



**Burlövs
kommun**



Kronetorpsskolan

Badhuset



Burlövs
kommun

VR som verktyg i Burlövs kommun



Sandra Tauberman
Kvalitet- och Utvecklingschef



Burlövs
kommun

Burlövs kommun

Lund

Burlöv

Malmö



19.977

Invånare



11

Förskolor



9

Skolor



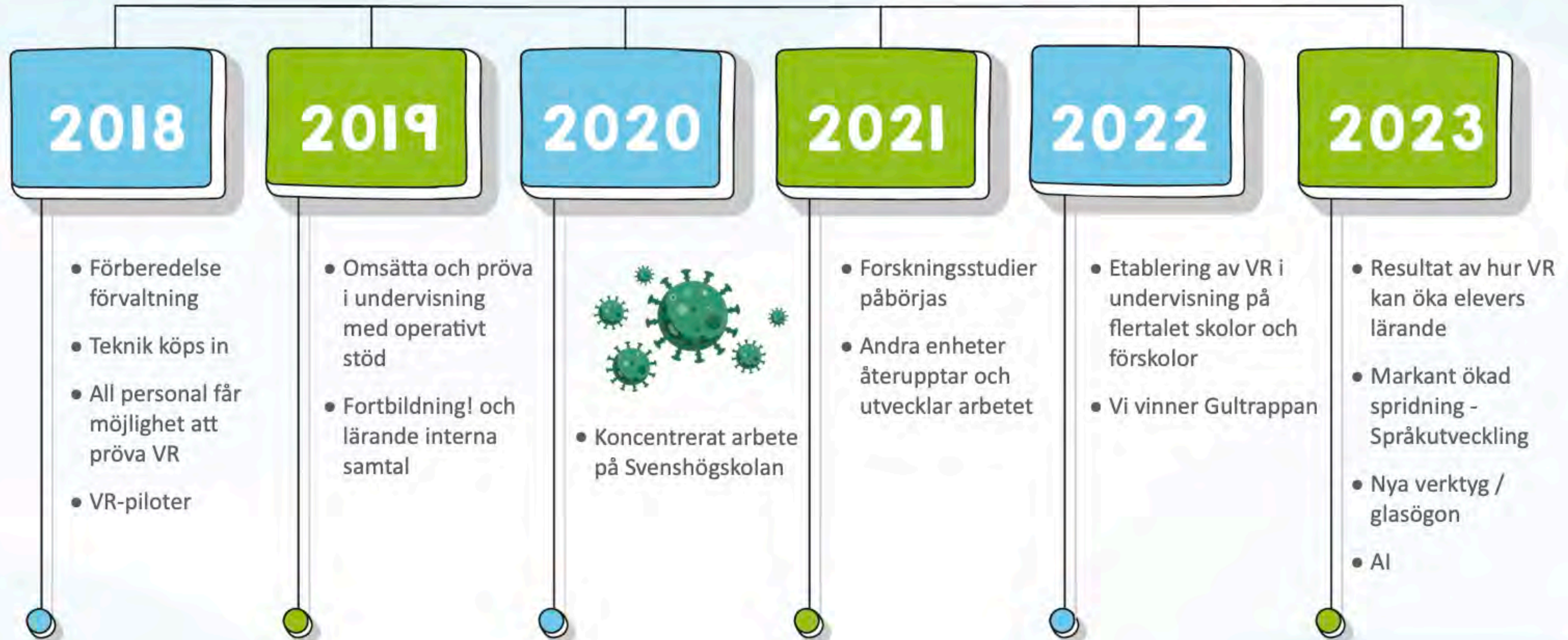
