

**VR game :
gamification van
informatievaardigheden**



i labyrint



Welkom en intro

- Frederique Leopold & Christa van Tongeren
- HUB-Lab (hublab.hu.nl)
- Bibliotheek Hogeschool Utrecht
- Co-creatie Rob Westra, Vizvis (vizvis.nl)

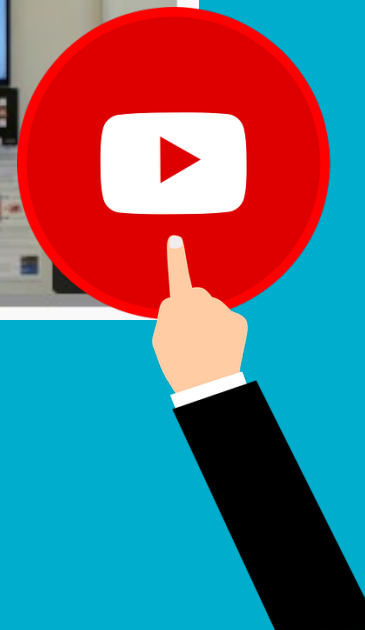
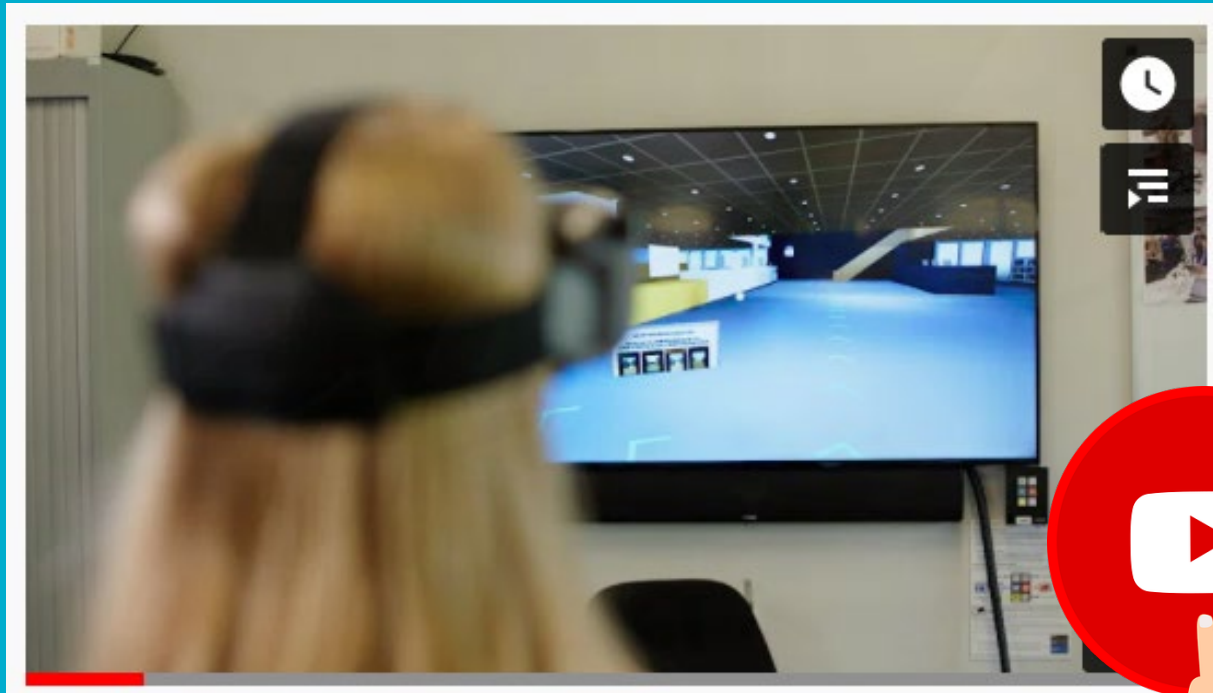
Vragen via de chat of aan het einde

Programma



- Korte impressie i-Labyrint
- Achtergronden
- Highlights van de game
- Vragen

Impressie van i-Labyrint



- Sinds sept 2020
- 1^e jaars HU
- Kader: onderzoeksvak
- Aansluitend bij onze bestaande online cursus & digitale toetsen
- Verschillende leerstijlen
- Spelenderwijs leren



