

Goedemiddag!

**Download alvast zoveel als mogelijk
onderstaande apps op je telefoon:**



COSPACES EDU



YOUTUBE



NEARPOD



TEACHVR

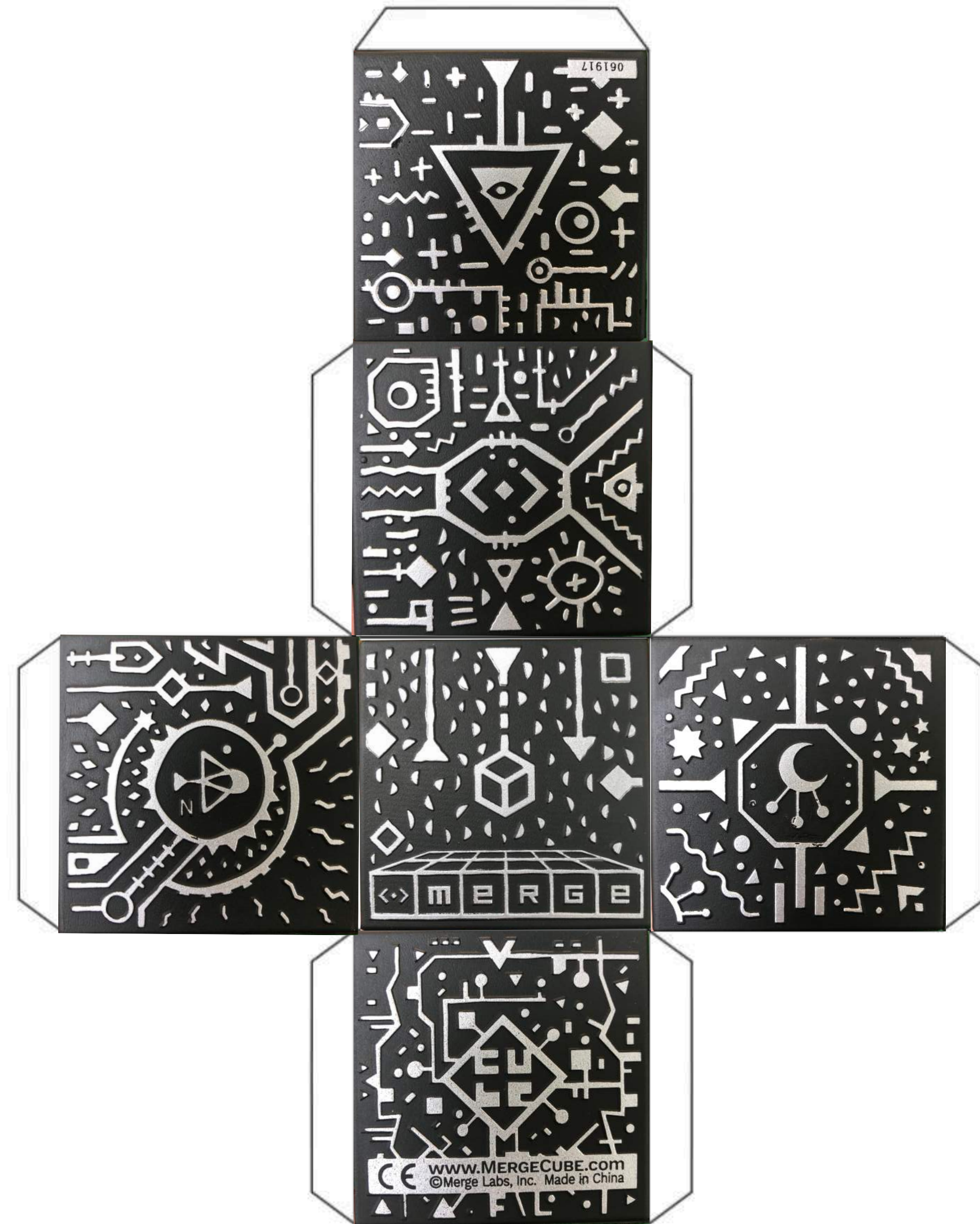


**INSPIRATIEESSIE
VIRTUAL REALITY &