1

Komvux med
gymnasium

Att lära genom att uppleva



Roadmap





Burlövs
kommun

**Att leda systematiskt
kvalitetsarbete med fokus
VR som verktyg i skola**



Susanne Kristensen
Rektor



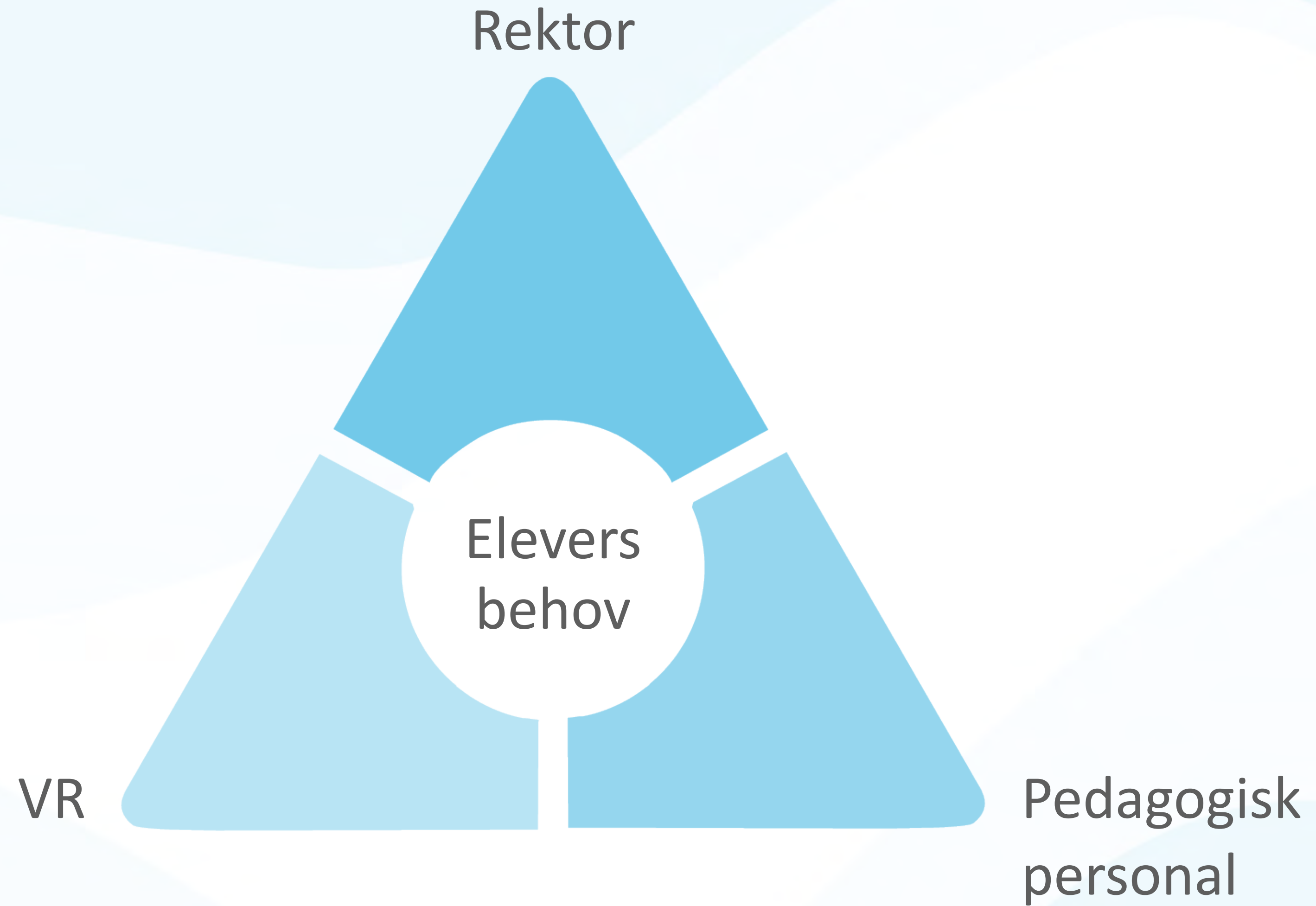
Burlövs
kommun

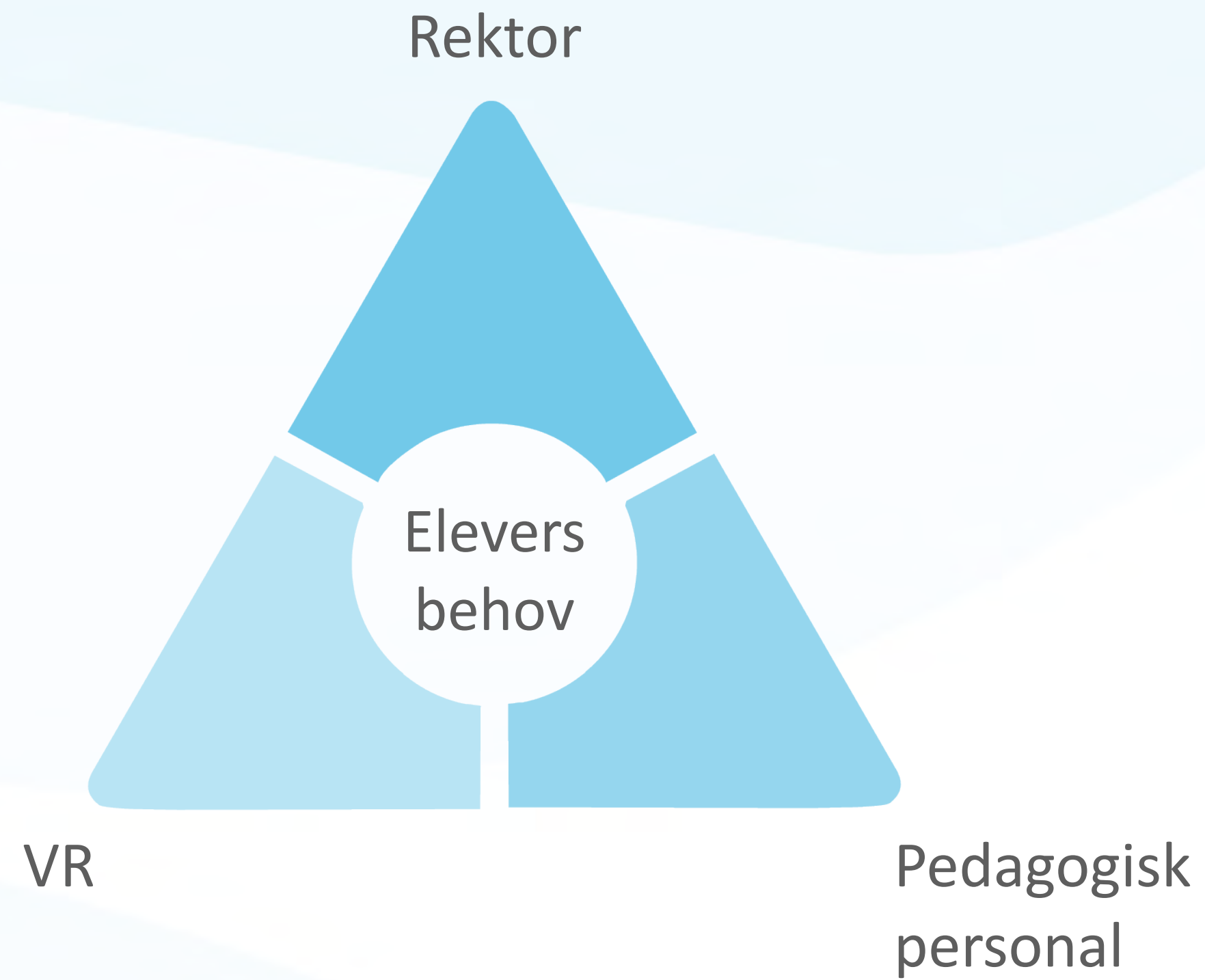
