Ook uitgeverij Deviant valt in prijzen op IPON

12-02-2018 08:34



Naast VO Content en Blink heeft ook Deviant op IPON een awrad gewonnen. Hun rekenmethode en -app Startrekenen VR, waarbij gebrukt gemaakt wordt van virtual reality viel in de prijzen.

Uitgeverij Deviant heeft met deze methode de Innovatie van het leren IPON Award VO 2018 gewonnen. De jury noemt de app 'een uniek concept dat verder gaat dan het lesgeven in een boek of het bekijken van een instructiefilmpje'.

In Startrekenen VR ervaren leerlingen in virtual reality (VR) onderwerpen uit het domein Meten en meetkunde, zoals het inschatten van hoogtes en lengtes en het volgen van een routebeschrijving of kaartlezen. Sarah Brusell, methodeontwikkelaar rekenen bij Uitgeverij Deviant en projectleider Startrekenen VR: "We willen VR zo laagdrempelig mogelijk maken, zodat iedereen het kan spelen zonder dat dit ingewikkelde organisatie vraagt. De app is met een eenvoudige cardboardbril op vrijwel iedere smartphone te spelen."

'Meer leren én meer plezier hebben'

Docenten in het mbo en voortgezet onderwijs kunnen Startrekenen VR als uitdagende werkvorm inzetten om te variëren tijdens de les. "Met Startrekenen VR is een mooi begin gemaakt om m.b.v. virtual reality moeilijke concepten te begrijpen", aldus de IPON Award-jury.

"Door in virtual reality bezig te zijn met rekenproblemen vergroot je het begrip bij leerlingen. Door die ervaring kunnen leerlingen makkelijker een ‘mental model’ vormen waardoor leerlingen een rekenkundig onderwerp een rekenkundig begrip beter onthouden en begrijpen.", aldus Brusell.

'Immersive learning'
In VR kun je ervaren hoe groot een kubieke meter is, hoe lang een kilometer is en wat kijklijnen nu echt betekenen voor je blikveld. Brusell: "Dit is ‘immersive learning’, waarbij de leerling wordt ondergedompeld in een virtuele wereld en zo minder snel afgeleid raakt dan bij het leren uit een boek of achter een computerscherm."

Nieuwe games op komst
De app bestaat nu uit twee games: een game waarin de leerling de hoogte en lengte van gebouwen bepaalt en een routegame waarin de leerling aan de hand van routebeschrijvingen pizza’s bezorgt. Sarah Brusell: "We gaan de app dit schooljaar uitbreiden met nog drie games. De eerste game kunnen bezoekers op de IPON al uitproberen. Hierin zoek je het juiste aanzicht van een gebouw aan de hand foto’s en een plattegrond. De volgende game is een game over driedimensionale figuren en uitslagen. De laatste game gaat over inhoudsmaten. En ondertussen blijven we natuurlijk ook experimenteren met andere nieuwe technieken die meerwaarde bieden in het onderwijs."