



SPECTRUM IMMERSIVE LEARNING

	Kennis en vaardigheden				Beleving	Plaatsgebonden	Begeleiding gewenst
	Onthouden	Begrijpen	Toepassen	Analyseren			
FOTO	✓	✓			★	✗	✗
2D VIDEO	✓	✓			★	✗	✗
360 FOTO	✓	✓			★★	✗	✗
AUGMENTED REALITY APP (MOBIEL/TABLET)	✓	✓			★★	✗	✗
360 VIDEO (MET BRIL) (3DOF)	✓	✓			★★★★	✗	✗
AUGMENTED REALITY (6DOF)	✓	✓	✓	✓	★★★★	✗	✓/✗
MIXED REALITY (6DOF)	✓	✓	✓	✓	★★★★★	✓	✓/✗
VIRTUAL REALITY (6DOF)	✓	✓	✓	✓	★★★★★	✓	✓
SIMULATOR	✓	✓	✓	✓	★★★★★	✓	✓

GEBRUIK SPECTRUM

Om te bepalen of en welke immersive leerinterventie een juiste leeroplossing is, stel je de volgende 3 vragen:

Risico

Brengt oefenen in de praktijk risico's met zich mee?

Ervaren

Hoe belangrijk is het om het een keer te ervaren of mee te maken?

Oefenen

Hoe belangrijk is het om (vaak) te oefenen?

Complexiteit en kosten

De complexiteit in de ontwikkeling en de hoogte van de kosten van de immersive leerinterventie worden bepaald door keuzes in interactie en het aantal scènes.

LEGENDA

Kennis en vaardigheden

Op welke manier moet de lerende de kennis en vaardigheden in de praktijk gebruiken?

Beleving

De mate waarin een beleving gecreëerd kan worden.

Begeleiding gewenst

In hoeverre moet de lerende begeleid worden bij het gebruik van de immersive leerinterventie?

Plaatsgebonden

In hoeverre is het middel plaatsgebonden?

3DOF (3 degrees of freedom)

Je kunt alle kanten opkijken, maar zelf niet in de tool verplaatsen.

6DOF (6 degrees of freedom)

Je kunt alle kanten op kijken en alle richtingen op verplaatsen.

Interactie

In hoeverre bouw je interactie in de immersive leerinterventie? Dit kan door de lerende vragen te laten beantwoorden of door handelingen uit te laten voeren.