AUGMENTED REALITY**



◀◀ Vegen ▶▶







'STEREOSCOPE'
1838



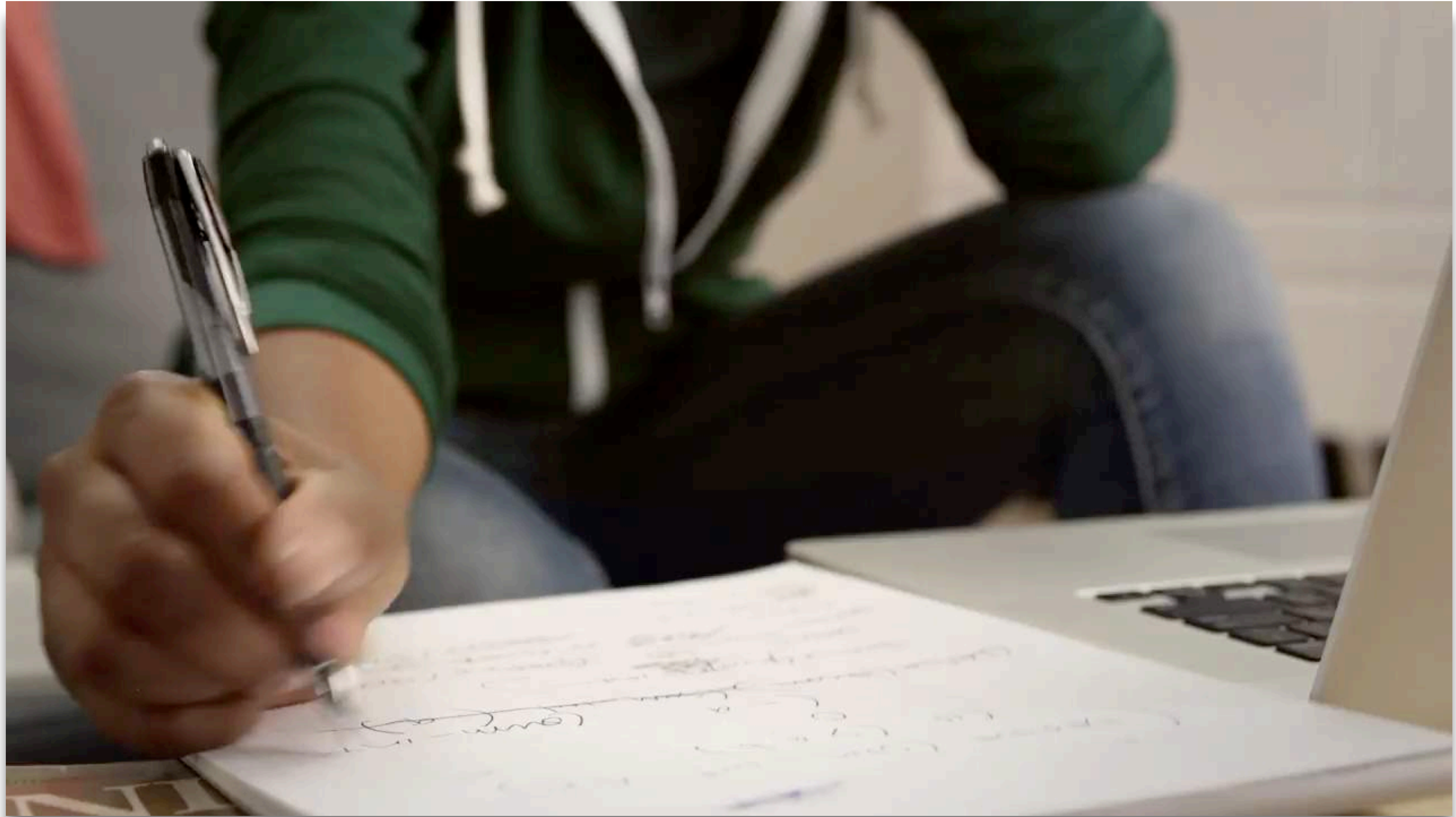
IVAN SUTHERLAND
1968



**‘GOOGLE CARDBOARD’
2014**



'TILT BRUSH'
2016



'FACEBOOK SPACES'
2017

& AUGMENTED!

