

ART: recorded for e-Ternity



INSPIRATIESESSIE ART: VR brengt musea naar de klas

Trefdag OLO/OKO/BANABA



28 maart 2023

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme. This Publication [Communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Sofie De Beer

sofie.debeer@arteveldehs.be

0496 07 11 20

- docent geschiedenis
- medewerker ART-project
- leerkracht geschiedenis secundair onderwijs



Multiplier event



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ATTENDANCE LIST ART | EVENT

2020-1-NL01-KA227-SCH-083006

Date: 28th of March 2023

Location: Meeting Day SMART schools @Artevelde University of Applied Sciences (Educational Bachelor of Primary Education)

NAME	ORGANISATION	EMAIL ADDRESS	SIGN

Art and culture Recorded for e-Ternity

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ART
Recorded for e-Ternity

28 maart 2023
Inspiratiesessies Trefdag OLO-OKO-BANABA
@Arteveldehogeschool

THE "ART" DAY

discover European
cultural heritage

live a virtual immersive
experience

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme. This Communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

2019-1-NL01-KA227-SCH-083006

Welkom!

- Gemengde doelgroep
- Ervaring met VR?
- Ervaring met VR in onderwijs?
- Doel: ART voorstellen + verkennen



*Deelnemende
partners*



Een Europese samenwerking



*Financiering
project*



Erasmus+

Opzet project



Opzet project

UITDAGING

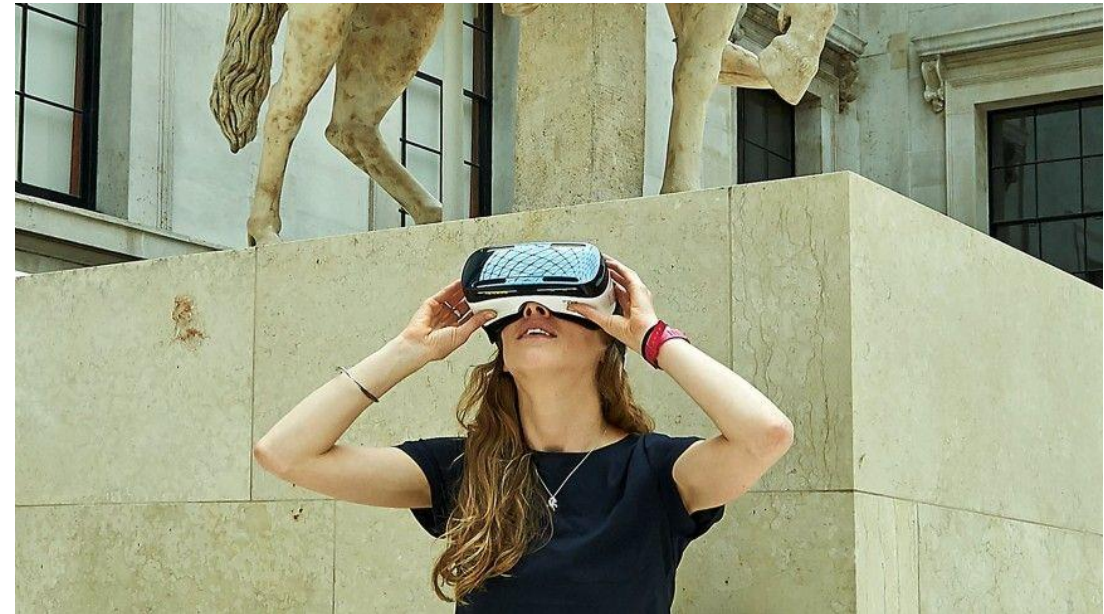
Uitstappen in het onderwijs = niet evident

- tijd
- budget
- organisatie
- ecologisch
- Covid-19
- huidig aanbod?



Opzet project

- materiaal museum + religieuze/historische gebouwen + culturele instellingen uit binnen- én buitenland
- VR-technologie
- 8- tot 16-jarigen
- Engels (CLIL) – alle talen partners
- doelen wereldburgerschap



(Wereld)burgerschapscompetenties

- **kritisch denken**
- **een mening vormen**
- problemen/conflicten oplossen
- mogelijkheden om samen te werken
- **internationale attitude aanleren, waardeoriëntatie**
- een positief zelfbeeld geven
- **respect voor anderen**
- **aanleren maatschappelijke betrokkenheid**
- **aanleren verantwoordelijkheidszin**



Experts - EPALÉ



EPALÉ | Contribute Collaborate Learn EU Policy About | MyEPALÉ

Art and culture Recorded for e-Ternity discussions

Overview News Events Documents Discussions

Home > Art and culture Recorded for e-Ternity > Art and culture Recorded for e-Ternity discussions

My Group

Art and culture Recorded for e-Ternity

22 members

Purpose of group - Skills development and inclusion through creativity and the arts using VR technology - Strengthening the profiles of the teaching professions - Social and educational value of

Unsubscribe from this group

<https://epale.ec.europa.eu/en/private/art-and-culture-recorded-e-ternity>

Experts – EPALÉ

- Hoe kan VR-technologie bijdragen tot **innovatief onderwijs**?
- Hoe kunnen **studenten, leerkrachten/docenten en andere deskundigen** hierbij **betrokken** worden?
- Wat kan **virtual reality** betekenen in een **traditionele leercontext**, bijvoorbeeld in een context van blended learning en/of co-creatie in afstandsonderwijs?

Experts – EPAALE

- Hoe kan het **ontwikkelde lesmateriaal bruikbaar** zijn voor studenten van **verschillende niveaus en leeftijden** (8- tot 16-jarigen) uit verschillende Europese landen?
- Wat zijn de mogelijke **valkuilen** binnen dit project? Hoe kunnen deze worden gecounterd?

Bevraging leerkrachten

Q8 Does your school use VR frequently?

