingen van je hoofd en past de beelden naargelang aan. In combinatie met geluid en interactie krijg je hiermee een heel overtuigende illusie van aanwezigheid in een andere wereld.

Met het Google Cardboard VR educatief pakket wil de bibliotheek het educatief gebruik van VR in het onderwijs ondersteunen en stimuleren.

## 2. Doelstellingen:

Met het Google Cardboard VR educatief pakket richt de bibliotheek zich op het onderwijs, meerbepaald leerlingen van de 1ste t.e.m. de 3de graad van het lager onderwijs.

- Leerdoelen 1ste t.e.m. 2de graad lager onderwijs:
  - de leerlingen zijn nieuwsgierig naar VR en technologische ontwikkelingen
  - de leerlingen gaan aan de slag met VR aan de hand van een laagdrempelige app
  - de leerlingen begrijpen hoe een 360 graden foto gemaakt wordt
  - de leerlingen leren zich te oriënteren binnen een virtueel-ruimtelijke omgeving
- Leerdoelen 3e graad lager onderwijs:
  - de leerlingen zijn nieuwsgierig naar VR en technologische ontwikkelingen
  - de leerlingen zijn bekend met de techniek en de toekomstige mogelijkheden van VR
  - de leerlingen gaan actief aan de slag met VR aan de hand van verschillende apps
  - de leerlingen denken na over de filosofische aspecten van VR in de toekomst
  - de leerlingen begrijpen hoe VR media gemaakt worden
  - de leerlingen leren zich te oriënteren binnen mediaomgevingen

### 3. Inhoudelijk:

- Het Google Cardboard VR educatief pakket bevat alles wat de leerkracht of begeleid(st)er nodig heeft om aan de slag te gaan met VR:

- 5 Google Cardboard VR-brillen
- 5 Motorola G4 smartphones
- 2 hoofdtelefoons
- 1 USB stick
- 10 VR apps (voorgeïnstalleerd)
- 10 VR app kaartjes: 3e graad
- Twee voorbeeldlessen
- brochure 'Virtual Reality in het onderwijs' (uitg. Kennisnet.nl, 2016)

- Twee voorbeeldlessen:

- 3e graad lager onderwijs en 1ste graad middelbaar onderwijs:

In deze voorbeeldles maken leerlingen kennis met VR. Ze ervaren verschillende VR apps en toepassingen en onderzoeken welke voordelen, nadelen en mogelijkheden deze technologie biedt. Leerlingen ervaren minimaal 5 VR-apps. Dat doen ze in groepjes van 2-3 leerlingen waarbij een VR-bril per groepje beschikbaar is.

De VR-klasoefening wordt afgesloten met een kritische reflectie over virtuele realiteit.

- 1ste en 2e graad lager onderwijs:

In deze voorbeeldles maken leerlingen kennis met VR via een laagdrempelige en kindvriendelijke VR app om zelfstandig 360 graden foto's te maken. Zo ervaren ze de ruimtelijke mogelijkheden van VR en bekijken ze hun leefomgeving op een nieuwe manier. De VR-klasoefening wordt afgesloten met een nabespreking in de klas aan de hand van enkele richtvragen.

Contact & info: [jurgen.van.lerberghe@kortrijk.be](mailto:jurgen.van.lerberghe@kortrijk.be) | [googlevreducatief.blogspot.be](http://googlevreducatief.blogspot.be)