Rektor

Samarbete

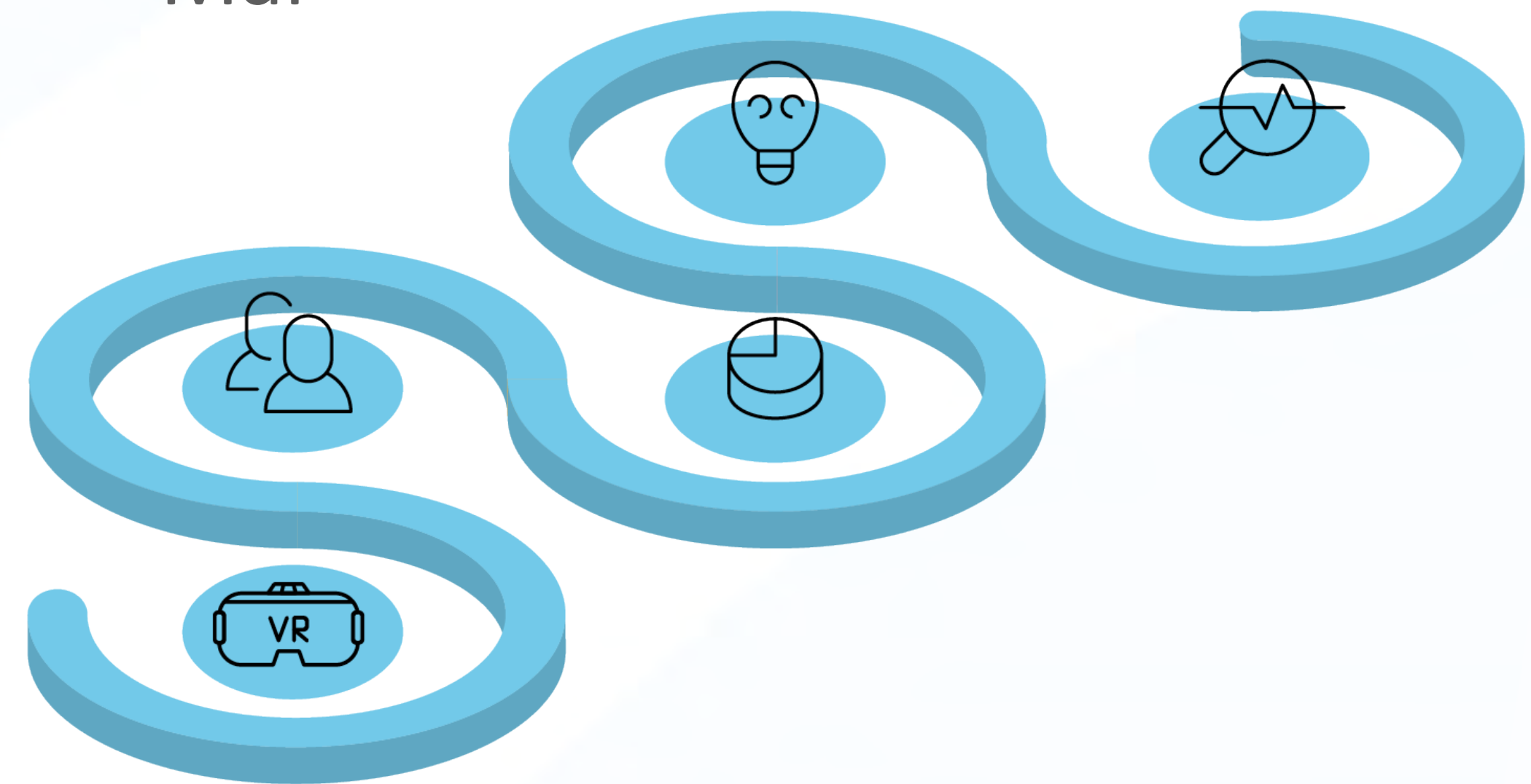
Förvaltning
Kvalitetsteam

Pedagogisk
personal





- Behovsidentifiering
- Mål





Mina utmaningar i förändringsarbetet:

- Vilka förgivettaganden är jag i nu
- Skynda långsamt
- Vad är och vad är inte förhandlingsbart?