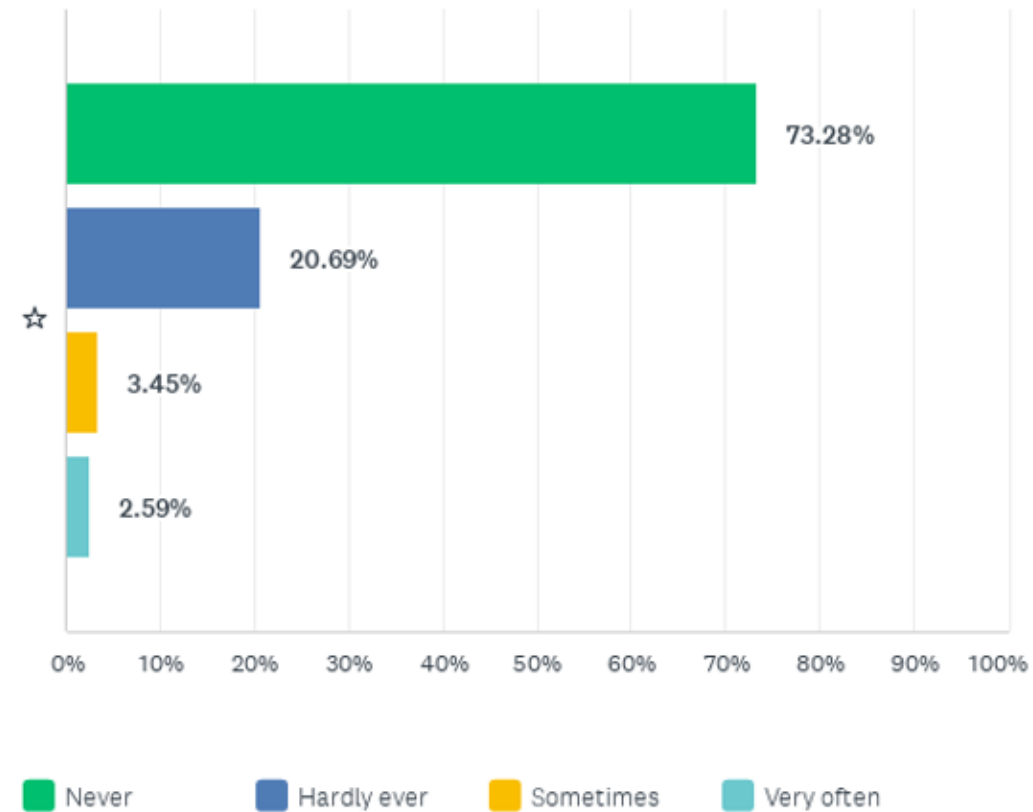


Table 5: Does your school use VR frequently?

Bevraging leerkrachten

Land	Percentage dat nooit VR gebruikt
België	86,67%
Spanje	79,17%
Tsjechië	76,19%
Nederland	68,42%
Italië	47,37%

Bevraging leerkrachten

Land	Percentage leerkrachten dat eerdere ervaring hadden met VR
België	16,67%
Spanje	29,17%
Nederland	31,58%
Italië	52,63%
Tsjechië	61,9%

Q19 In your opinion, which areas or subjects would benefit most from implementing VR activities?

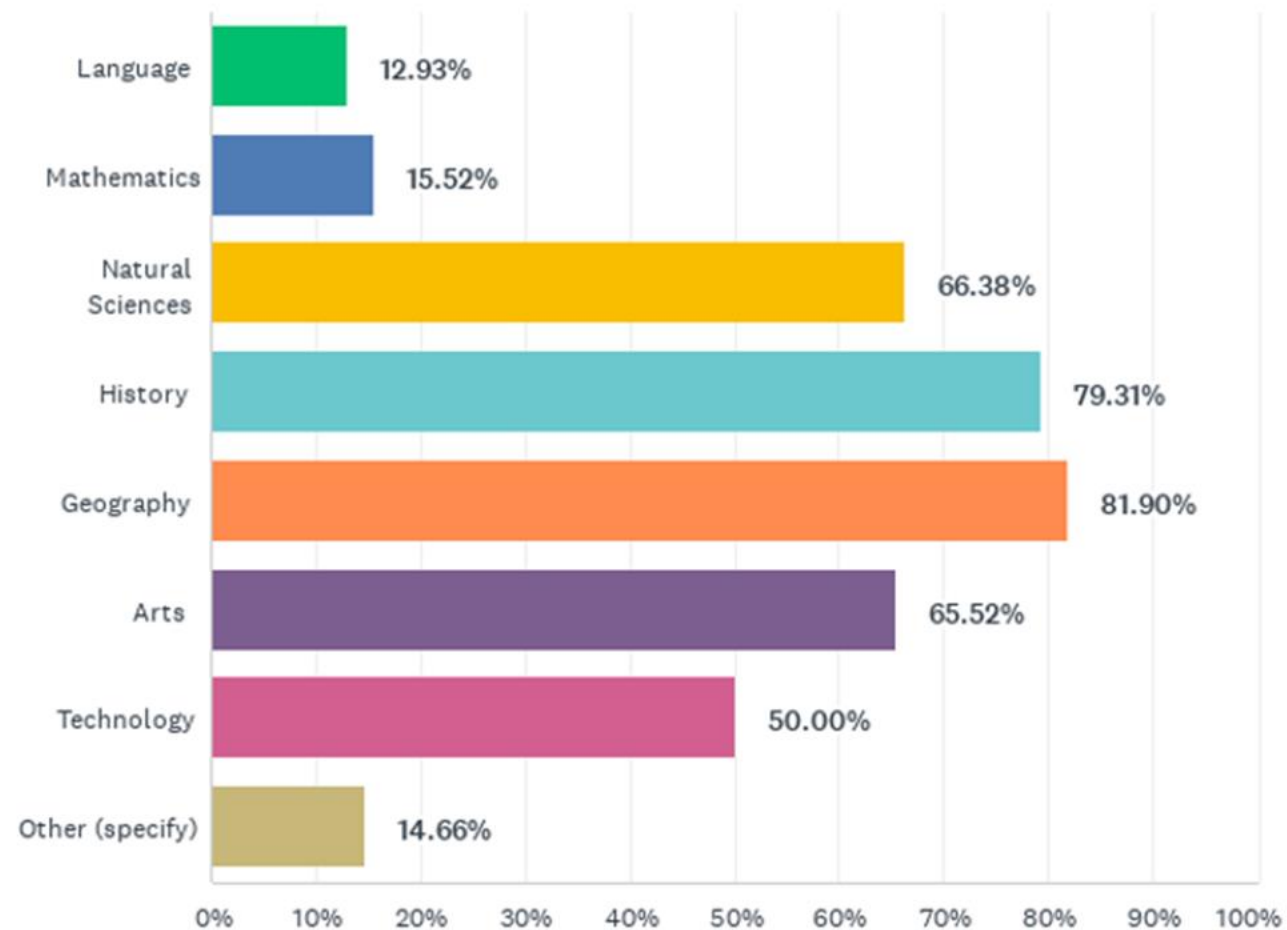


Table 9: In your opinion, which areas or subjects would benefit most from implementing VR activities?

