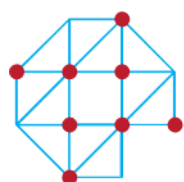


EdTech

Afspraken experiment

VR Escape room



Versnellingsplan
Onderwijsinnovatie
met ICT



EdTech



Afspraken EdTech experiment

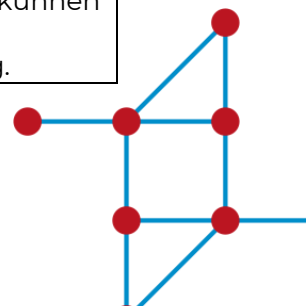
Vaststelling afspraken voor het uitvoeren van een experiment:

Fontys streeft erna om een cultuur van leren en experimenten met technologie in het onderwijs te stimuleren. Daarom heeft Fontys zich gecommitteerd aan het landelijke Versnellingsplan. In het kader van dit project kunnen we tijdelijke experimenten uitvoeren.

Deze experimenten moeten aan een aantal voorwaarden voldoen, zodat ze snel en zonder voor het experiment onnodige regels kunnen worden uitgevoerd. Deze voorwaarden leggen we vast in dit contract.

Daarnaast helpt dit contract om de resultaten van de experimenten te delen met anderen en in te brengen als startpunt voor een eventueel vervolgtraject, zoals een informatiemanagement of inkoopproces.

Waar Bij welke Fontys instituut of dienst wordt de pilot uitgevoerd	Fontys Mens en Gezondheid
Wie Contactpersonen van instituut of dienst die betrokken zijn bij de pilot	Pieter van Gorkom
Wanneer Van wanneer tot wanneer loopt het experiment (maximaal 6 maanden).	Van apr/mei 2022 tm december 2022
Doelgroep en aantal Studenten, docenten, e.d.	Er worden 3 docenten en 60 studenten betrokken
Leverancier Wie is de leverancier van het te testen product	De huidige escaperoom is gemaakt in het programma Modbox. Mijn voorkeur gaat er naar uit dat er (door studenten) een vriendelijkere manier gemaakt wordt die gemakkelijk aangepast kan worden. Behalve als dit in modbox gemakkelijk kan worden aangepast.
Intern budget Hoeveel uren zijn er nodig voor het uitvoeren van de pilot	Voor het aanpassen van de escaperoom voor gemakkelijk gebruik van docenten. het is afhankelijk of de aanpassingen in modbox gedaan kunnen worden of dat de escaperoom nagebouwd moet worden in unity.
Extern budget Wat zijn de licentie en andere kosten?	zijn er niet.
Doel Wat wil je tijdens de pilot testen / te weten komen	Met behulp van VR 1 a 2 studenten met VR-bril aangevuld met 3 a 4 studenten in coachende rol achter een groot scherm laten participeren in een 3D escape room. Opdracht(en) in de escaperoom kunnen flexibel en op maat worden gekoppeld aan onderwijsinhoud van desbetreffende opleiding.





	De escaperoom wordt hiermee als middel ingezet als soort van "(kennis)toets" in een activerende vorm waarbij het leerrendement van een groep studenten wordt vergroot. Taxonomie van Bloom, Toepassen/Analyseren. Kan de reeds bestaande escaperoom gemakkelijk worden aangepast, zodat deze gemakkelijk is in te zetten voor andere vakken of moet er een nieuwe gemaakt worden??
Resultaat Wanneer is de pilot succesvol	<ul style="list-style-type: none">- Een escape room versie 2.0- Een overdrachtsdocument en/of een implementatie document aan de hand waarvan andere opleiding de escape room ook kunnen gebruiken en inrichten voor hun eigen toepassing, dat dan meteen gekoppeld is aan de escaperoom zodat de content meteen wordt overgezet.-
Risico Waar moeten we op letten	

Dit contract is de basis voor het EdTech proces. Aan de hand van deze afspraken gaat de EdTech proces manager langs de Fontys loketten om goedkeuring voor het experiment te krijgen.

Afspraken nav IV advies:

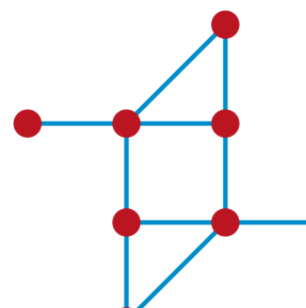
De Procesmanager Onderwijs Hans Triepels vindt dit een hele mooie ontwikkeling om studenten op een innovatieve wijze geleerde zaken toe te laten passen.

Je aanvraag heeft betrekking op lesmateriaal/onderwijscontent (Educatieve Software). Dit lesmateriaal is een spel, in de vorm van een Virtual Reality Escaperoom, wat door studenten gespeeld kan worden.

Het experiment behelst het bestaand lesmateriaal verder door te ontwikkelen met als doel het gebruiksvriendelijker te maken voor docenten en tevens inzetbaar te maken binnen andere instituten.

Je kunt met het experiment starten als aan onderstaande voorwaarden wordt voldaan:

Studenten en docenten kunnen het spel spelen, krijgen toegang tot het lesmateriaal, zonder een inlog via een account. Er worden dus geen Fontysgegevens, PCN, Mailadres, Studentnummer, naam etc. opgeslagen in het lesmateriaal.



De leerinhouden die in het lesmateriaal gebruikt worden bevatten geen (bijzondere) persoonsgegevens. In het lesmateriaal staan **géén**: namen, adressen van studenten, docenten of externen, medische gegevens die herleidbaar zijn naar een persoon, etc.

Voordat het lesmateriaal door andere instituten gebruikt gaat worden (breder ingezet binnen Fontys) dit opnieuw indienen als vraagarticulatie zodat we het ISP-office een privacy & security check kunnen laten uitvoeren. En er nagedacht kan worden wie de eigenaar is en wie er toestemming kan geven dat anderen dit gaan gebruiken in hun onderwijs.