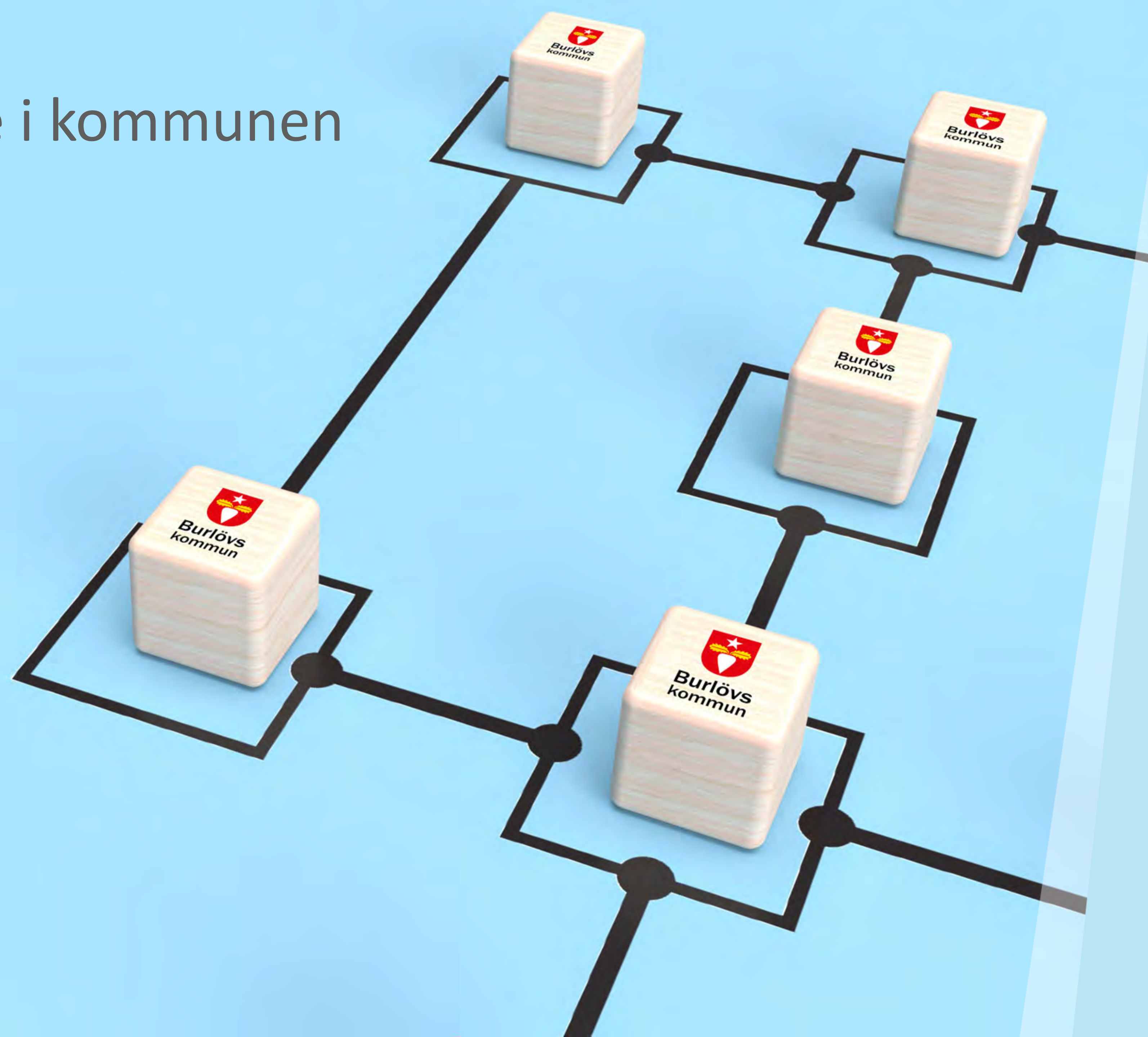


Burlövs
kommun

Effekter och resultat



Fortsatt arbete i kommunen





Burlövs
kommun

Johan Lind

Lektor i Burlövs kommuns kvalitetsteam
Doktorand vid NMS Malmö Universitet



Foto: Olivia Hugoo

Lärande genom Virtual Reality

Forskningsstudie Malmö universitet

- Elever år 2
- VR-upplevelse teknikhistoria
- Vardagsartefakter
 - Sopkvast/dammsugare; kista/garderob
- Reflektera kring teknikutveckling



Lärande genom Virtual Reality

Enkätundersökning - lärarens perspektiv

Vad uppfattar du händer med elevers lärande när de är i en VR-upplevelse?





Burlövs
kommun

Lärande genom Virtual Reality

Syfte

Identifiera vilka effekter VR, som förstärkt bildstöd, har i undervisningen.

Frågeställning

Vilka effekter identifierar lärarna i elevernas interaktioner i klassrummet under en gemensam VR-upplevelse?