DE STERKE PUNTEN VAN VIRTUAL REALITY



EMPATHIE & INLEVINGSVERMOGEN



ABSTRACTIE VERMINDEREN



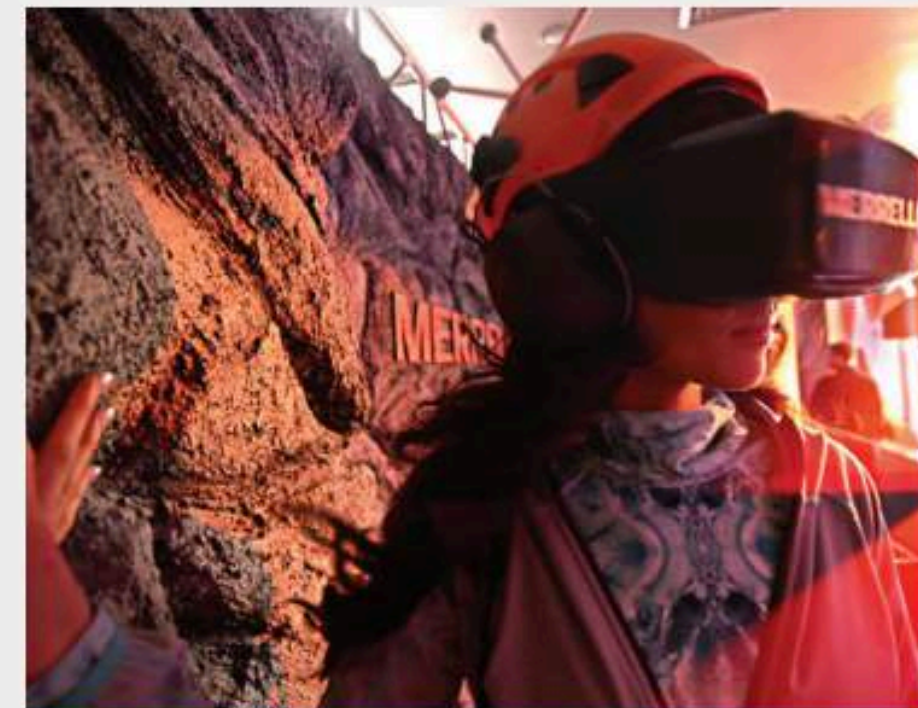
AANSCHOUWEN & ZELF ERVAREN



SOCIAL SKILLS & GEDRAG



ACTIEF & BEWEGING



MULTI-SENSORISCH



AANDACHT & FOCUS



DE VIRTUELE KLAS

HOE WERKT VIRTUAL REALITY ?



Stereoscopisch beeld



1. Lenzen vervormen het beeld naar de kromming van je ogen
2. Het OLED beeldscherm projecteert één beeld per oog
3. De hardware op de bril stuurt het beeld aan / houdt de rotatie van de bril bij en verwerkt data van computer of mobiele telefoon.

