

Het ontwikkelen van presentatievaardigheden met Virtual Reality



Programma

1. Introductie (15 min)
2. Aan de slag (20 min)
3. Plenaire afsluiting (5 min)

Het ontwikkelen van presentatievaardigheden in het onderwijs

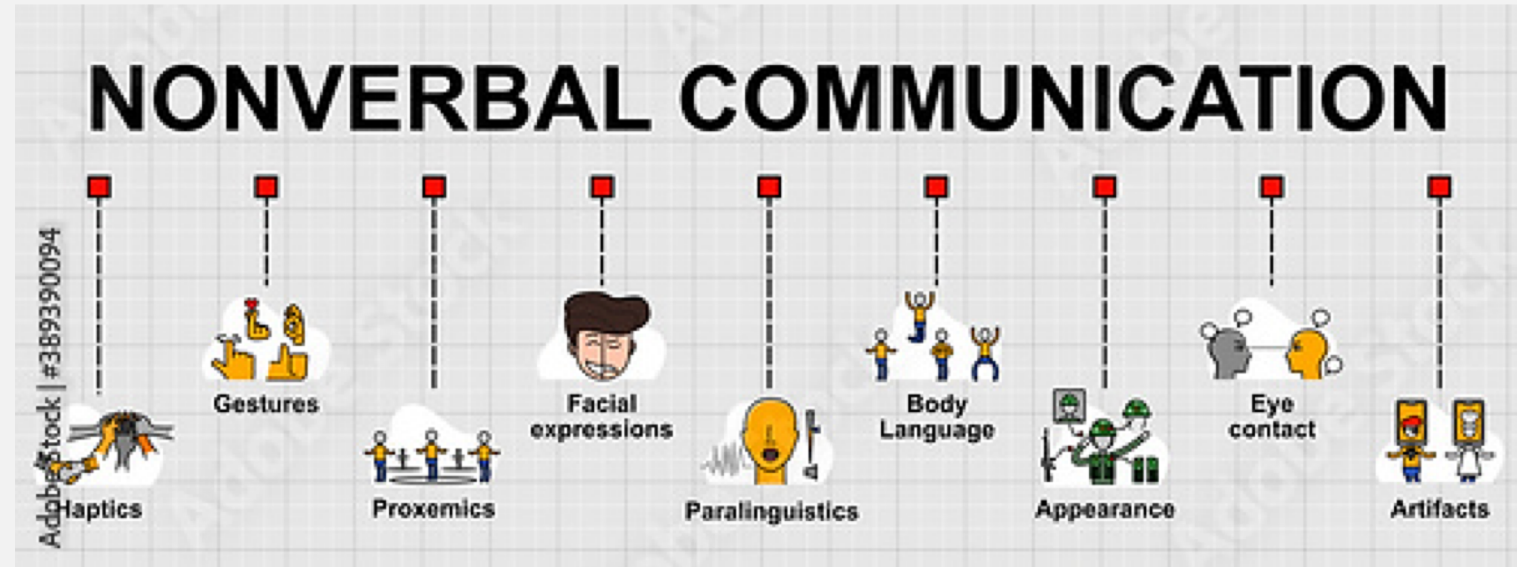
No. 1: Spreekangst



Waarom?



Non-verbale communicatie



Afwijzing



76%
Zenuwachtig

72%
Vermijden



Bron: stemmingsmakers 2019

In de praktijk..



Virtual Reality is Today's Reality!

Virtual Reality



Geautomatiseerde feedback



Geautomatiseerde feedback

Immediate Feedback

FAST



Wetenschappelijk onderzoek



Contents lists available at [ScienceDirect](#)

Computers & Education

journal homepage: www.elsevier.com/locate/compedu



Fostering oral presentation competence through a virtual reality-based task for delivering feedback



Stan van Ginkel^{a,b,*}, Judith Gulikers^b, Harm Biemans^b, Omid Noroozi^b, Mila Roozen^c, Tom Bos^d, Richard van Tilborg^e, Melanie van Halteren^e, Martin Mulder^b

^a VR Lab of the Archimedes Institute, Hogeschool Utrecht, University of Applied Sciences, bode 68, P.O. Box 8130, NL 6700 EW, Wageningen, the Netherlands

^b Department of Education and Learning Sciences, Social Sciences Group, Wageningen University & Research, bode 68, P.O. Box 8130, NL 6700 EW, Wageningen, the Netherlands

^c Groningen Institute for Evolutionary Life Sciences, Department of Behavioural Neuroscience, University of Groningen, P.O. Box 11103, 9700 CC, Groningen, the Netherlands