Lärarperspektiv

Vilka effekter identifierar lärarna i elevernas interaktioner i klassrummet under en gemensam VR-upplevelse?

Djupare **förståelse** för lektionens innehåll

VR hjälper eleven att **interagera** och komma närmare med lektionens innehåll

Eleverna vill kommunicera det som de upplever i VR (stark drivkraft) - leder till brett och **differentierat underlag** för diskussion

Eleverna får **starthjälp** och stöd för fantasin

Eleverna hittar många utgångspunkter i VR-upplevelsen för **fortsatta samtal**

Elever har lättare för att **ta till sig** naturvetenskapliga **teorier** med hjälp av VR-upplevelsen

Variation av undervisningen; genererar **intresse** och engagemang; **glädje** och **nyfikenhet**

Bildstödet hjälper att **utveckla begreppsförståelse och språk**: elever med särskilda behov

Social kontakt i samband med inlärandet; stöttar och utvecklar förmågan att **samarbeta** och **kommunicera**

Lärarperspektiv

Vilka effekter identifierar lärarna i elevernas interaktioner i klassrummet under en gemensam VR-upplevelse?

Variation/motivation

Variation av undervisningen; genererar **intresse** och engagemang; **glädje** och **nyfikenhet**

Lektionens innehåll - kunskapskrav/mål

VR hjälper eleven att **interagera** och komma närmare med lektionens innehåll

Eleverna får **starthjälp** och stöd för fantasin

Djupare **förståelse** för lektionens innehåll

Begreppsförståelse

Elever har lättare för att **ta till sig** naturvetenskapliga **teorier** med hjälp av VR-upplevelsen

Bildstödet hjälper att **utveckla begreppsförståelse och språk**: elever med särskilda behov

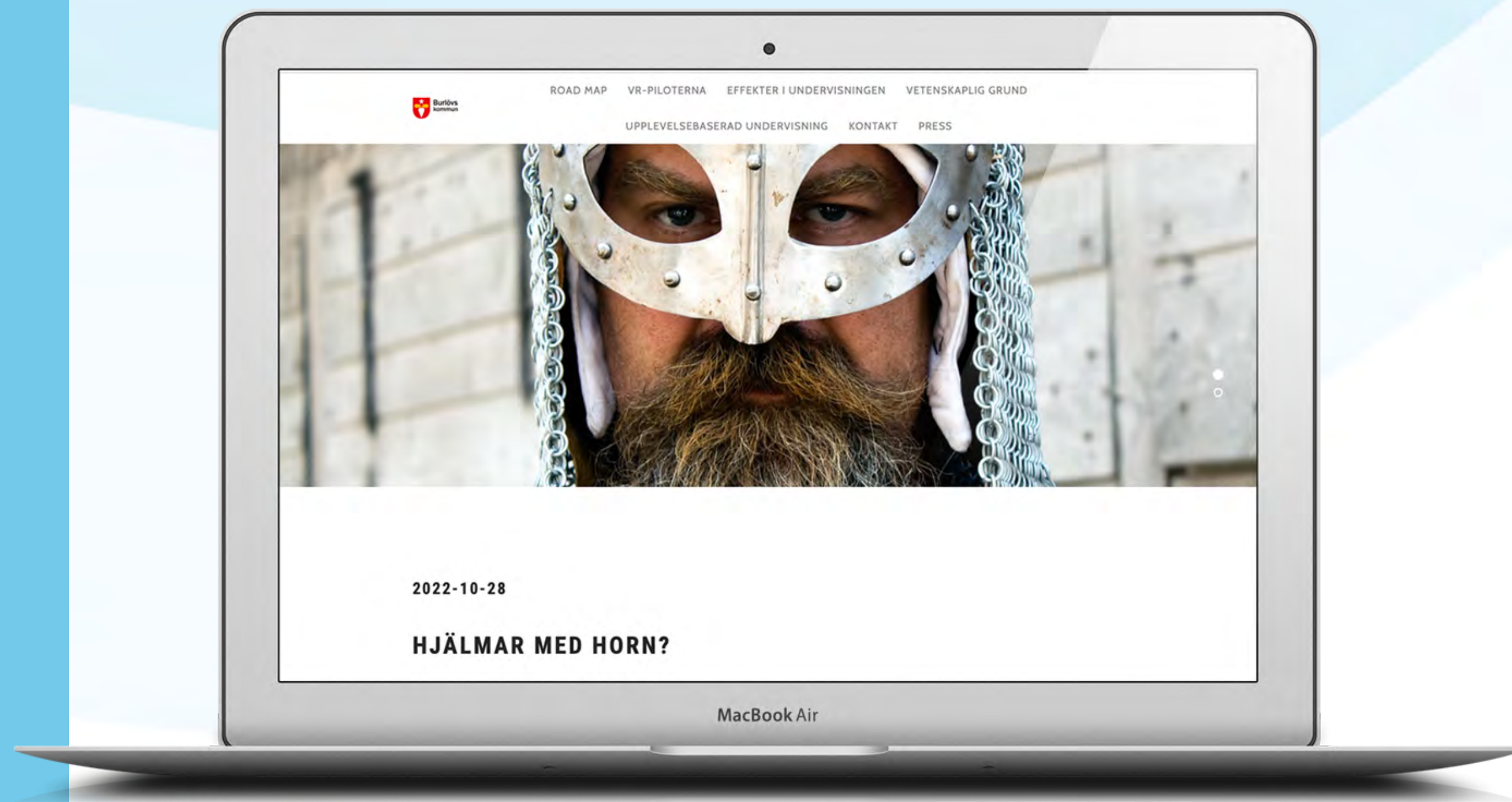
Kommunikation/interaktion

Eleverna vill kommunicera det som de upplever i VR (stark drivkraft) - leder till brett och **differentierat underlag** för diskussion