DE BELANGRIJKSTE VR HARDWARE OP DIT MOMENT



Google Cardboard



Homido



GearVR



Google View



Oculus



HTC Vive



low-end

high-end

DE BELANGRIJKSTE VR HARDWARE OP DIT MOMENT



Google Cardboard



Homido



GearVR



Google View



Oculus



HTC Vive



low-end

**OCULUS
GO & QUEST**

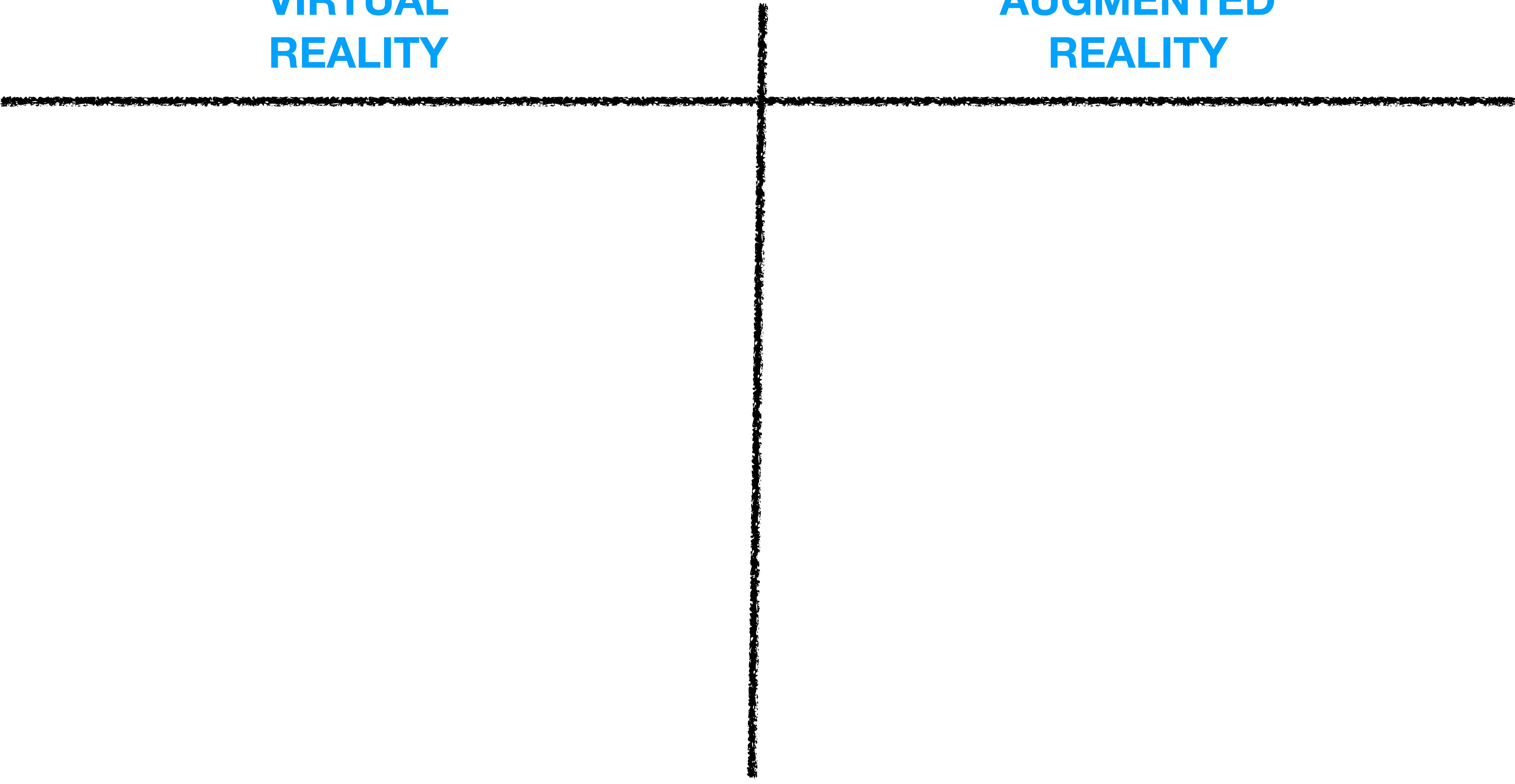


high-end



**VIRTUAL
REALITY**

**AUGMENTED
REALITY**



VIRTUAL REALITY

AUGMENTED REALITY

- **EEN VIRTUELE
REALITEIT MAKEN**
- **GEEN/BEPERKTE
RELATIE MET REALITEIT**
- **BELEVEN VIA BRIL**

VIRTUAL REALITY

- **EEN VIRTUELE
REALITEIT MAKEN**
- **GEEN/BEPERKTE
RELATIE MET REALITEIT**
- **BELEVEN VIA BRIL**

AUGMENTED REALITY

- **IETS TOEVOEGEN
AAN DE REALITEIT**
- **GEKOPPELD AAN
DE REALITEIT**
- **BELEVEN MET OF
ZONDER BRIL**

LESMATERIAAL



GOOGLE EXPEDITIONS



WWF FREE RIVERS



TIME IMMERSIVE



VIRTUALSPEECH VR

LESMATERIAAL



GOOGLE EXPEDITIONS



WWF FREE RIVERS



TIME IMMERSIVE



VIRTUALSPEECH VR



LESMATERIAAL



GOOGLE EXPEDITIONS



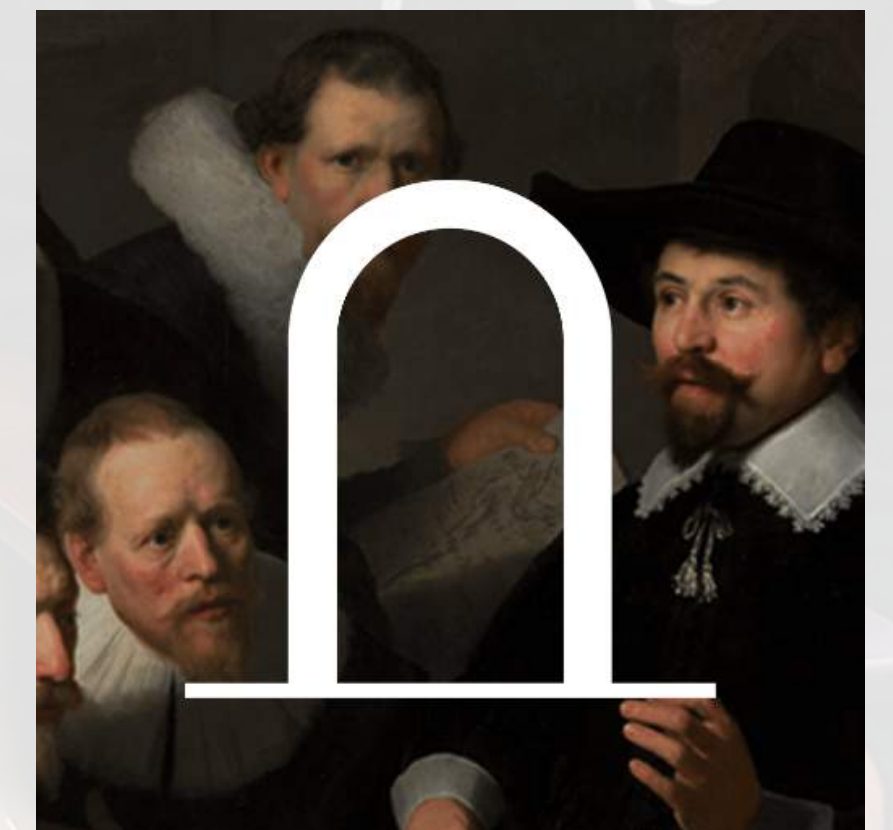
WWF FREE RIVERS



TIME IMMERSIVE



