

STAPPENPLAN

VR/AR in het onderwijs

Wil je aan de slag met VR/AR?
Lees het verslag op de [SURF Virtuality community](#) en volg deze stappen.



1 VERKENNING

Is VR/AR van toegevoegde waarde en wat is er al beschikbaar?

Zorg dat de leeruitkomsten helder zijn beschreven en bepaal of VR/AR de juiste tool is om in te zetten.

- Welk probleem wil je oplossen?
- Wat is hier eerder aan gedaan?
- Past VR/AR bij de doelgroep?
- Wat zijn de kansen en risico's?

Betrek in deze fase: een onderwijskundige • ICT • het innovatielab • een financieel adviseur

2 VOORBEREIDING

Wat en wie heb je nodig?

- Verzamel de mensen en het materiaal dat je nodig hebt voor het ontwerp van de applicatie.
- Klop aan bij een dienst die je kan helpen bij het ontwerpen en organiseren van VR/AR.
- Stel een implementatiedoel op en bepaal welke stappen je gaat nemen om daar te komen.
- Maak een plan voor de scholing van collega's/docenten.
- Denk na over de plek van de applicatie binnen het curriculum.
- Geef duidelijke ontwerpcriteria aan de maker van de applicatie.

Betrek in deze fase: een onderwijskundige • collega's • ondersteunende diensten • de makers van de applicatie



3 PILOT

Wat zijn de eerste ervaringen?

Als de eerste versie van de applicatie af is organiseer je een pilot met een kleine groep gebruikers om de eerste ervaringen te verzamelen:

- Werkt de applicatie technisch?
- Wordt het onderwijskundige doel behaald?
- Wat vraagt dit van de organisatie?
- Wat is er nodig voor een succesvolle implementatie?

Betrek in deze fase: gebruikers • collega's • ondersteunende diensten • een onderzoeker • de makers

4 IMPLEMENTATIE

Hoe breng je VR/AR naar het onderwijs?

- Zorg ervoor dat de praktische zaken in orde zijn (bv. planning/roostering).
- Bedenk hoe de gebruikers feedback krijgen op de opdracht/sessie.
- Zorg ervoor dat gebruikers reflecteren op de sessie (wat ging er goed, hoe kan het beter?)
- Richt het beheer van de applicatie in; zorg ervoor dat de software up-to-date blijft.

Betrek in deze fase: gebruikers • collega's • ondersteunende diensten • een onderzoeker • de makers • staande organisatie van de opleiding

5 EVALUATIE

Worden de doelen behaald?

Evalueer of de applicatie bijdraagt aan het behalen van de gestelde doelen. Is deze voldoende effectief en gebruiksvriendelijk of moeten er nog aanpassingen worden gedaan? Kijk ook of je de applicatie kunt delen met anderen.

Betrek in deze fase: gebruikers • collega's • een onderzoeker

Vragen hierover kunnen gesteld worden aan
LAB21 via lab21@windesheim.nl

Dit stappenplan is opgesteld door LAB21 op basis van aspecten die genoemd werden door deelnemers aan SURF-community Virtuality op 8-7-2022 en SURF XR on Tour op 16-1-2023

Ilona Stoffers