Eleverna hittar många utgångspunkter i VR-upplevelsen för **fortsatta samtal**

Social kontakt i samband med inlärandet; stöttar och utvecklar förmågan att **samarbeta** och **kommunicera**

Lärande genom Virtual Reality



www.burlovevent.se/vr/undervisning/



Burlövs
kommun

VR som verktyg i undervisningen



Olle Strömbeck
Lärare Kvalitetsteamet

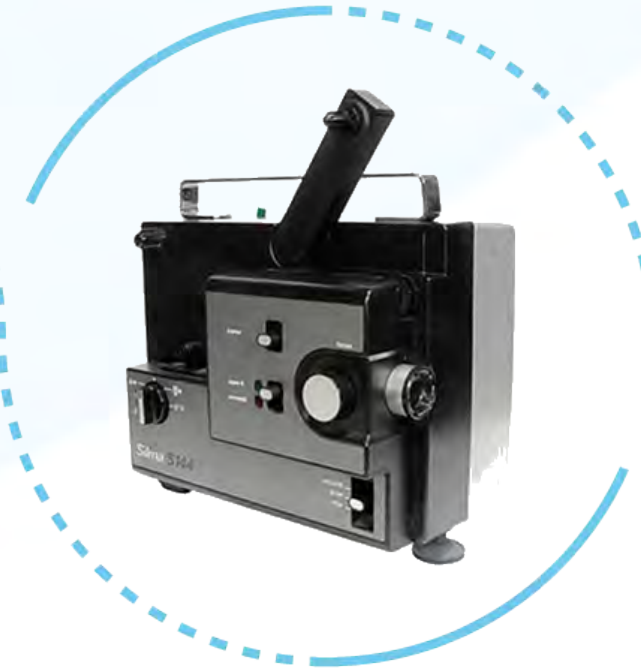


Julia Krafft
Förstelärare



Burlövs
kommun

Varför VR i undervisningen?





Burlövs
kommun

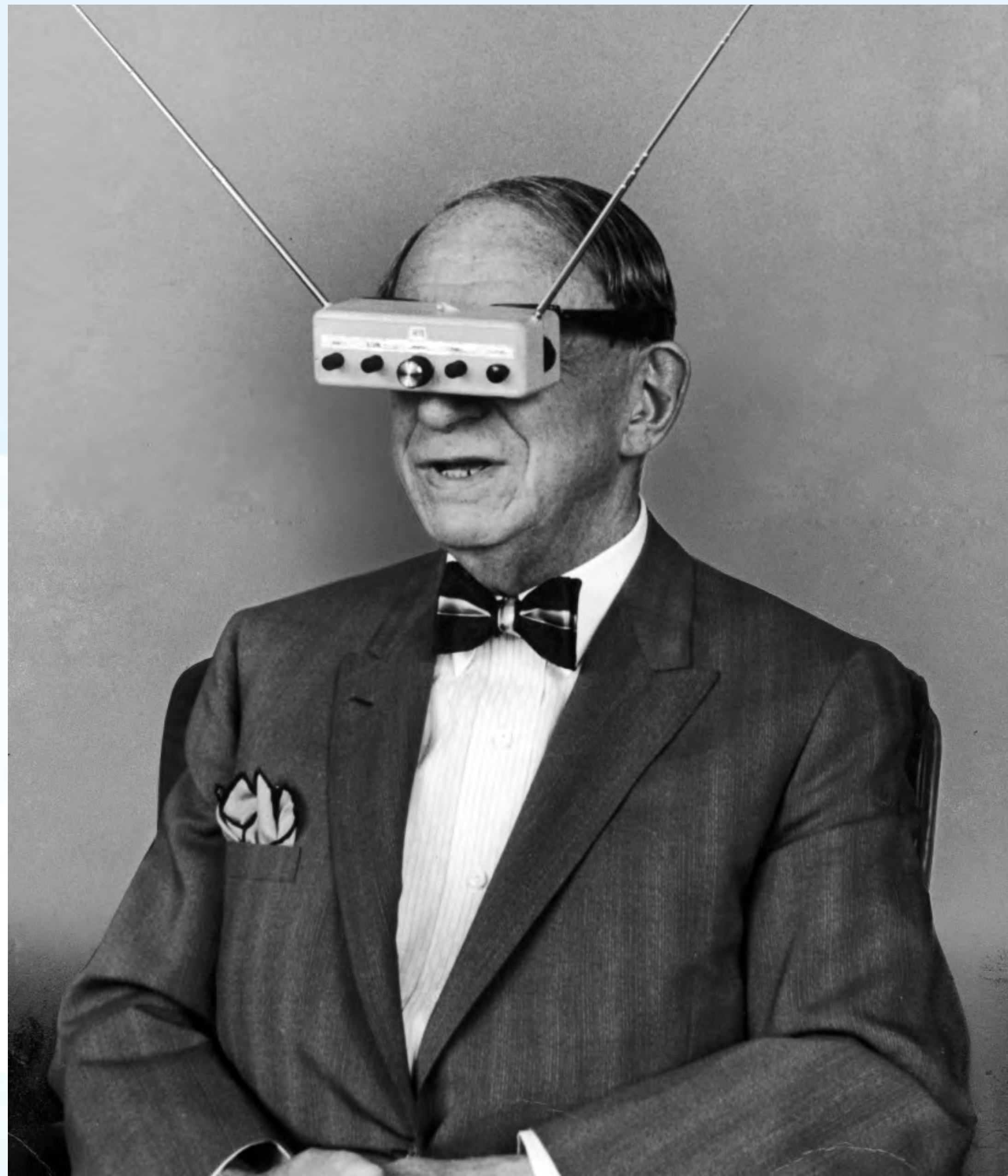
Lärare berättar:

