

Immersive skills

“Future ready” studenten
voorbereid op XR

11-10-2023

Tim Tijs

t.j.w.tijs@saxion.nl

vraagbaak

online

onderwijs



Versnellingsplan
Onderwijsinnovatie
met ICT

ECIO



ComeniusNetwerk
de HogerOnderwijsVernieuwers

SURF



40 jaar geleden

- Basiscursus PC



Morgen

Basiskursus XR?



Waarom?

- **Toegankelijkheid en welzijn**

- 1 op 3 VR gebruikers ervaart ongemak
- 1 op 20 VR gebruikers ervaart ernstig ongemak
- Wat nou als de VR les verplicht wordt?

- Geleidelijke blootstelling aan VR vermindert (de kans op) ongemak



Waarom?

- **Leerrendement**

- VR is nieuw
- VR trainingen vaak kort en eenmalig
- Weinig aandacht voor gewenning
- Onbekendheid beperkt leereffecten
 - Studies met veel gewenning en/of herhaalde VR trainingen veronderstellen gewenningseffect
- Meer immersief \neq meer leerrendement
- Meer immersief = meer afleiding
 - Controllers, interactie, visueel, 360 oriëntatie



Immersive virtual reality as a pedagogical tool in education: a systematic literature review of quantitative learning outcomes and experimental design

D. Hamilton¹ · J. McKechnie¹ · E. Edgerton¹ · C. Wilson¹

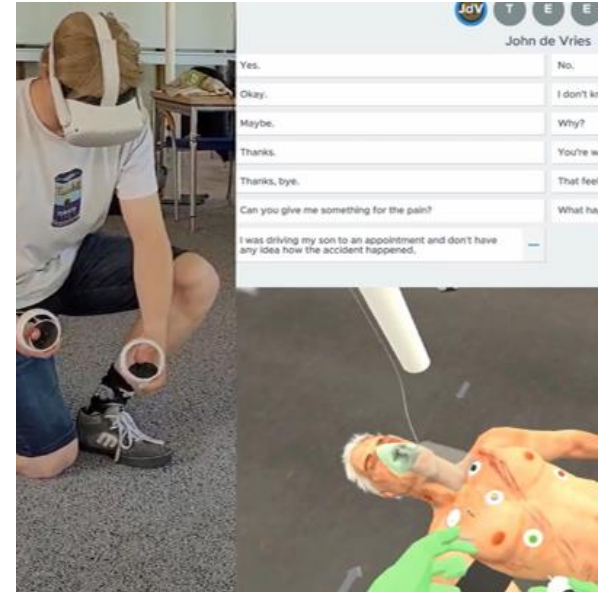
Adding immersive virtual reality to a science lab simulation causes more presence but less learning

Guido Makransky^{1*}, Thomas S. Terkildsen², Richard E. Maver³

Waarom?

“Wat van de les ik geleerd heb? Hoe je de VR bestuurt en hoe de ambulance eruit ziet. Oja, en ABCDE.”

“Als deze VR-toets verplicht wordt dan heb ik een probleem, want ik wordt misselijk in VR.”



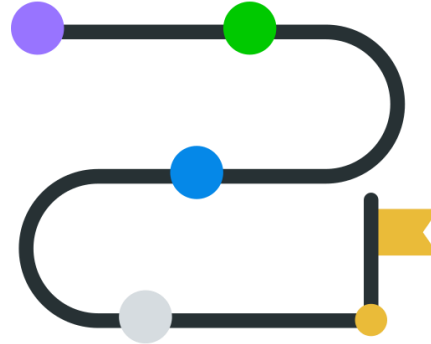
Immersive Skills project

Feb '24 – '29 (0.6 FTE)
Saxion – Universiteit Twente

Ontwikkeling van een **modulaire, generieke** immersive skills training.

Klanten (scholen met bestaande VR-training) gezocht!

- Deelname kosteloos; alleen ter beschikking stellen van "testbed".



Studie	
1	<p><i>Waar op voor te bereiden?</i></p>
2	<p><i>Vorbereidingsactiviteiten v.1</i></p>
3	<p><i>Vorbereidingsactiviteiten v.2</i></p>
4	<p><i>Het ontwerpen van een activiteit</i></p>