Q22 In which places of cultural interest would you like to see virtual reality implemented?

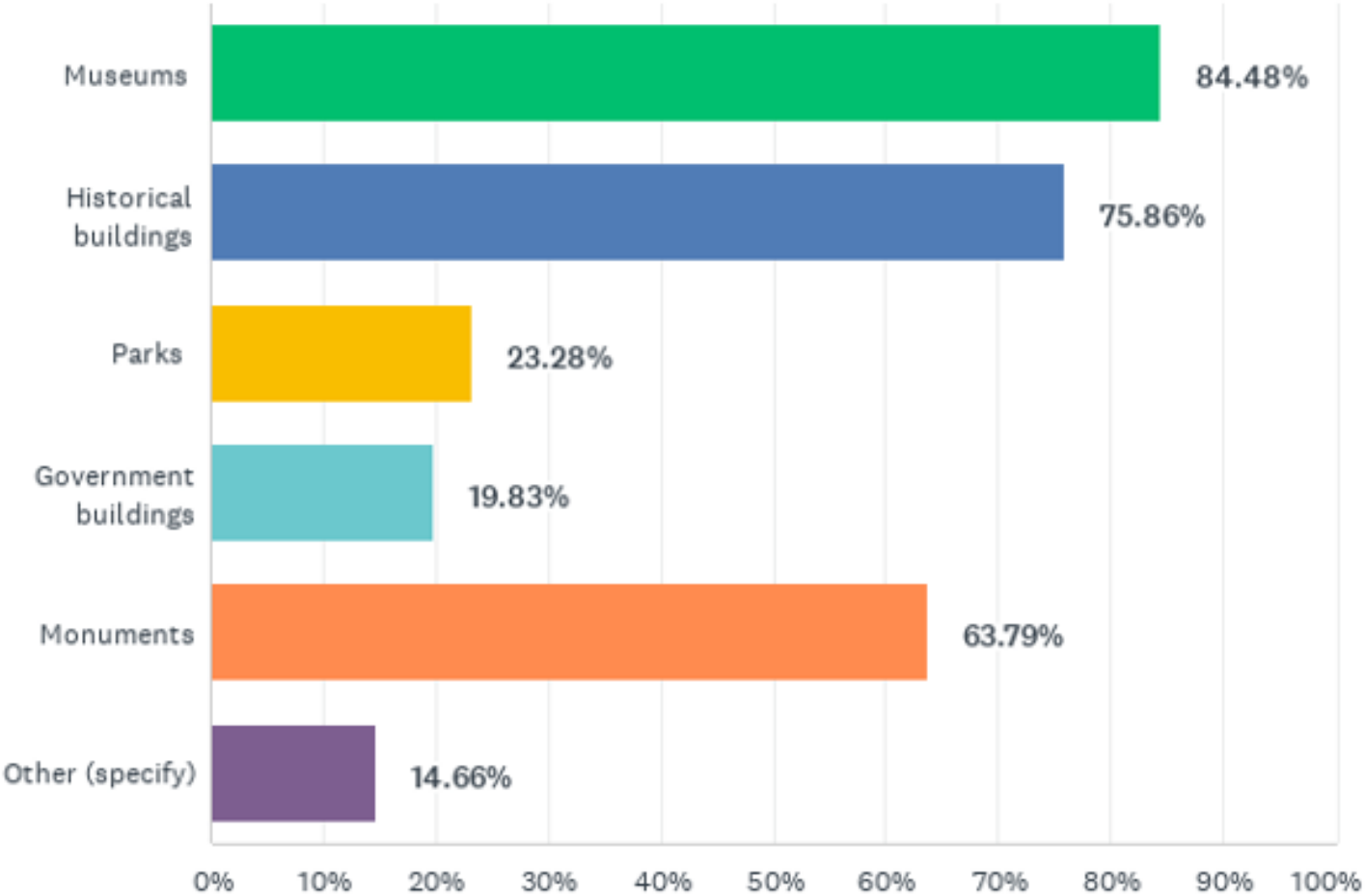


Table 11: In which places of cultural interest would you like to see virtual reality implemented?

Enquête wereldburgerschap

Ik en (mijn relatie met) de ander

12. Heb jij contact met mensen van andere culturen? Je kan meerdere antwoorden aanduiden.

- ik heb ook andere afkomst dan de Belgische/Nederlandse/Italiaanse/ Spaanse/Tsjechische
- in mijn familie
- op school
- in de buurt waar ik woon
- in mijn vriendenkring

13. Duid de uitspraak aan die voor jou het meest van toepassing is.

- Ik voel me een jongen of meisje uit mijn eigen dorp of stad
- Ik voel me een jongen of meisje uit mijn eigen land
- Ik voel me een jongen of meisje die/dat in Europa woont
- Ik voel me een jongen of meisje die/dat in de wereld woont

Culturele partners

- musea
- religieuze instellingen (1 religie/projectpartner)
- historische gebouwen
- andere culturele instellingen

MAAR: link wereldburgerschapdoelen!

Nationaal



Protestantse Kerk in de Geuzenhoek

VPKB Horebeke



Nationaal

Erfgoed

De Openbare Bibliotheek Brugge is een erkende Erfgoedbibliotheek.

Hoofdbibliotheek Biekerf huisvest onder meer kostbare middeleeuwse manuscripten, incunabelen (boeken gedrukt voor 1501) en oude drukken, een indrukwekkende collectie historische kranten, tal van Brugse privébibliotheken en het Guido Gezellearchief.

