

Hoe maak ik een goede les waarbij XR ingezet wordt tijdens deze les

Het creëren van een effectieve les met Extended Reality (XR), zoals VR, als verrijking van de lesstof vereist zorgvuldige planning en voorbereiding, vooral voor een beginnende docent. Hieronder volgt een stappenplan om je op weg te helpen:

Stap 1: Doelstellingen bepalen

1. **Identificeer leerdoelen:** Bedenk welke specifieke leerdoelen je wilt bereiken met de XR-ervaring. XR moet een middel zijn om deze doelen te ondersteunen, niet het hoofddoel op zich.
2. **Verbind met curriculum:** Zorg ervoor dat de XR-activiteit naadloos aansluit bij de bestaande lesstof en het curriculum. Het moet relevant zijn voor wat je al onderwijst.

Stap 2: Selecteer geschikte XR-content

1. **Kies een geschikte VR-applicatie of ervaring:** Zoek naar XR-inhoud die past bij je onderwerp en leerdoelen. Er zijn verschillende platforms en apps beschikbaar, zoals Youtube VR of specifieke educatieve XR-apps.
2. **Beoordeel de kwaliteit:** Controleer of de XR-inhoud van hoge kwaliteit is en geschikt is voor het educatieve niveau van je leerlingen.

Stap 3: Ontwerp de VR-activiteit

1. **Maak een lesvoorbereidingsformulier:** Gebruik het lesvoorbereidingsformulier om je gedachten te structureren. Dit omvat:
 - o **Doel van de activiteit:** Wat wil je dat leerlingen leren of ervaren?
 - o **Stappenplan:** Beschrijf stap voor stap hoe de XR-ervaring in de les wordt geïntegreerd.
 - o **Vragen of opdrachten:** Bedenk vragen of opdrachten die leerlingen tijdens of na de XR-ervaring moeten voltooien.
 - o **Evaluatie:** Hoe ga je de voortgang van leerlingen evalueren na de activiteit?
2. **Integreer de XR-ervaring in je lesplan:** Bepaal waar en hoe je de XR-ervaring in je les wilt integreren. Zorg ervoor dat het logisch voortvloeit uit de rest van de les en dat je voldoende tijd inplant voor de XR-activiteit.

Stap 4: Voorbereiding en uitvoering

1. **Technische voorbereiding:** Zorg ervoor dat alle benodigde apparatuur correct is geconfigureerd en werkt voordat de les begint. Test de XR-omgeving om ervoor te zorgen dat alles soepel verloopt.
2. **Introductie en instructie:** Start de les met een korte introductie van de XR-activiteit, leg het doel uit en geef instructies aan de leerlingen over hoe ze de VR-ervaring moeten gebruiken.
3. **Monitoring en begeleiding:** Tijdens de XR-ervaring, loop rond en help leerlingen indien nodig. Let op hun betrokkenheid en begrip van de inhoud.

Stap 5: Evaluatie en follow-up

1. **Reflectie:** Na de XR-ervaring, vraag leerlingen om hun ervaringen te delen en te reflecteren op wat ze hebben geleerd. Bespreek hoe de XR-activiteit heeft bijgedragen aan hun begrip van het onderwerp.
2. **Beoordeling:** Beoordeel de prestaties van leerlingen aan de hand van de opgestelde criteria en feedback.
3. **Aanpassing:** Pas indien nodig je lesplannen aan op basis van feedback en observeer hoe de XR-ervaring effect heeft gehad op het leerproces.

Door deze stappen te volgen, kun je als beginnende docent een effectieve les ontwerpen waarin extended reality op een zinvolle manier wordt geïntegreerd om de lesstof te verrijken en de betrokkenheid van leerlingen te vergroten.