VR som verktyg för att stimulera skriftlig produktion

- **A crime scene** - Short stories i årskurs 7
- **En helt annan plats** - Ett romanprojekt i årskurs 2

MacBook Air

headsets



headsets



High-end VR-headset

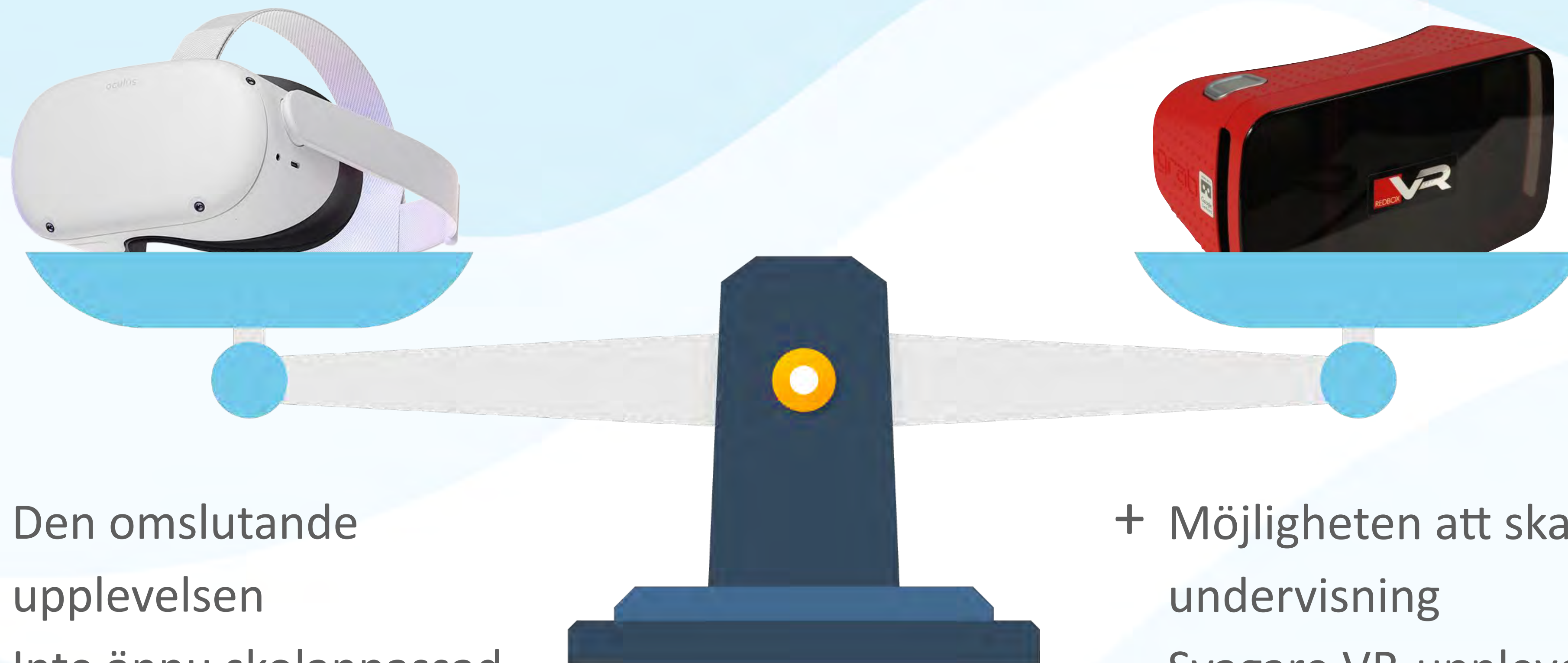
Meta Quest



Low-end VR-headset

Samsung Galaxy A32 + Homido Grab

headsets



- + Den omslutande upplevelsen
- Inte ännu skolanpassad

- + Möjligheten att skapa undervisning
- Svagare VR-upplevelse

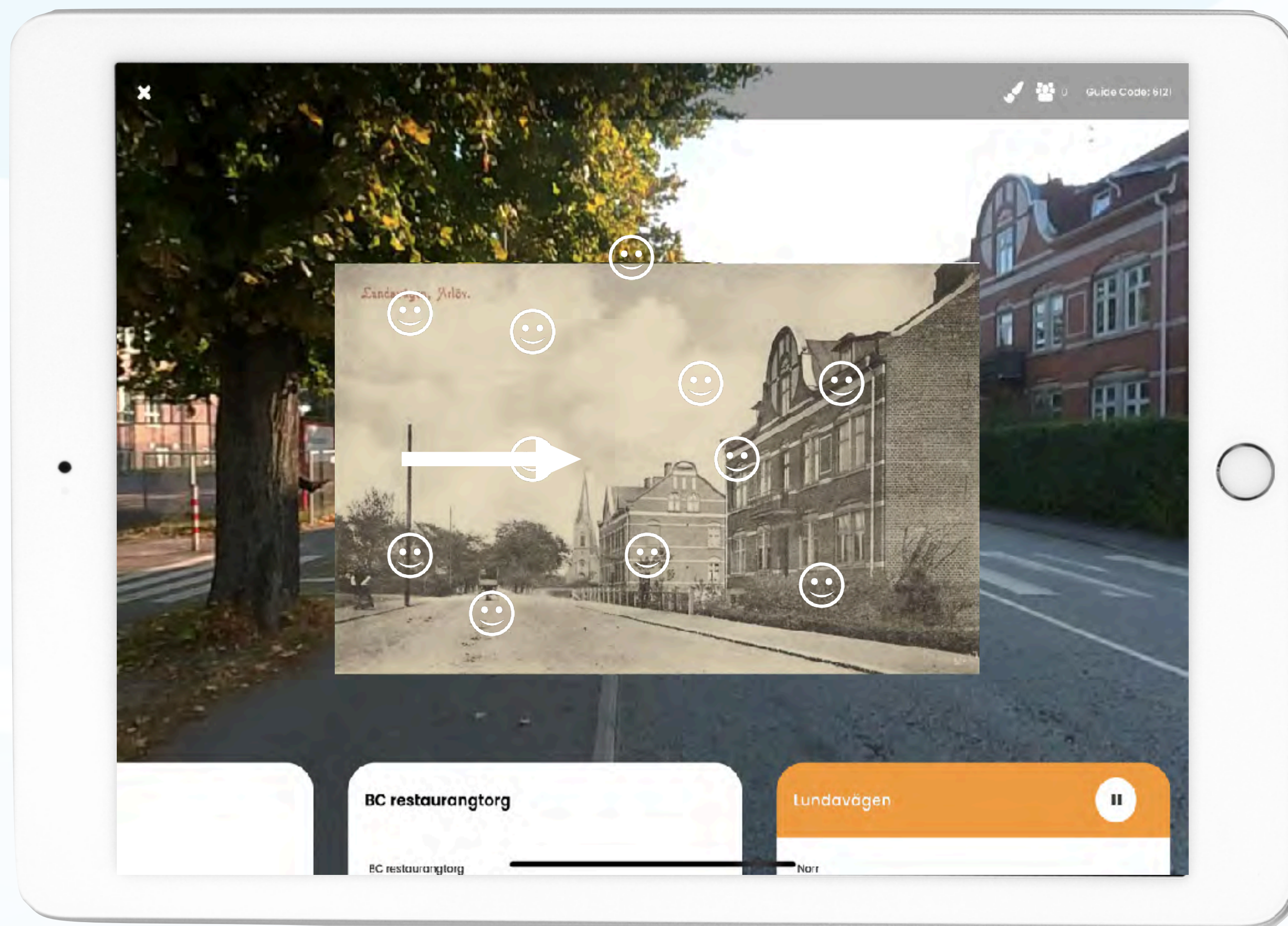
headsets



- + Den omslutande upplevelsen
- + Möjlighet att skapa undervisning

VR-promenad - En virtuell guidning

Läraren:



Eleven:





Geometri åk 3

- Tillgänglig lärmiljö
- Differentierad undervisning
- Språk- och kunskapsutvecklande arbetssätt





Läraren skapar och leder undervisningen

- Skapa sitt eget innehåll
- Bygga in VR-promenaden i ett sammanhang
- Anpassa tempot
- Skapa förutsättningar för samtal
- Förbereda frågor
- Analogt och digitalt samspelar





Burlövs
kommun

VR som en del av lärmiljön

- En gemensam upplevelse
- Unika upplevelser
- En naturlig del i undervisningen
 - Startuppgift
 - Begreppsinsläring
 - Bedömningsunderlag



Effekter i klassrummet

- Språkutvecklande
 - ställer frågor
 - samtalar kring undervisningens innehåll
 - begreppsförståelse
- aktiva deltagare
- hög motivation/engagemang
- uthållighet



**FAKTA OM
RÄVEN**



Burlövs
kommun

Fortbildning

- Brist på fortbildningar - fått skapa egna
- Kvalitetsteamet operativa
- Gemensamt utforskande
 - Planering
 - Genomförande
 - Reflektion





Burlövs
kommun



www.burlovevent.se/vr/