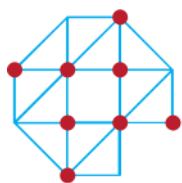


Evaluatie EdTech **Experiment** **VR Escape room**



Versnellingsplan
Onderwijsinnovatie
met ICT



EdTech

Evaluatie EdTech experiment

Instituut

Pieter van Gorkom
Fontys Mens en Gezondheid

Website leverancier

<https://imedu.io/nl/>

Productomschrijving

Escape room met games die via een CMS zijn aan te passen voor andere instituten en opleidingen en/of binnen de opleiding voor andere groepen.

Experiment

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?

- 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.

Didactiek

Met drie studenten de escaperoom gespeeld. Gespeeld op de oculus quest 1. (binnenkort komen bij FMG de oculus quest 2 brillen aan)

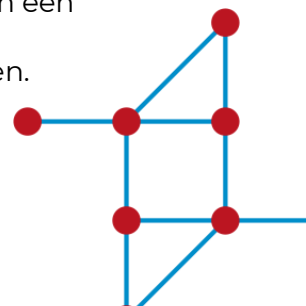
Opstart van de ruimte duurt 1 a 2 minuten en belangrijk is om de bril dan niet meer af te zetten, want anders moet je weer die tijd wachten om op te starten. Er moeten verschillende knoppen nog ingetoetst worden om in de 3d omgeving te komen. Dit vereist voorkennis van de docent, voordat dit in vr gespeeld kan worden.

Als iedereen in de kamer zit (3 studenten en ik als observator) zijn ze gaan spelen. Het samenwerken ging vaak goed alleen bij de opdracht met de plaatjes zag iedereen een ander beeld. Dit maakt het samenwerken ingewikkelder.

De studenten gaan met elkaar in overleg en lossen samen de puzzels op. In totaal waren ze 20 minuten bezig.

Dit was een waardevolle ervaring, alleen te kort om de minor mee af te sluiten. De verwachting is als er meerdere van dit soort kamers geschakeld worden er dan een meer complete afsluiting van de minor gemaakt kan worden.

Idee: een thema per kamer en de opdrachten / vragen daarop aan laten sluiten.





Implementatie

De begeleiding van Imedu is prima. Ik heb verschillende films gehad hoe in te loggen. Ben wel heel benieuwd hoe dit verder gaat.

Techniek

Het opstarten duurt relatief lang. Als de bril even afgezet wordt dan start het systeem weer opnieuw op (duurt weer even lang).

Update: het systeem wordt stabiel gemaakt en een aantal updates worden doorgevoerd.

Samenvatting onderzoek

Toepassing biedt zeker mogelijkheid om verder te ontwikkelen, toe te passen. uitbreiding binnen Fontys is zeer wenselijk.

Advies

Fontys Innovatie Index	Rating	Samenvatting
A - Didactiek 1. Kwaliteit van het beoogde resultaat 2. Kwaliteit van de ICT-toepassing 3. Kwaliteit van de toetsing en evaluatie	✓	De escape room is goed bruikbaar voor toetsing, oefenen, samenwerken, etc..
B - Implementatie 1. Ondersteuning 2. Veranderpotentie 3. Value for money	✓	Het is mogelijk gebleken om een CMS aan het systeem te bouwen, de setup tijd en mogelijkheden ook voor andere opleidingen is groot.
C - Techniek 1. User experience 2. Integratie DLO Fontys 3. Security, privacy, leverancier	≈	Het systeem was nog niet voor alle VR brillen even stabiel, een nieuwe update van het systeem moet dit gaan verbeteren.

✓	GROEN – POSITIEF: Kansrijke tool met een grote kans van slagen en transformerende resultaten opleveren
≈	ORANJE: Sommige onderdelen zijn solide, een paar onderdelen missen het volledige potentieel. Vereist zeker aandacht.
✗	ROOD: Niet kansrijk om te slagen (op dit moment)

