



VR beleid Valuascollege 2021-2022

Marco Harmsen en legte de Jong, september 2021

Dit beleidsplan VR/AR van het valuascollege is gebaseerd op een traject van drie jaar waarin VR is opgestart, geïntroduceerd aan medewerkers, uitgeprobeerd en uitgebreid, en op de ervaringen van de eTwinning/Erasmus+ projecten *Europe by bike* en *School on bike - eco in mind - in real life and VR* (acronym *VROOEM*).

Ervaring met VR tot nu toe

Sinds schooljaar 2018-2019 is VR een steeds meer gebruikte tool geworden op het Valuascollege. De groep actieve gebruikers is gegroeid van 2 docenten die hier initieel mee aan de slag gingen tot aan ongeveer 20 docenten die het tussen de beginperiode en heden incidenteel gebruikt hebben en een vaste groep van 9 docenten die in hun lessen regelmatig gebruik maken van VR.

Het initiële doel bij de start was 'leerlingen goed voorbereiden op de toekomst', waarbij 21st century skills en specifiek VR naar verwachting een grote rol gaan spelen. Nevendoelen waren: het onderwijs aantrekkelijker maken door extra tools in te zetten die leerlingen leuk vinden, maar ook inhoudelijk iets toevoegen aan de lessen. Het werken met VR beantwoordde hier goed aan.

Onverwacht heeft de digitalisering van het onderwijs de afgelopen twee jaar door corona een enorme vlucht genomen. Met name het hybride onderwijs is hierdoor zeer snel en ver ontwikkeld. Voor het Valuas betekent dit: digitale lessen en leermiddelen zijn altijd en direct beschikbaar wanneer dit nodig is (bij verplicht thuiswerken van docent en/of leerling(en)) en kunnen naar keus van de docent worden ingezet naast of in plaats van fysieke leermiddelen wanneer dit kan en wenselijk is.

Het werken met VR is niet in gelijke mate toegenomen als de rest van bovengenoemde digitalisering. Vermoedelijke redenen hiervan zijn: het ontbreken van een absolute noodzaak om ermee te werken en een gebrek aan vakgebonden content.

Via onze externe partner *VR in School* wordt jaarlijks een training gegeven voor zowel docenten die al met VR werken als docenten die nieuw zijn met VR.

Het materiaal dat het Valuascollege ter beschikking heeft, bestaat intussen uit:

- een klassenset Oculus Go headsets (in totaal 16 stuks)
- een Oculus Rift (vaste opstelling)
- vier Oculus Quest headsets
- Oculus accounts en docenten tools
- ongeveer 50 zelf te vouwen kartonnen VR-brillen
- Ricoh Theta sc2 360 graden camera met camera stick (dankzij Erasmus+)



In het eTwinning project *Europe by bike* en het Erasmus+project *VROOEM* zijn verschillende activiteiten rond VR/AR ondernomen. Voor het Valuascollege waren dit o.a.:

- een workshop voor medewerkers van het Valuascollege.
- twee internationale webinars over VR tours en VR/AR tools via het eTwinning platform.
- een serie van VR lessen waarbij leerlingen VR hebben ervaren, zelf toepassingen hebben ontwikkeld en toepassingen van de andere projectdeelnemers hebben bekeken.
- ontwikkeling van publieke VR tours van interessante locaties in de omgeving van de deelnemende scholen.
- De aanschaf en het gebruik van een 360 graden camera. Deze is aangeschaft met subsidie uit het Erasmus+ project.

Huidige implementatie in het curriculum

VR en AR hebben op dit moment geen vaste plaats in het curriculum van het Valuascollege. Toepassingen van met name VR worden door een kleine groep docenten regelmatig gebruikt in de lessen en door een iets grotere groep docenten incidenteel gebruikt in de les.

Mogelijkheden voor het vervolg

We gaan door met wat al goed werkt:

- regelmatige update/training vanuit extern bureau om binnen het Valuascollege bekend te blijven met de nieuwste ontwikkelingen. Een punt van aandacht hierbij zijn de kosten. De kosten van het externe bureau nemen hard toe en zijn niet meer in verhouding tot wat de trainingen opleveren. Een mogelijkheid is om zelf collega's te gaan trainen met de kennis die intussen in school is opgebouwd.
- een coördinator VR. Facilitering komt gedeeltelijk uit de algemene ICT facilitering
- vrijwillige deelname van docenten. Deze worden hiervoor niet gefaciliteerd
- begeleiding van VR-lessen mogelijk door VR-coördinator zodat drempel om te starten met VR verlaagd wordt
- werving van nieuwe actieve docenten via olievlekwerking

Naast het continueren van de huidige activiteiten willen we VR op het Valuascollege verder ontwikkelen. Een volledige inbedding in het curriculum is op dit moment nog een stap te ver, maar wellicht in de toekomst mogelijk. Wij zien voor een verdere ontwikkeling op dit moment de volgende kansen en bedreigingen:



Kansen - Nieuwe activiteiten/doelen/mogelijkheden

- contact met het bedrijfsleven. Dit kan in plaats komen van de contacten met de externe organisatie, maar stelt ons wel in staat om de recente ontwikkelingen uit de praktijk te blijven volgen.
- uitbreiding van de groep van docenten die ingezet kunnen worden als begeleider bij VR-lessen.
- gezamenlijke VR-map op de drive voor het delen van good practices en lesplannen. Zo zorgen wij zelf voor de juiste vakspecifieke content.
- in plaats van de workshop door externen, kunnen de workshops door collega's binnen het Valuascollege verzorgd worden: we denken aan minimaal één workshop per jaar op beginniveau (om nieuwe collega's makkelijker te laten instromen) en één over nieuwe tools/technieken voor het delen van best-practices door/voor ervaren docenten.
- vakgroepgerichte aanpak. Gericht docenten werven per vaksectie zodat vakspecifieke toepassingen ontwikkeld worden.

Bedreigingen

- Zitten we aan het maximale aantal collega's dat überhaupt wil deelnemen en tijd investeren in nieuwe technieken en tools? We merken dat collega's weinig ruimte hebben/voelen om tijd te steken in extra lesvoorbereidende activiteiten.
- Vanuit het Valuascollege worden geen taakuren ter beschikking gesteld voor VR algemeen. Naast de coördinator die een aantal taakuren ontvangt voor ICT algemeen (waar zijn VR activiteiten onderdeel van zijn), zijn er geen taakuren voor het opleiden van collega's intern of het assisteren van VR-lessen door ervaren collega's bij collega's die nieuw zijn met VR