BRU
GGE

OPENBARE
BIBLIOTHEEK
BRUGGE



Geschiedenis van de
bibliotheek



[Lees meer](#)

Handschriften en oude
drukken



[Lees meer](#)

Guido Gezellearchief



[Lees meer](#)

Bijzondere collecties



[Lees meer](#)

Historische kranten



[Lees meer](#)

Lokale geschiedenis



[Lees meer](#)

Internationaal



BE - Protestantse kerk Geuzenhoek



ES - Monasterio Santa María de Rioseco



IT - Santa Maria del Monte Carmelo



CZ - Holešov - židovská synagoga



BE - Openbare bibliotheek Brugge



BE - Huis van Alijn



IT - Cattedrale di Giovinazzo



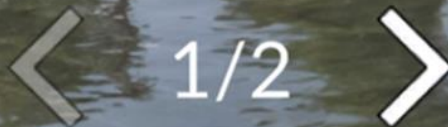
ES - Iglesia Románica Crespos (Burgos)



CZ - Holešov - židovský hřbitov



CZ - Muzeum Kroměřížska



Internationaal



IT - Museo archeologico Fondazione De Palo



CZ - Muzeum Rymice



ES - Muralla arabe Madrid



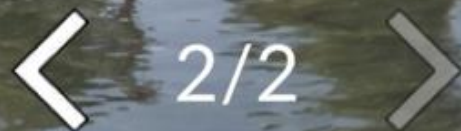
ES - Museo Arqueológico Regional



ES - Romanic of Segovia



IT - Museo Laboratorio Arte Contadina Pozzo di Greco



Scholen lager en secundair onderwijs



VR-brillen

PICO G2 4K



Camera





RICOH Theta Z1
+ statief





Object Details

Museum > Verdiepingen > Ruimtes > Object > Details

-  [Musea](#) <
-  [Statistieken](#) <
-  [Beheer](#) <
-  [Handleiding](#) <

Museum

BE - Protestantse kerk Geuzenhoek 

Verdieping

Protestantse kerk Geuzenhoek 

Ruimte

Binnenkant kerk 

Naam

Doopvont

Foto



Selecteer Foto

Zoom Foto

WEETJES VRAGEN AUDIO VIDEO FOTO MIXED

Naam	Mix Volgorde	
De protestantse doop	1	↑
Geen meter- of peterschap	3	
Geen speciale dienst	5	
Zeven sacramenten bij de katholieken	6	
Bekeren?	9	
Nieuwe gelovigen	10	
Nieuwkomers in Korsele	12	
Oases uit de Lage Landen	13	
De zoon van de dominee wordt gedoopt	2	
De Zeven Sacramenten, Rogier van der Weyden...	7	
Kaart verspreiding godsdiensten	11	
De zeven sacramenten bij de katholieken	8	
Heb jij een (doop)meter en/of (doop)peter?	4	

Url

<https://cms.museum360.nl/Cube/Mixed/10647>



Didactische handleiding



Developing teaching materials with VRED

The VRED-software is a basic tool which is used to develop VR-materials with the PICO *Virtual reality headset*. At the moment, this software uses 5 different mediatypes that can be added in a virtual environment:

- a fact/ text;
- an image (JPEG PNG RAW ...);
- a video-file (MP4 Youtube-link);
- an audio-file (MP3 FLAC AAC);
- a question (multiple-choice and open questions).

The VR-Software allows to add an interactive cube to every virtual environment. By interacting with the cube, the learners get access to questions and information. In the following pages, will discuss the different opportunities and pitfalls of each different media type.

AN AUDIO FILE	
OPPORTUNITIES	PITFALLS
<p>An audio file offers many possibilities in the software. For example, a piece of a podcast, music, audiobook or guide can be added, such as docufiction. For example, a fictional historical character can guide the student through the virtual rooms.</p> <p>Using an audio file considers different learning difficulties of learners. When reading a text, describing an image ... more information is given, and a clearer view can be taken of the learners' comprehension.</p> <p>Audio files can offer a useful alternative for learners with reading- and concentration issues.</p>	<p>Be careful when using audio files. There are some ways through which using an audio file can be disadvantageous for the learners:</p> <ul style="list-style-type: none"> • if there is too much background noise; • if the audio file is of too low quality making the speaker unintelligible; • when the audio file is too long; • when the speaker is unfamiliar with the language; • when the content of the audio file is too difficult or too easy.

FACTS	
OPPORTUNITIES	PITFALLS
<p>The VRED-software allows the addition of texts and facts to the virtual environment. This text appears to the learners whenever they click on the cube.</p> <p>Adding relevant information will be essential to maximize the engagement and learning potential of the learners. Ideally, the text would motivate learners to research their VR-environment.</p> <p>As an example, you can combine both a fact and a question that would engage the learners to look for details in their digital environment.</p> <p><i>Example:</i> <i>Fact: Leonardo Da Vinci's The Last Supper shows Jesus shared the last supper with his apostates.</i></p> <p><i>Question: How many people can you find in the painting?</i></p>	<p>Some recurring mistakes that could undermine the motivation of your learners are the following:</p> <ul style="list-style-type: none"> • texts that are too long • irrelevant facts that have little to do with the virtual environment • texts that are too descriptive without engaging the learners.

Didactic template ART project



This template is a guideline for designing didactic material with the VRED software.

Name museum / religious institution

Fill in:
Name of the institution/museum

Rooms within the institution/museum

Cube per object

What type of media/activity do you use?

- facts
- images
- video file
- audio file
- questions (multiple choice or open questions)



Target audience

- primary school
- secondary school



Objects within the different rooms

Didactic principles

Take the didactic principles into account.

- motivation
- differentiation
- gradual
- visibility
- activation

*For example activation:
using activating methods when using the VR headset*

Cube per object

What type of media/activity do you use?

- facts
- images
- video file
- audio file
- questions (multiple choice or open questions)



Citizenship goals

Please tick which are applicable:

- Students learn to think critically and form their own opinions from a young age
- Students learn to work together and think problem-solving
- Students develop an international view of the world, taking into account issues such as value differences within cultures
- Students develop a positive self-image and respect each other
- Students develop social engagement and sense of responsibility

Didactic principles

Take the didactic principles into account.

- motivation
- differentiation
- gradual
- visibility
- activation

*For example activation:
using activating methods when using the VR headset*

Storytelling



Possibilities for storytelling

- yes
 - no
- character:





Museumplein



Home



Plattegrond



Table of content





Vraag

De zeven sacramenten bij de katholieken

Wat is geen sacrament binnen de rooms-katholieke kerk?

