



Zorg zelf voor een virtuele beleving van een beroepscontext!

In een tijd waarin de inzet van digitale middelen helpt om het leerproces effectiever en efficiënter te maken is het logisch om ook voor LOB de mogelijkheden van digitale middelen te benutten. Met een VR 360° video\*/ VR bril en de juiste inhoud kun je een ervaring creëren die net zo intensief is als wanneer je zelf in een werkomgeving zou rondlopen.

Uit onderzoek blijkt dat de ervaring die leerlingen opdoen in een virtuele realiteit net zo intensief zijn en net zoveel emoties oproepen als wanneer de leerlingen daadwerkelijk in de praktijk zou staan. Het biedt dus heel veel mogelijkheden om met weinig extra organisatie leerlingen toch intensief in beroepssituaties en –contexten te laten meekijken en kennis te laten maken.

### Duurzaam

Inzet van VR is duurzaam, makkelijk te realiseren en het ondersteunt leerlingen in het keuzeproces. Tevens is dit een uitgelezen kans om beroepen en lastige sectoren onder de aandacht te brengen en ook voor vmbo/vo leerlingen te kunnen ontsluiten. Denk hierbij aan omgevingen waar leerlingen niet zomaar naar binnen kunnen om veiligheidsredenen of vanwege privacy reglementen, zoals bijvoorbeeld procestechische omgevingen, sommige zorgcontexten of grote complexe bedrijfsomgevingen zoals een raffinaderij of chemische fabriek. Het maken van korte 360° VR video's met beroepsbeoefenaars biedt de mogelijkheid diverse situaties te ontsluiten. Als dit in het leer- en keuzeproces wordt gekoppeld aan een voorbereiding, evaluatie en reflectie, creëer je een krachtige loopbaan/LOB ervaring.



### Wat is het

Het zijn 360° VR video's van verschillende beroepssituaties waarin de beroepsbeoefenaar handelingen uitvoert en laat zien welke beroepshandelingen en –attitude horen bij de context (beroep, werkomgeving). De 360° VR video's zijn kort, duidelijk, en geven heel goed weer wat er in een beroepscontext zoal gebeurt. Het laat de leerling duidelijk zien wat het betekent om in dit beroep te werken.

### Voordelen van werken met VR

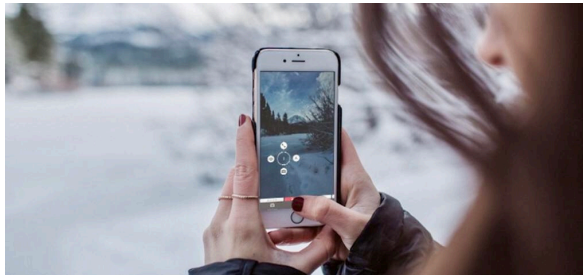
Het materiaal is makkelijk deelbaar en toegankelijk via YouTube (Lineaire video in 360 graden format).

De filmpjes zijn makkelijk in gebruik en vergt weinig organisatie. Zowel in het VO als MBO zouden de filmpjes in de les of mentoruur gebruikt kunnen worden. Dus geen gedoe met vinden van bedrijven of ervaringsplekken, leerlingen die weg zijn enz.)

Het materiaal kan worden toegespitst op de regionale arbeidsmarkt indien gewenst.

Omdat het materiaal makkelijk te delen is, kunnen vmbo en mbo (VO-hbo) hierin samen optrekken en gebruiken (gezamenlijk bepalen welke contexten, ervaringen voor leerlingen relevant zijn voor doorstroom en keuze bijvoorbeeld)

Het is feitelijk ook mogelijk dat je leerlingen kunt leren zelf filmpjes te maken, waarmee ze ook technologische kennis krijgen en vaardigheden kunnen leren. Je kan hiermee ook een introductie film maken van de school etc. de mogelijkheden zijn eindeloos.



\*De volledige naam van de VR 360° video is: 360° VR voor VR headsets

#### Wat heb je nodig:

- 360 graden camera (Dit heb je alleen nodig als je eigen content wilt maken.)
- VR brillen/ headsets bijv. oculus GO
- Een duidelijk en helder script
- Beroepsomgeving en authentieke beroepsbeoefenaars.

#### Kosten:

Voor 10.000 heb je 10 filmpjes in een bepaalde context/bedrijfsomgeving.

Dit bedrag valt onder te verdelen in 5.000 voor technische ondersteuning en toegankelijk maken op YouTube, opnemen, productie, editen en monteren van de filmpjes)

En 5.000 euro voor procesbegeleiding t.w: maken van een script, organisatie /betrekken van bedrijven en vinden van goede contexten, regisseren en monitoren van opnames en uitvoering , introductie voor de school.

Stichting Zin in Onderwijs werkt hiervoor samen met onze technische partner VakExpert (Sjoerd Renkers) die de digitaal technische kant van het maken van de LOB filmpjes geheel voor zijn rekening neemt. Vak.Expert profileert zich zowel onderwijskundig als technisch op Virtual Reality. In een andere context kunnen ze adviseren over hoe VR ingebed kan worden in het onderwijs. Zie ook <https://vakexpert.nl/mogelijkheden>

#### Interesse

Heb je interesse en of wil je meer weten dan kan je altijd contact met ons opnemen:

Els van Osch en Anna de Rijk [Els@zininonderwijs.nl](mailto:Els@zininonderwijs.nl) en [anna@zininonderwijs.nl](mailto:anna@zininonderwijs.nl)



## Onderzoek

*In een recente studie werden deelnemers gepresenteerd met een 360° VR-video met VR headset of een 2D-video van een motorrit. Dit werd 48 uur later gevolgd door een geheugentest. De resultaten toonden aan dat de VR-groep tweemaal zo goed presteerde als de videogroep in de geheugentest. De onderzoekers legden het prestatieverschil uit door te veronderstellen dat meeslepende VR-ervaringen deel uitmaken van een 'autobiografisch associatief netwerk', terwijl conventionele video-ervaringen herinneringen zijn aan 'geïsoleerde episodische gebeurtenissen'. Praktische gezien is het gemakkelijk herhaalbaar, schaalbaar en is er minder afleiding. Bovendien biedt het een veilig alternatief voor de echte wereld.*

Het volledige onderzoek 'Experiences in Virtual Reality: a Window to Autobiographical Memory' staat op [vakexpert.nl/onderzoek-vr.pdf](http://vakexpert.nl/onderzoek-vr.pdf)