Achtergronden

- Bestaande inhoud ELO (ACRL, RDF)
- Leren met VR en games:
 - Immersive (gefocussed)
 - Realistische situatie vs. Gecreëerde omgeving
 - Multi-zintuigelijk leren
 - Actieve autonomie
 - Herhaling
 - Game didactiek DULVAFT





Highlights van de game



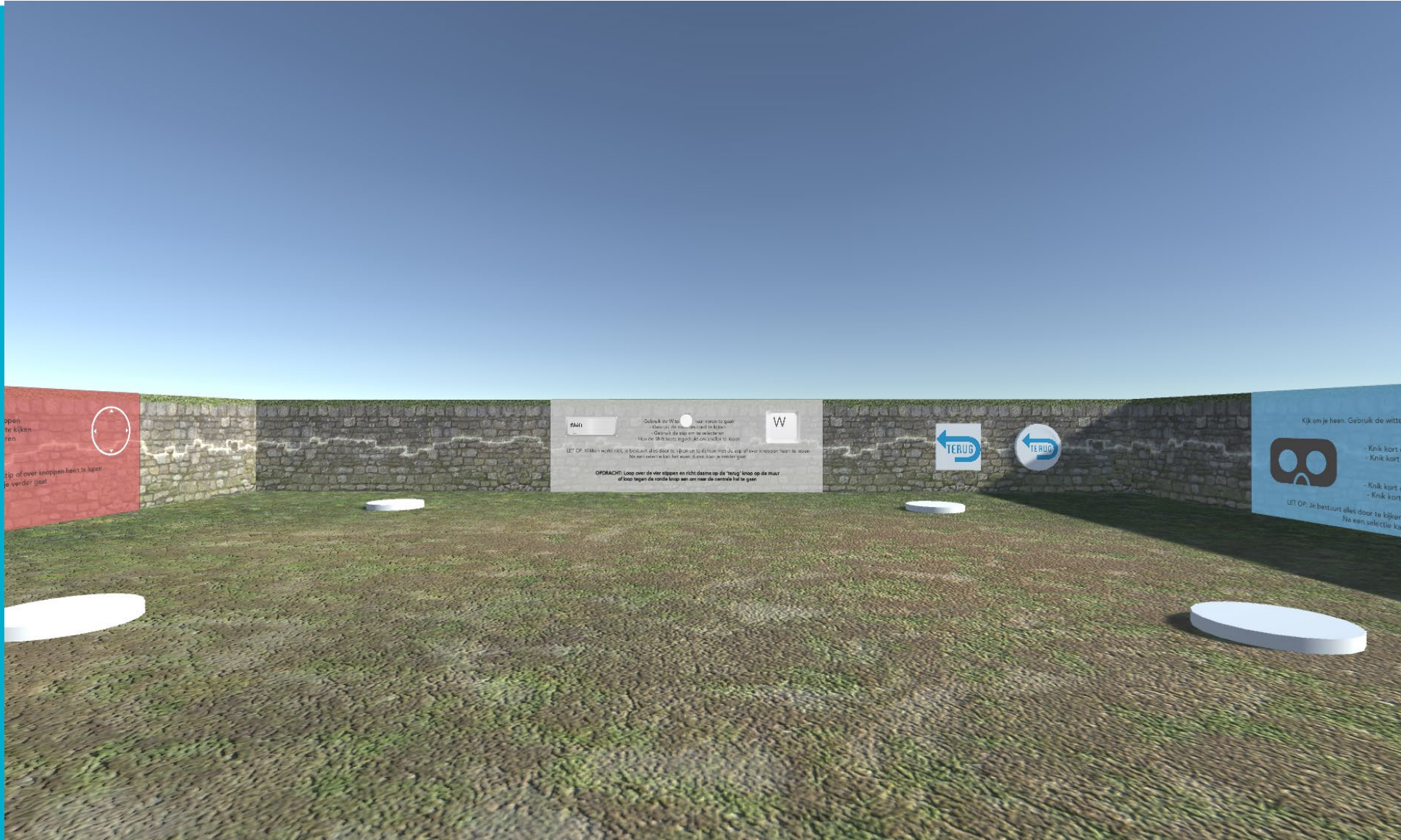


Thema



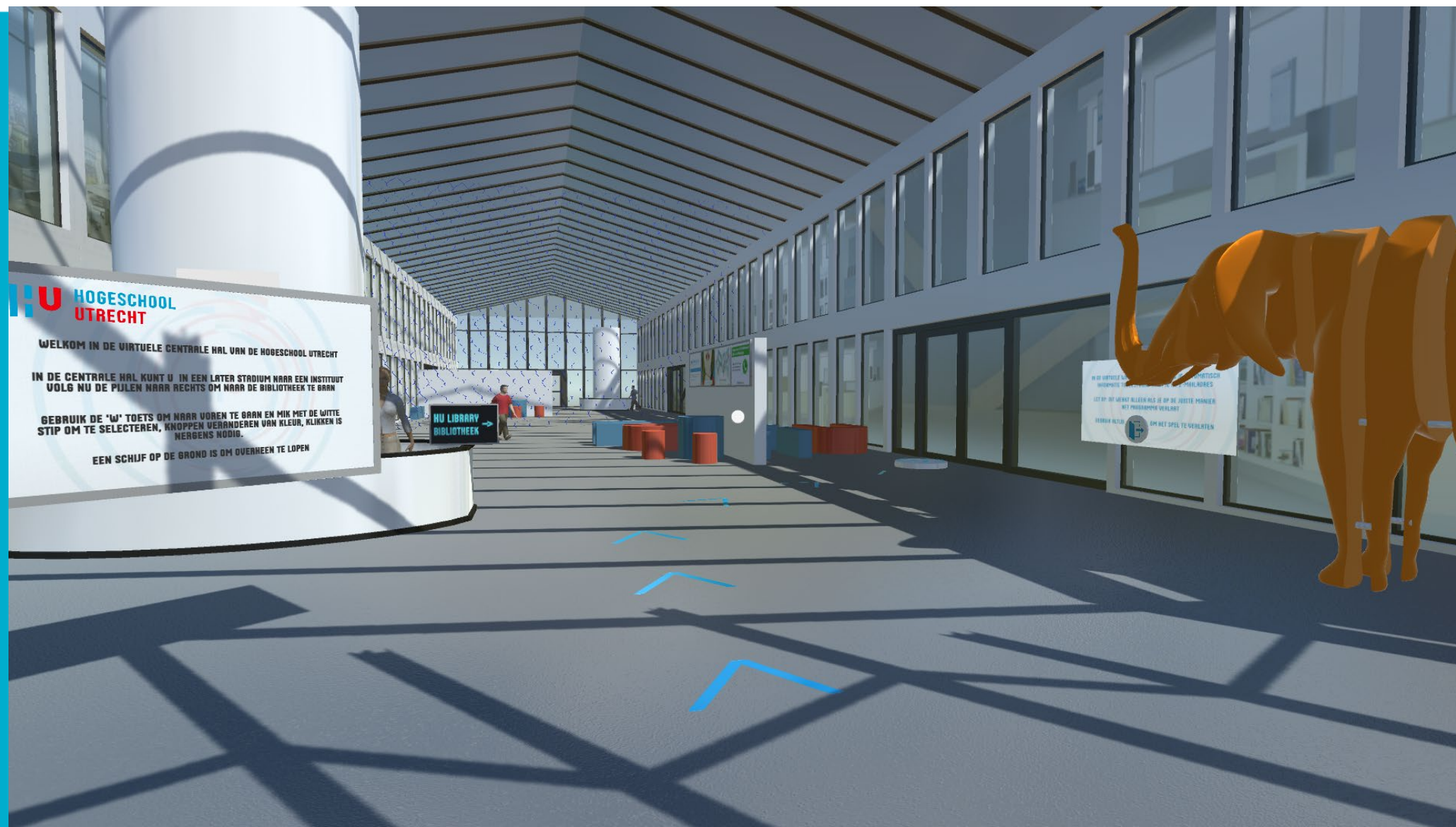


Tutorial: 3 varianten





Centrale hal





Bibliotheek





Inhoud van de game





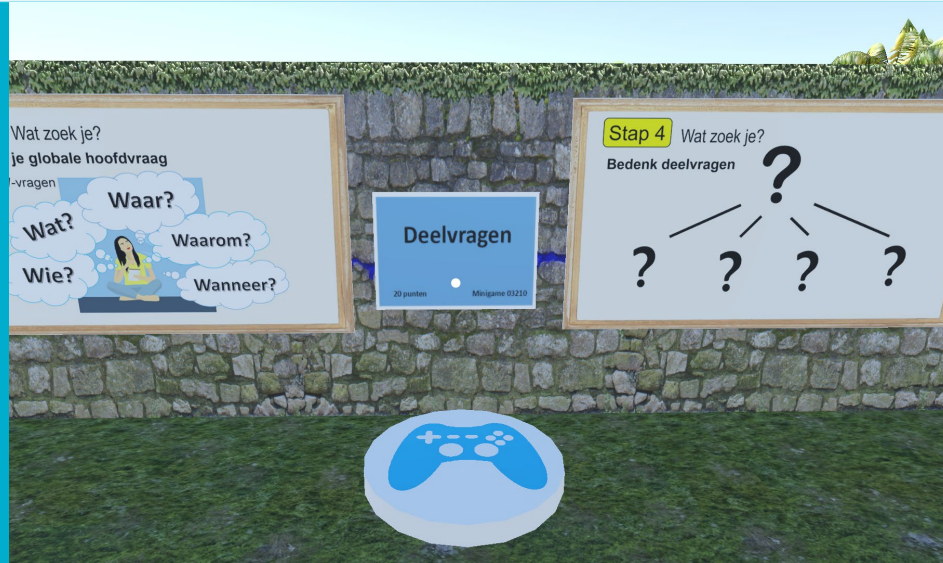
Kies uit wat je nodig hebt



Visuele en auditieve hints



Mini-games



Voortgang & beloning



Snelcodes

	Doolhof (kleur)	Levelcode	Scorecode
Wat zoek je	 	03001	-
Waar zoek je	 	04001	-
Hoe zoek je	 	05001	-
