

Wat is het eigenlijk?

Virtual Reality is op dit moment bezig aan een grote opmars. Of eigenlijk: [opnieuw](#) bezig aan een grote opmars. Al sinds er computers bestaan is er het idee dat er ooit een virtuele wereld komt waar je écht in kunt lopen en bewegen, zodat digitaal en analoog helemaal samensmelten. Misschien ken je [Second Life](#) nog, waarvan bij oprichting gedacht werd dat het de wereld echt ging veranderen. Na een korte hype werd het daarna weer rustig rond virtual reality, tot grote partijen als Google en Facebook zich er sinds een tijdje mee bezig zijn gaan houden.

De belofte van Virtual Reality in de klas

Als je de hype van dit moment mag geloven rond Virtual Reality gaat het de wereld flink veranderen, en dat begint dan misschien wel als eerste in het onderwijs. Door Virtual Reality kun je namelijk in een lokaal blijven zitten, maar vanuit daar de hele wereld over reizen. Uitstapjes in de jungle met [gorilla's](#), lopen tussen [dinosaurussen](#) of een [ruimte reis maken](#). Elk voorbeeld belooft veel mogelijkheden.

En denk ook eens aan gepersonaliseerd leren! Stel je voor dat elke leerling in zijn eigen persoonlijke klaslokaal kan zitten en uitleg op de beste manier krijgt. Flipping the classroom, maar dan levensecht... Of face-to-face contact hebben met leerlingen in andere landen, en op die manier talen oefenen. Experts stellen op dit moment dat we voor een grote doorbraak staan, waarbij Virtual Reality gaat zorgen voor een grote verandering in ons leven. Zoals internet ons idee over kennis heeft veranderd, zo zal Virtual Reality ons idee over ervaringen veranderen.

Kanttekeningen

Virtual Reality belooft dus veel voor het onderwijs, maar is dit ook allemaal mogelijk? En vooral: is het ook allemaal wenselijk? Want er zijn ook veel kanttekeningen te plaatsen bij het toekomstige gebruik van Virtual Reality. In theorie zou een docent niet meer nodig zijn. En als je nog verder denkt, waarom gaan leerlingen überhaupt nog naar school als ze ook door middel van deze bril in een lokaal kunnen zitten?

Daarnaast kan de ervaring met Virtual Reality ook de echte werkelijkheid veranderen. Het voelt namelijk 'echt', en dat betekent dat er daardoor geen verschil meer is tussen echte werkelijkheid en de virtuele wereld. Dit wordt als een van de voordelen gezien, maar kan net zo goed negatief zijn.

Praktische toepassingen

Maar goed, zoals bij elke nieuwe ontwikkeling: het is altijd goed om kritisch te zijn. Hieronder nog een aantal interessante voorbeelden om direct gebruik te maken van Virtual Reality in de les! Het enige wat je er voor nodig hebt is een [Google Cardboard](#) en leerlingen met smartphones. Inspiratie nodig? Kijk dan op [Unimersiv](#), een website met een groot aanbod aan apps en spellen om in de klas

te gebruiken.