- eerste communie
- ziekenzalving
- priesterwijding
- biecht

◀ 8 / 13 ▶











meeting Burgh-Haamstede, NL, april 2022



meeting Gent, november 2022

Art and culture Recorded for e-Ternity

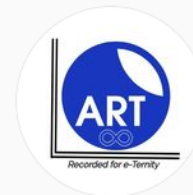
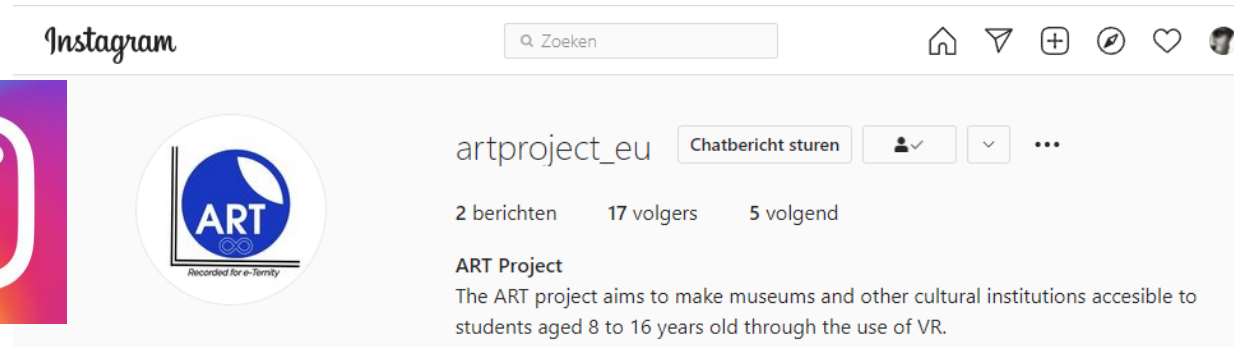
Communicatie



Communicatiekanalen



www.art-vr.eu



Communicatiekanalen

Projectsite Arteveldehogeschool



ART (Erasmus+)

Het ART-project maakt een deel van de internationale museumwereld en andere culturele/religieuze instellingen toegankelijk voor een Europabrede doelgroep: leerlingen van acht tot zestien jaar. De Covidpandemie zorgde ervoor dat er minder gereisd kon worden en dat schooluitstappen niet meer zo evident waren en zijn. Daarnaast hebben leerlingen en scholen niet altijd de mogelijkheid (tijd), interesse (mindset) en middelen (geld) om in korte tijd meerdere locaties fysiek te bezoeken. De ART VR-methode opent de museumwereld voor hen. In het ART-project leren we leerlingen van acht tot zestien jaar ook kritisch denken en een mening vormen. Zaken die naast alle andere schoolvakken essentieel zijn om bij te brengen in het basis- en secundair onderwijs en die nu te weinig of te weinig innovatief aan bod komen in de klas (COELEN, R. (2015), *Een internationaliseringsketen van primair onderwijs naar wereldburger en werkveld*).

Hoe kan je leerlingen van het basis- en secundair onderwijs beter informeren over de veranderende wereld waarin we leven, dan op een innovatieve, moderne en visueel aantrekkelijke manier? Het ART-project verbindt

Contactgegevens



Sofie De Beer
Medewerker ART-project - docent geschiedenis
+32 496 07 11 20
[Contacteer via e-mail](#)

