



Quickview

SAVR



Probleemstelling

Wanneer leerlingen aan de slag gaan binnen het vak techniek, elektriciteit of mechanica of later in de job in situaties komen, is het belangrijk om correct en veilig te handelen. Om deze veiligheidsprincipes aan te leren leer je best in een virtuele omgeving. Zo kunnen de leerlingen op een veilige manier leren waar er gevaren kunnen zijn en hoe ze hier gepast op moeten reageren of welke veiligheden ze moeten dragen.

Leerlingen in realistische probleemomgevingen leren hoe ze correct en veilig kunnen handelen en hoe ze de juiste toepassingen en acties kunnen stellen bij een situatie. Het doel is om de leerlingen te laten leren welke veiligheden ze bij welke mogelijke gevaren zeker moeten dragen of uitvoeren.

VR in de klas gebruiken om werfgevaren en veiligheidsprocedures uit te leggen is effectief omdat het realisme biedt, interactiviteit bevordert, veiligheid waarborgt en herhaalbaarheid mogelijk maakt. Leerlingen ervaren levensechte scenario's, kunnen actief deelnemen, leren veilig zonder risico's, en kunnen oefenen tot ze de procedures begrijpen. Dit verbetert het bewustzijn van gevaren en draagt bij aan het verminderen van ongevallen op de werkvloer.

Auteur

- Britt Broekaert



Doelgroep

2de/3de graad
Alle technische opleidingen



Aantal leerlingen

1 per bril



Duur van de activiteit

15 minuten

Oplossing: hardware

PICO of Meta Quest

Oplossing: software/app

SAVR

Concrete implementatie in de klas

Na een introductie van de leerkracht kunnen de leerlingen de app verkennen. Bij deze app kunnen ze oefeningen doorlopen waarbij ze veilig moeten handelen en de veiligheid steeds correct moeten inschatten.

Alle leerlingen zullen betrokken worden door het doorschuifstelsel van het hoekenwerk. De leerlingen zullen na 20 minuten doorschuiven van groep. Elke leerling zal dus aan bod komen bij de VR brillen.