VIRTUALSPEECH VR



LESMATERIAAL ARRANGEREN



TEACHVR



NEARPOD



H5P.ORG

LESMATERIAAL ONTWIKKELEN



COSPACES



ROAR

ROAR

3D SCANNEN - AR & VR



CAPTURE: 3D SCAN (iOS)



SCANN3D (Android)



QLONE (iOS & Android)

EDUCATIEVE WAARDE

- Wat is het leerdoel?
- Welke onderwerpen behandel je?
- Is er overlapping tussen vakken?

ONTWERP

MENSEN EN RUIMTES

- Wat is de rol van de docent?
- Hoe interacteren de studenten?
- Hoe ziet de fysieke ruimte er uit?
- Welke mate van instructie geef je?
- Koppeling met andere media?

LESMATERIAAL

- Scenario
- Type VR of AR
- Beeld
- Geluid
- Navigatie
- Platform

UITWERKING

SUCCESSFACTOREN

- Wat zijn succesfactoren?
- Voor wie zijn dit succesfactoren?

‘NICE TO HAVE’

- Hoe kun je klein beginnen?
- Wat wil je in een latere versie toevoegen?

AAN DE SLAG!

- Welke hardware is nodig?
- Welke software/apps zijn nodig?
- Hoeveel gebruikers zijn er?
- Wat is het budget?

UITVOERING

EVALUATIE

- Hoe is het gegaan?
- Hoe was de ervaring voor de docent?
- Hoe was de ervaring voor de student?
- Wat kan de volgende keer beter?