<https://www.arteveldehogeschool.be/projecten/art-erasmus>

Communicatiekanalen

Nieuwsbrieven



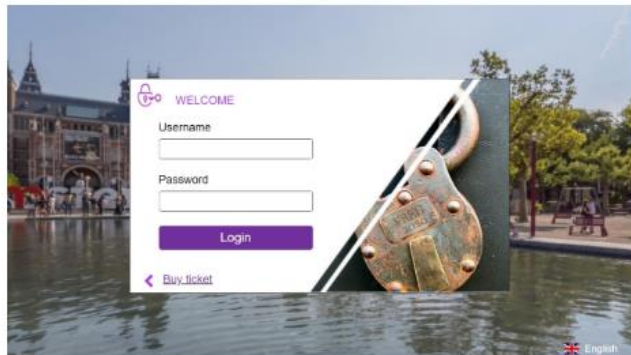
NEWSLETTER #1

De eerste newsletter voor het ART project

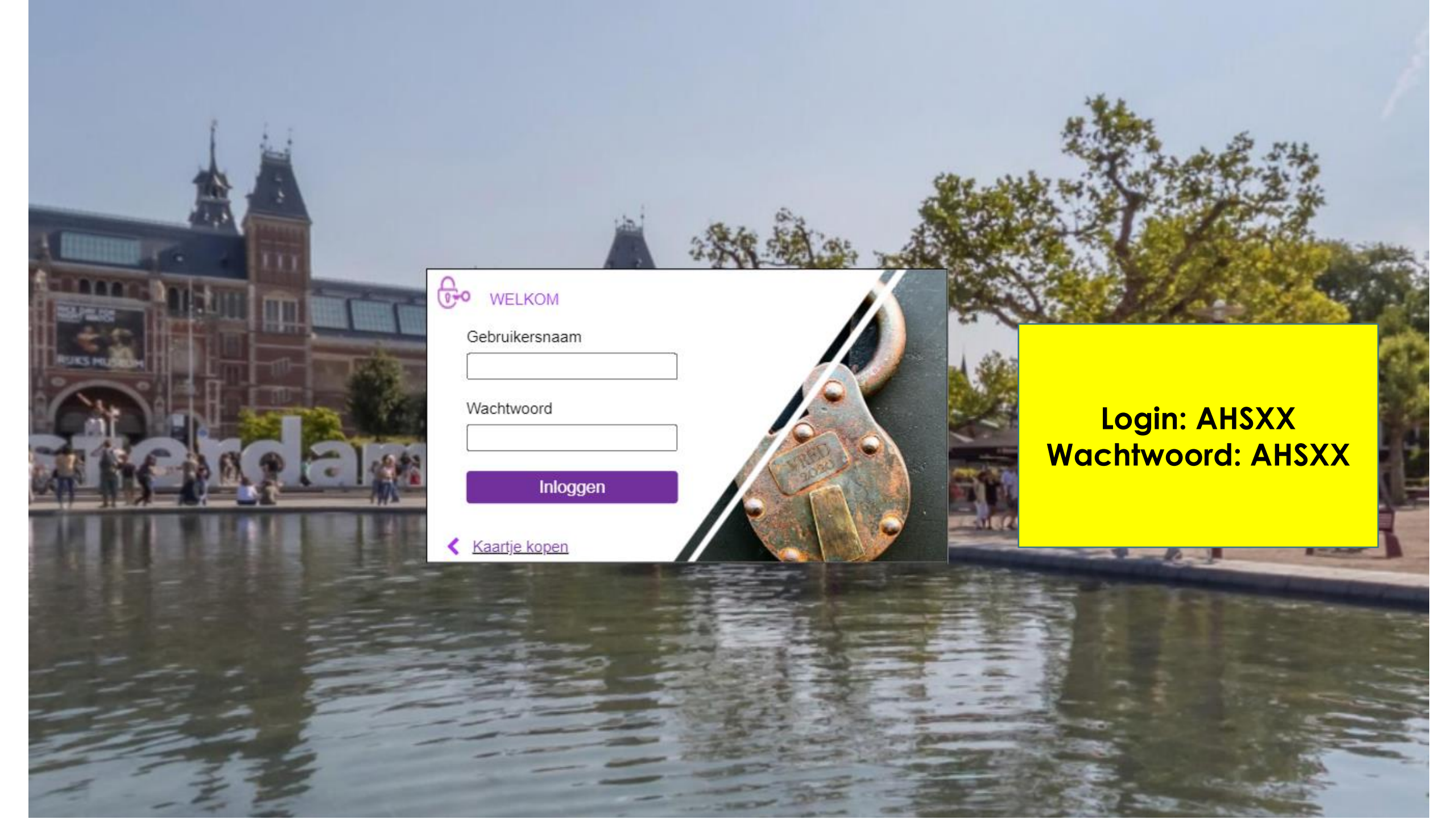
www.art-vr.eu




VR Space



[Museum 360](#)



 WELKOM

Gebruikersnaam

Wachtwoord

[Inloggen](#)

[← Kaartje kopen](#)

Login: AHSXX
Wachtwoord: AHSXX



BE - Protestantse kerk Geuzenhoek



IT - Museo Laboratorio Arte Contadina Pezze di grèco



ES - Romanic of Segovia



ES - Museo Arqueológico Regional



ES - Muralla islámica Madrid



CZ - Muzeum Rymice



IT - Museo archeologico Fondazione De Palo



CZ - Muzeum Kroměřížska



NL - Stedelijk museum Alkmaar



CZ - Holešov - židovský hřbitov





IT - Cattedrale di Giovinazzo



BE - Huis van Alijn



BE - Openbare bibliotheek Brugge



NL - Tempel Bodhisattva



CZ - Holesov - židovská synagoga



IT - Santa Maria del Monte Carmelo



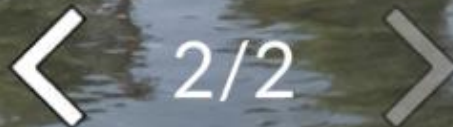
ES - Monasterio Santa María de Rioseco

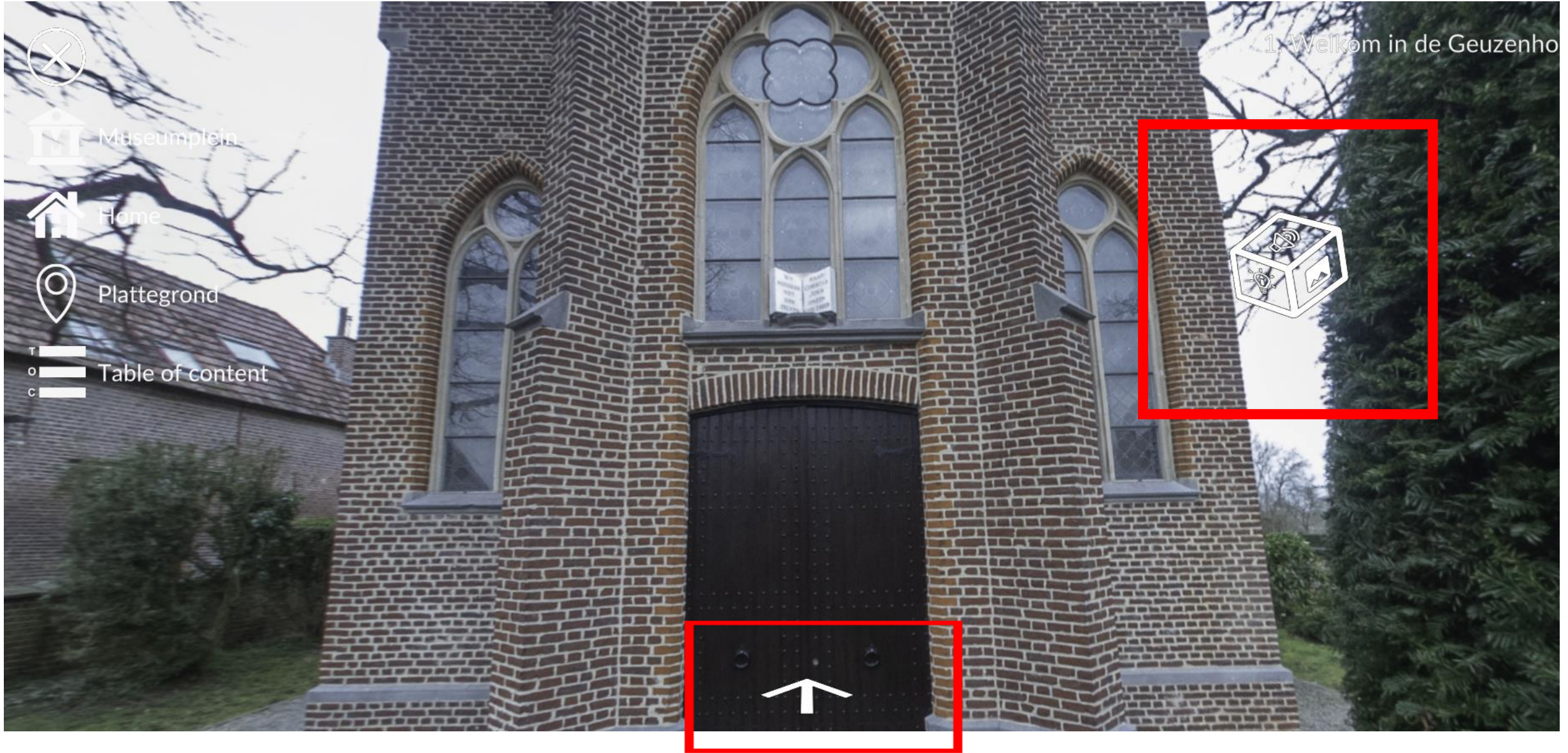


ES - Iglesia Románica Crespos (Burgos)



