



Lesfiche

Spuittechnieken via Sprayverse



Probleemstelling

Het probleem is dat het aanleren van spuittechnieken veel budget vereist, dat er een variatie in voorkennis is onder de leerlingen, en dat de groepsgrootte een efficiënte les bemoeilijkt. VR kan deze obstakels overwinnen. Het doel is dat leerlingen op een anschouwelijke manier kennis maken met spuittechnieken, waardoor de overgang naar de echte spuitcabine soepel verloopt. Een XR-oplossing is gekozen omdat deze kosten en materiaal bespaart, zeer toegankelijk is, en aansluit bij de leefwereld van de leerlingen, wat het leren stimuleert.



Doelgroep

- Onderwijsvorm: Arbeidsmarktfinaliteit
- Graad: Derde
- Studierichting(en):
 - Koetswerk
 - Carrosserie- en spuitwerk



Aantal leerlingen

8 leerlingen



Duur van de activiteit

50 minuten

Oplossing: hardware

- VR/MR-headset: Meta Quest 2/3
- 2 controllers
- Computer
- Beamer/tv-scherm

Oplossing: software/app

Sprayverse 3D

Concrete implementatie in de klas

- Uitleg opdracht
- Er zijn twee groepen:
 - Groep met VR: De leerlingen oefenen de basishandelingen rond spuittechnieken met de app Sprayverse.
 - Groep zonder VR: De leerlingen observeren de leerlingen met VR via de projectie en noteren eventuele opmerkingen op een observatiefiche.
- De twee groepen wisselen van rol
- Reflectie over de opdracht

Auteurs

- Peter De Mulder
- Erik Van Tittelboom