Oefenen in de Baai		07001	MTYw
Wat heb je gevonden	 	06001	MjUw

VUL EEN CODE IN UIT DE E-EMAIL OM NAAR EEN LEVEL TE GAAN OF JE EERDER BEHAALDE SCORE TERUG TE ZETT

LEVELCODE (OPTIONEEL) SCORECODE (OPTIONEEL)

PLAATS JE TELEFOON INDIEN MOGELIJK IN EEN VR-BRIL EN DRUK OP DE BLA

[Scherm Tutorial](#) [VR Tutorial](#)

DRUK OP TUTORIAL OM EERST MET DE BESTURING TE OEFENEN

[SCHERM](#) [VR HEADSET](#)

Vul in: Levelcode en Scorecode



Afstemming & Implementatie

- Afstemming en testen:
collega's, studenten, input van docenten
(Onderwijsfestival, minoren)
- Implementatie in het onderwijs
- PR-traject





Tot slot

- Zelf ervaren?
Stuur een mail naar hublab@hu.nl en vraag een gastaccount aan

- **Vragen?**

Leestips & Contactinformatie

- HUB-Lab: hublab.hu.nl; hublab@hu.nl
- Vizvis: vizvis.nl
- SHB-Stichting Hogeschool-bibliotheken [Information Literacy Platform](#)
- Boek: Game didactiek : het hoe en waarom van spellen in de les (2017), geschreven door Martijn Koops
- Artikel: Fostering oral presentation competence through a virtual reality-based task for delivering feedback (2019), geschreven door Ginkel, van (et. al.) uit tijdschrift Computers & Education, 2019 p. 78–97
- Boek: Leren met ar/vr (2017) geschreven door Ast, van (et al.)
- Artikel: [De tien belangrijkste voordelen van VR voor onderwijs en opleiden](#) geschreven door Wilfred Rubens
- Like2Share <https://www.like2share.nl/>