NL - Diamant museum





1. Welkom in de Geuzenho



Museumplein



Home



Plattegrond

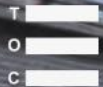


Table of content



Art and culture Recorded for e-Ternity



Museumplein



Home



Plattegrond



Table of content



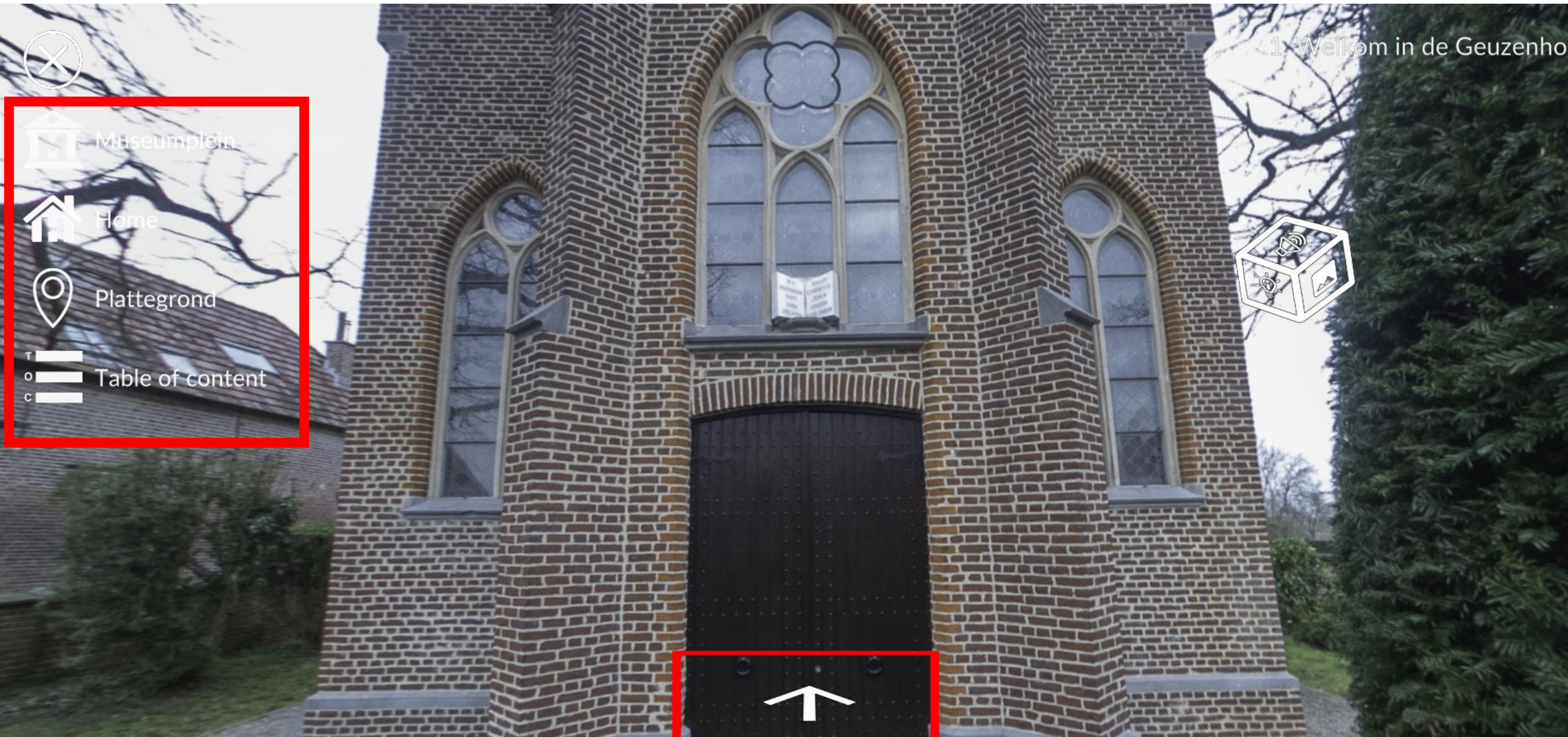
Weetje

Welkom in de Geuzenhoek!

Welkom in de protestantse kerk van Korsele, een dorpje tussen Zwalm en Oudenaarde. Ontdek het bijzondere verhaal van de Geuzenhoek, de oudste protestantse gemeente van Vlaanderen.