^d NCOI Education Management, Box 447, NL 1200 AK, Hilversum, the Netherlands

^e CoVince, Adventurous Learning, Reyer Anslostraat 28, 3522 DJ, Utrecht, the Netherlands

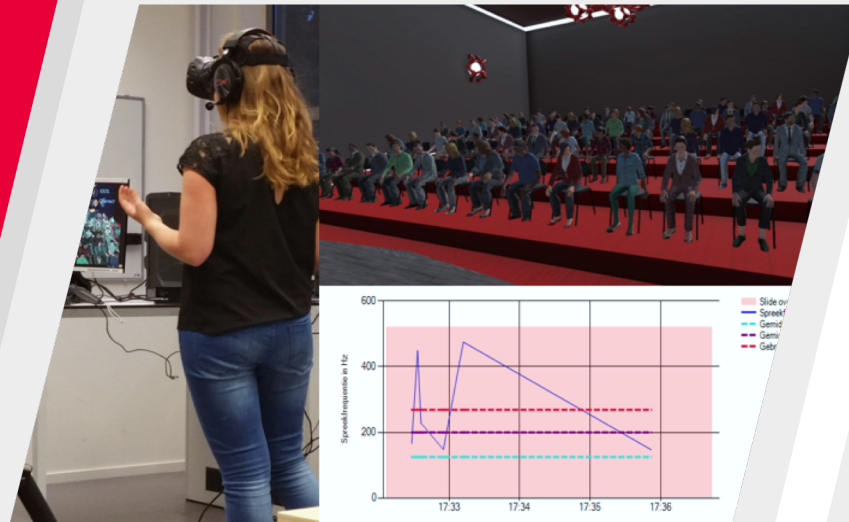
ARTICLE INFO

Keywords:
Formative assessment

ABSTRACT

While previous studies have stressed the importance of feedback delivered by experts, it is unclear whether students' oral presentation competence can be fostered through innovative tech-

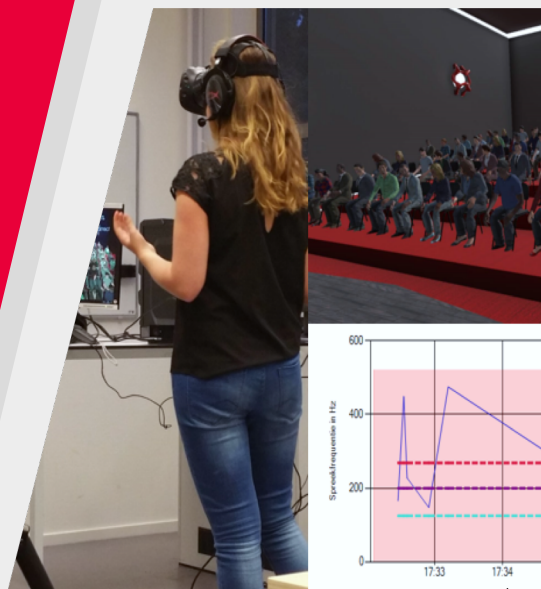
VIRTUAL REALITY



FACE-TO-FACE



(Van Ginkel et al., 2019)



INTERVENTIE EXPERT



GEEN INTERVENTIE EXPERT

Huidige studie

Presentation practice in VR



Quantitative VR-feedback
interpreted with expert



Qualitative VR-feedback
interpreted without expert

Aan de slag!

Opdracht (20 min)

1. Schrijf in subgroepjes 3 – 5 voorbeelden op op de bijbehorende poster (15 min).
 - a) Voor welke vaardigheden zou jij technologie in jouw praktijk inzetten?
 - b) Binnen welke onderdelen van de les (bijv. instructies, feedback) zou jij technologie inzetten? Welke rol neem jij als docent dan aan?
 - c) Wat is er didactisch/praktisch nodig om technologie in jouw praktijk in te zetten?
 - d) Wat zijn de voor- en nadelen van de implementatie van technologie in de onderwijspraktijk?
2. Pitch jouw top 3 (5 min)

Parallel hieraan VR
uitproberen!

Contact

- Wil jij met jouw HO studenten / peers mee doen met het onderzoek? Meld je dan aan via: Mariecke.schipper@hu.nl
- Voor meer informatie over innovatieve technologie in de onderwijspraktijk, en de impact hiervan op leren, zie ook:

Digital Education Lab: <https://www.hu.nl/onderzoek/digital-education-lab>

Lectoraat Betekenisvol Digitaal Innoveren:
<https://www.hu.nl/onderzoek/betekenisvol-digitaal-innoveren#Onderzoekslijnen>