

Werkvormen voor XR lessen

Werkvormen XR-beleving. *Kies wat past bij de setting en de groep die je begeleidt!*

- **Freeze 15 tot 30 min (geschikt voor grotere groepen tot 15)** Deze werkvorm is geschikt als je weinig tijd hebt en veel deelnemers. Het geeft de mogelijkheid om alle elementen uit de ervaring te bespreken.
De XR applicatie wordt uitgevoerd, de rest van de groep kijkt mee op een scherm wat de speler ziet. Je betreft de groep erbij welke keuzes er gemaakt kunnen worden. De uitvoerende student kan op elk moment worden stopgezet om samen met de deelnemers in de klas een keuze te maken. Laat de leerlingen die niet in de applicatie zitten besluiten welke kant de student op moet gaan. Afhankelijk van de reactie van de groep kun je ervoor kiezen om de game op elk moment stop te zetten en te stemmen om daarna direct verder te spelen of om een uitgebreider gesprek te voeren. In het laatste geval is het raadzaam de student ook even uit de simulatie te halen waardoor het langer duurt.
 - **Voordeel:** De freeze kan op een aantal momenten in de uitvoering gemaakt worden en zorgt ervoor dat een (grotere) groep meer betrokken wordt omdat je met ze in gesprek gaat over de freezemomenten.
 - **Variaties:** Afhankelijk van wat er uit het voorgesprek komt kun je de nadruk in de Freeze leggen op de thema's die centraal staan.
- **Secret task**
De applicatie wordt uitgevoerd en degene die het dit uitvoert krijgt een secret task toebedeeld door de docent die hij in de applicatie moet opvolgen. Anderen kijken mee op het scherm hoe de uitvoering gaat, welke keuzes gemaakt worden en wat het effect hiervan is.
- **Write it down!**
Nadat de applicatie uitgevoerd is, krijgt iedereen een schrijfpdracht a.d.h.v. het g-schema (gebeurtenis, gedachte, gevoel, gedrag en gevolg). Iedereen beantwoordt een aantal vragen en hierna wordt nabesproken wat er zoal opgeschreven is.
Vragen bij de schrijfpdracht:
 - 1) Beschrijf wat er volgens jou gebeurd is in de applicatie zojuist.
 - 2) Beschrijf welke gedachtes jij had tijdens het zien of uitvoeren van de applicatie.
 - 3) Welke gevoelens kreeg je tijdens het zien of spelen van de applicatie?
 - 4) Hoe heb je gereageerd of hoe zou je gereageerd hebben?
 - 5) Wat is het gevolg ?
- **Quiztime!**
Nadat de applicatie uitgevoerd is door een of meerdere jongeren kun je een quiz doen met een groep(je). De quiz helpt je om meer inzicht te krijgen in hoe deze jongeren denken en levert je aanknopingspunten op om in gesprek te gaan. De quiz geeft steeds meer keuze antwoorden die de jongeren kunnen kiezen als antwoord. Hang in de ruimte A-B-C-D op zodat de jongeren bij de letter kunnen gaan staan die hun antwoord heeft vertegenwoordigd.