

Opstart lessen Virtual Reality in de klas:

Lesplan: Kennismaking met VR Brillen - Meta Quest 2 en 3

Doelgroep: VMBO- en MBO-studenten die voor het eerst VR-brillen gebruiken.

Lesduur: 2 lesuren

Lesdoelen:

1. Kennismaking met VR-technologie: Begrijpen wat Virtual Reality is en hoe het wordt toegepast.
2. Vertrouwd raken met de Meta Quest 2 en 3: Leren hoe de brillen werken en basisbediening begrijpen.
3. Eerste ervaring met VR-content: Ontdekken van educatieve VR-content relevant voor het vakgebied.

Lesuur 1: Introductie Virtual Reality

1. Opening (15 minuten)

- Welkom en introductie van het onderwerp.
- Bespreking van de relevantie van VR in het onderwijs.

2. Wat is Virtual Reality? (30 minuten)

- Korte uitleg en video's over VR-technologie.
- Bespreking van toepassingen in verschillende sectoren.

3. Introductie Meta Quest 2 en 3 (30 minuten)

- Fysieke kenmerken en bediening van de Meta-brillen.
- Demonstratie van het aanzetten en kalibreren van de bril.

4. Praktische oefening - Basisbediening (30 minuten)

- Studenten gebruiken de Meta-brillen om vertrouwd te raken met de interface.
- Oefeningen met de touch controllers m.b.v. de app First Steps

Lesuur 2: VR-content en Toepassingen

1. Herhaling en Vragen (15 minuten)

- Korte herhaling van lesuur 1.
- Ruimte voor vragen en verduidelijking.

2. Educatieve VR-content (30 minuten)

- Introductie van educatieve apps en ervaringen op de Meta Store.
- Groepswork: Studenten verkennen en delen interessante apps.

3. Groepsactiviteit - Samenwerken in VR (30 minuten)

- Gebruikmaken van multiplayer-functionaliteiten zoals Wander of Caddy
- Opdrachten waarbij samenwerking vereist is.

4. Reflectie en Discussie (30 minuten)

- Bespreking van ervaringen en observaties.
- Reflectie op de mogelijke toepassingen van VR in hun vakgebied.

Handleiding voor de Docent:

1. Voorbereiding:

- Zorg ervoor dat alle Meta Quest 2 en 3 brillen zijn opgeladen.
- Installeer relevante educatieve apps op de brillen.

2. Uitleg en Demonstratie:

- Zorg voor een duidelijke uitleg over het gebruik van de bril en de touch controllers.
- Geef een live demonstratie om studenten een visueel beeld te geven.

3. Begeleiding tijdens Praktische Oefeningen:

- Loop rond in de klas om vragen te beantwoorden en te assisteren.
- Moedig samenwerking en discussie aan tussen studenten.

4. Educatieve Content:

- Informeer de studenten over beschikbare educatieve content.
- Begeleid de groepsactiviteit om ervoor te zorgen dat elke groep verschillende apps verkent.

5. Reflectie en Discussie:

- Stimuleer open discussie en beantwoord vragen.
- Moedig studenten aan om na te denken over potentiële toepassingen van VR in hun vakgebied.

6. Afsluiting:

- Verzamel feedback van studenten voor mogelijke verbeteringen.
- Wijs op hulpmiddelen voor verdere zelfstudie.

Opmerking: Zorg ervoor dat je als docent zelf ook vertrouwd bent met de Meta Quest 2 en 3, en test de lesactiviteiten vooraf om eventuele technische problemen te voorkomen.

Om studenten vertrouwd te maken met de Meta Quest 2 en 3, en om de basisbediening en functionaliteiten te leren, zijn er enkele apps die specifiek ontworpen zijn voor introductie en training. Hier zijn enkele geschikte apps:

1. First Steps:

- Een officiële Meta-app die is ontworpen om gebruikers de basisprincipes van de Meta-ervaring te leren. Het bevat interactieve activiteiten om de bediening en beweging in VR te begrijpen.

2. First Hand:

- Een officiële Meta-app die is ontworpen om gebruikers de basisprincipes van de Meta-ervaring te leren. Het bevat interactieve activiteiten om de handbediening en beweging in VR te begrijpen.

3. Meta Tutorial:

- Een in-app tutorial die wordt geleverd met de Meta-brillen en studenten door het instellingsproces en basisfuncties leidt.

4. Meta Move:

- Deze app helpt gebruikers bij het instellen van hun fysieke activiteit doelen in VR en biedt een gelegenheid om beweging en navigatie in VR te ervaren.

5. Meta Browser:

- Leer hoe de ingebouwde webbrowser werkt, en ontdek hoe studenten toegang kunnen krijgen tot internetbronnen binnen VR.

6. Meta Store:

- Laat studenten kennismaken met de Meta Store, waar ze VR-apps kunnen ontdekken, downloaden en installeren.

7. Passthrough:

- De passthrough-functie stelt gebruikers in staat om de echte wereld te zien door de lenzen van de bril. Het is handig om studenten bewust te maken van hun omgeving tijdens het gebruik van VR.

Zorg ervoor dat je als docent zelf ook vertrouwd bent met deze apps, zodat je de studenten effectief kunt begeleiden tijdens hun eerste ervaringen met de Meta Quest 2 en 3.