1 / 10 >





Museumplein



Home

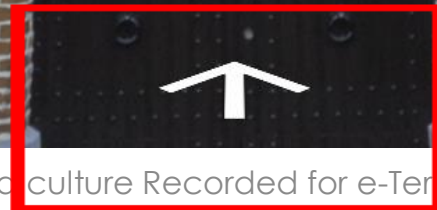


Plattegrond



Table of content

1. Welkom in de Geuzenho

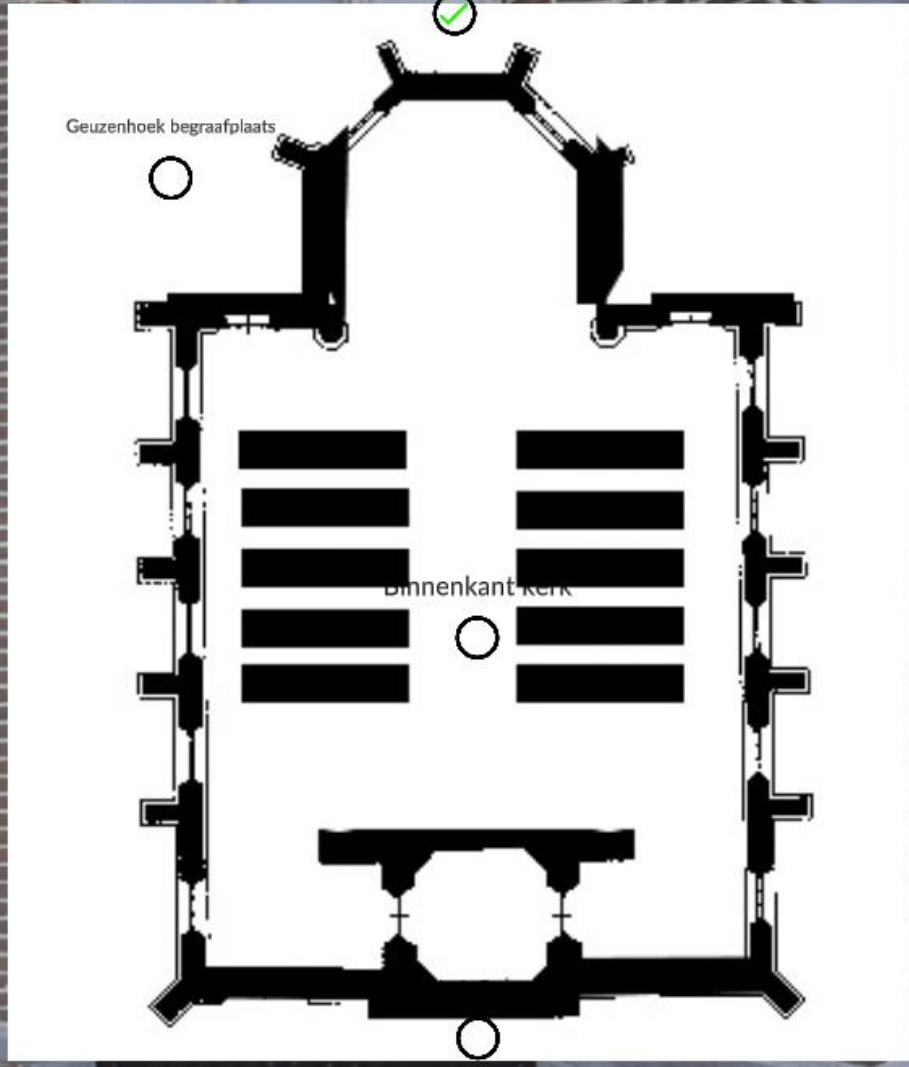


1. Protestantse kerk Geuzenhoek

1. Welkom in de Geuzenhoek



Protestantse kerk
Geuzenhoek



1. Protestantse kerk Geuzenhoek

1. Welkom in de Geuzenhoek

1. Protestantse kerk
Geuzenhoek

1. Welkom in de Geuzenhoek

2. Geuzenhoek begraafplaats

3. Kerk

3. Geuzenhoek 2









Verspreiding

- ART handboek (juni 2023)
- materiaal van alle partners voor alle (deelnemende) scholen
- in Nederlands + Engels (+ alle talen partners)
- verspreiding rest Europa

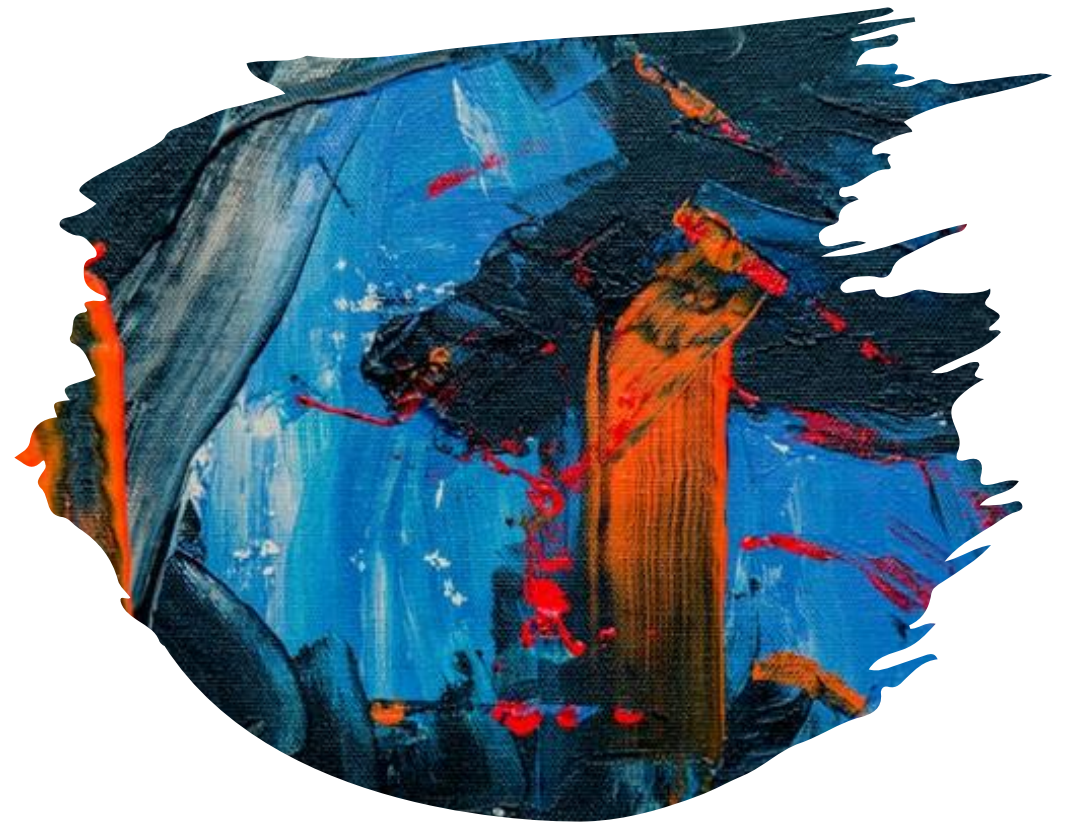


*Feedback?
Vragen?*



*Toekomst-
mogelijkheden*





Bedankt!

ART. RECORDED FOR E-TERNITY (ERASMUS+)