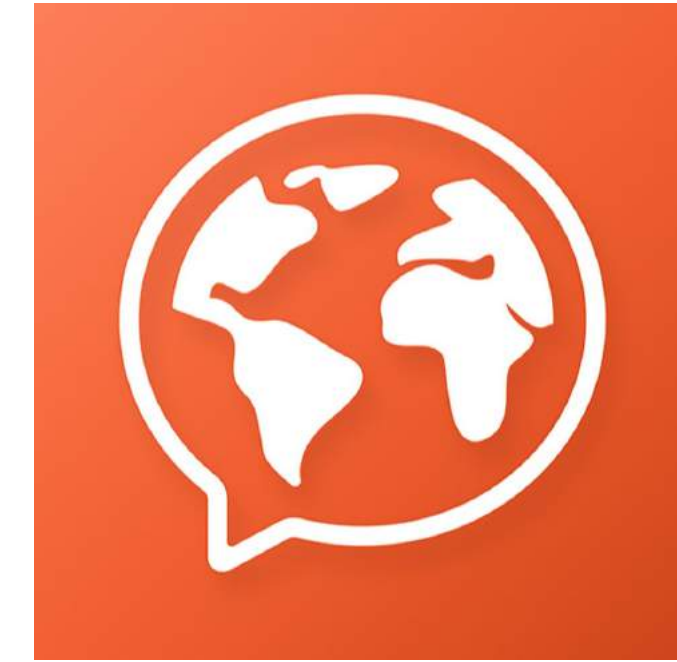
**InMind VR
Biologie**



**BBC Civilisation AR
Geschiedenis**



**Google Streetview
Aardrijkskunde**



**Mondly AR
Talen**

floow



**Insta 360 X One
360 graden video**



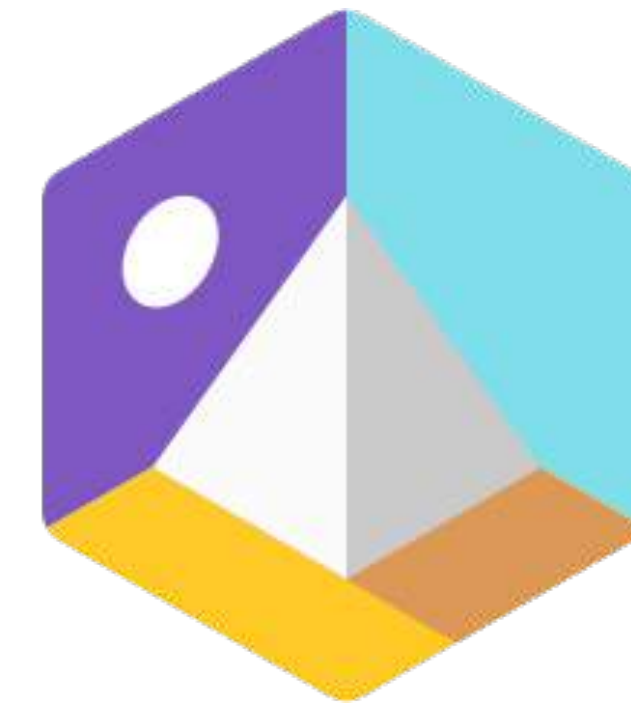
**Metaverse
AR games bouwen**



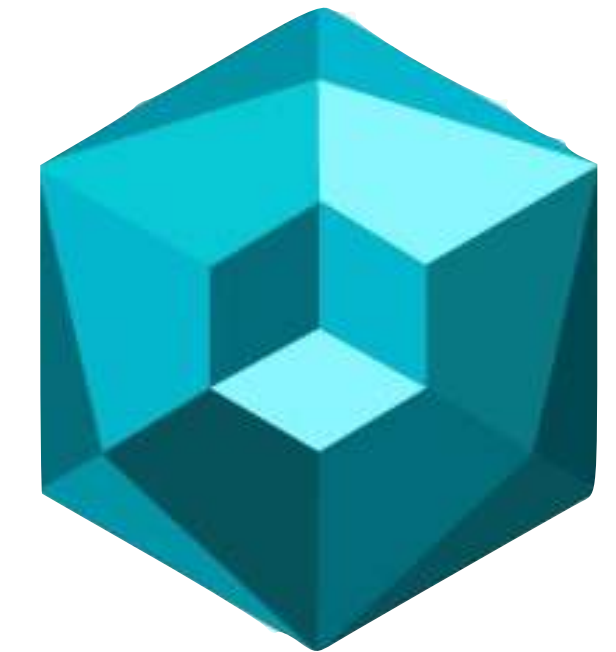
**Cardboard Camera
Zelf 360-foto's maken**



**CoSpaces
3D-wereld bouwen
COSGETSTART**



**Google Tour Creator
VR-les bouwen**



**ROAR
AR-speurtocht maken**

BIT.LY/VRAR-CANVAS

