



Olika VR-headsets

Vi arbetar med två olika sorters VR-headsets. Främst får eleverna använda handhållna glasögon med en smart telefon i. Det är med dem som lärarna bygger egna "VR-promenader".

Sedan har vi också interaktiva headsets som skapar en mycket starkare VR-upplevelse. Dessa har en 13-årsgräns så de används enbart från åk 7 och uppåt. Det är svårare att skapa undervisning med dem då utbudet av VR-upplevelser som kan kopplas till läroplanen är begränsat. Läraren har också svårare att leda undervisningen eftersom eleverna är mer inneslutna i VR-upplevelsen.



Effekter på lärandet

- Språkutvecklande
- Eleverna samtalar kring undervisningens innehåll
- Eleverna ställer spontana frågor
- Eleverna får ökad begreppsförståelse
- Eleverna är aktiva deltagare
- Eleverna har hög motivation/engagemang
- Eleverna visar uthållighet i lärandet



Vill du veta mer?
www.burlovevent.se/vr

Kontakt

sandra.tauberman@burlov.se
Kvalitets- och utvecklingschef

susanne.kristensen@burlov.se
Rektor

olle.strombeck@burlov.se
Lärare Kvalitetsteamet

johan.lind@burlov.se
Doktorand och lärare i Kvalitetsteamet

Lyssna på vad eleverna tänker
om VR i undervisningen.



Vilka effekter har VR på lärandet?

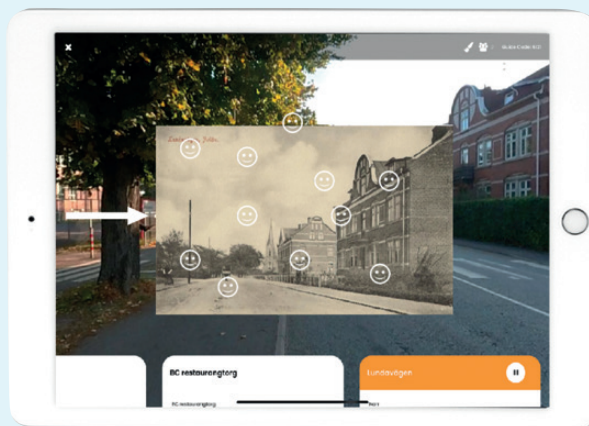
Eleverna i Burlövs kommun får möta VR (Virtual Reality) i undervisningen, vilket gett tydliga effekter på deras lärande.





Att undervisa med VR

- En "VR-promenad" är som ett bildspel i 360°-miljöer. Läraren bygger den utifrån elevgrupp och ämnesområde och styr den från en iPad. Genom att lägga in bilder som "poppar upp" i 360°-miljöerna, eller markera intresspunkter kan läraren förstärka och betona innehållet.
- VR-upplevelsen byggs in i en lektionsserie där analog och digitala lärmiljöer samspelar och där VR kan fungera som intresseväckande start, moment i att träna och fördjupa eller som ett verktyg för slutbedömning.
- Att undervisa framgångsrikt med VR kräver tydligt ledarskap i klassrummet. Genom att själv kunna skapa innehållet kan undervisningen anpassas till elevgrupp och situation.



Exemplet är från ett arbete i historia. Eleverna ser en 360°-bild från elevernas närområde, med en överläggsbild från hur det såg ut för 100 år sedan.

Upplev en NO-lektion i åk 2 på Svenshögskolan i Arlöv.



Vetenskaplig grund

- Johan Lind är lärare i Kvalitetstetamet och doktorand på Malmö universitet.
- Han har tillsammans med lärare dokumenterat och vetenskapligt förankrat de delar av undervisningen där VR varit en viktig del. De har upptäckt att elever under tiden de deltar i en VR-upplevelse använder verbalspråket mer. I samtalen under och efter VR-upplevelsen utforskar eleverna och provar på nya ord och begrepp. De fogar ihop och utvecklar tillsammans förståelsen för dessa.
- Hans intresseområde som doktorand är att komma nära elevers tankar och förståelse om teknik i närmiljön. Han vill veta mer om hur eleverna kommunicerar kunskap och förståelse om teknikämnets ord och begrepp. Han vill undersöka om och i så fall hur upplevelser i VR bidrar till elevernas förståelse och beskrivningar av teknik i deras närmiljö. Avhandlingen beräknas vara färdig 2025.



Se en film där Johan berättar mer.



Johan Lind



Skolan har alltid haft en ambition av att kunna konkretisera undervisningens innehåll. VR är ett steg i denna utveckling.