

INNOVET SAVR

Een virtual reality serious game rond
veiligheid op de werkplek.



SUPPORTSQUARE

Inhoud

Wat & voor wie?

Eindtermen

SAVR

Leren maar!



Waarom?

Leerlingen moeten op een veilige manier kennismaken met de werkplek

Wat?

SAVR is een virtual reality serious game rond veiligheid op de bouwwerf

Voor wie?

Leerlingen secundair onderwijs

- Bouw
- Hout
- Mechanica
- Logistiek en organisatie
- Lassen



Eindtermen

2^{de} graad

Arbeidsgerichte finaliteit

Hout

- 1.2 De leerlingen handelen kwaliteitsbewust.
- 1.4 De leerlingen handelen veilig, ergonomisch en hygiënisch.
- 2.4 De leerlingen organiseren hun werkplek veilig en ordelijk
- 2.8 De leerlingen hanteren houtbewerkingsmachines.

Bouw

- 1.2 De leerlingen handelen kwaliteitsbewust.
- 1.4 De leerlingen handelen veilig, ergonomisch en hygiënisch.
- 2.3 De leerlingen organiseren de inrichting van de bouwplaats.
- 2.4 De leerlingen gebruiken machines en gereedschappen op een correcte en veilige manier.
- 2.5 De leerlingen werken op hoogte.

Mechanica

- 2.4 De leerlingen onderhouden machines en gereedschappen.
- 2.14 De leerlingen passen verspanende technieken toe.
- 2.15 De leerlingen lassen materialen door middel van hoeknaadverbindingen en stompe plaatlassen.

Organisatie en logistiek

- 1.2 De leerlingen handelen kwaliteitsbewust.
- 1.4 De leerlingen handelen veilig, ergonomisch en hygiënisch (eigen aan organisatie en logistiek).

Eindtermen

2^{de} en 3^{de} graad bouw BSO vóór modernisering

Context 1. Lichamelijke gezondheid en veiligheid > Vakoverschrijdende eindtermen

- 4. De leerlingen nemen een ergonomische en gevarieerde sta-, zit-, werk- en tilhouding aan;
- 11. De leerlingen passen veiligheidsvoorschriften toe en nemen voorzorgen voor een veilige leef- en werkomgeving;

Leren Leren > Vakoverschrijdende eindtermen | Informatieverwerking

- 4. De leerlingen kunnen zinvol inoefenen en herhalen.
- Regulering van het leerproces
- 9. De leerlingen trekken conclusies uit eigen leerervaringen en die van anderen.



SAVR

Fases:

- VR Tutorial
- LMRA
- Feedback LMRA
- Evacuatie



Inhoud: VR tutorial



5 min



- Kunnen controllers op de juiste manier vasthouden
- Weten wat de belangrijkste knoppen zijn



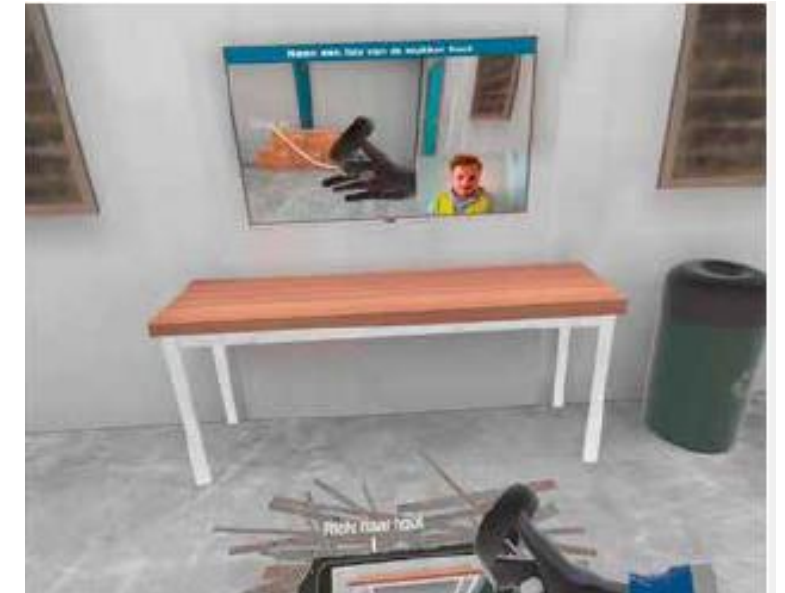
- Kennismaken met de controllers
- teleporteren met de controllers
- Foto's nemen met de controllers



- Kijk naar de controllers: Controllers goed voor je houden
- Goed luisteren naar de werfleider!
- Ga met je vinger door het scherm om te starten

Inhoud: VR Tutorial

- De leerlingen **teleporteren in enkele cirkels** tot ze het onder de knie hebben
- De leerlingen **maken foto's** van enkele **oefensituaties**



Inhoud: LMRA



5 min



- Theorie 5 veiligheidsthema's
- Tutorial doorlopen



- Het herkennen van onveilige situaties op een bouwwerf



- De leerling heeft een timer van 5 min. Nadien stopt de LMRA
- De leerling heeft max 15 foto's die ze kunnen nemen
- Sta dicht genoeg bij de situatie om een foto te nemen
- Situaties worden random gekozen (10/22)
- Gevonden situaties zie je op de PDA



Inhoud: LMRA

- De leerling kan **vrij rond teleporteren** op de bouwwerf.
- Ze hebben **5 min** om zoveel mogelijk gevaarlijke situaties te vinden.
- Ze hebben **een gelimiteerd aantal foto's** om een situatie te fotograferen.
- Na het vinden van de situatie zal het zichzelf corrigeren.



Inhoud: LMRA Feedback

- We **verplaatsen de leerling** voor **elke situatie** die in het spel zat.
- Ze **krijgen gesproken en geschreven feedback** over elke situatie.
- Hebben ze een **situatie niet gevonden**, moeten ze er **alsnog een foto van trekken**.
- Als ze de **situatie wel vonden**, moeten ze op **'volgende' drukken**.
- Je kan in de kleine groene zone teleportereren

Inhoud: Evacuatie



1 min



- Begrijpen wat een noodevacutatie is
- Begrijpen wat een verzamelplaats is



- Binnen een bepaalde tijd evacueren naar de verzamelplaats



- Teleporteer naar de deur om te starten
- Goed kijken naar de borden die aangeven waar de verzamelplaats is
- Loop niet in het vuur

Inhoud: Evacuatie

- De leerling krijgt 1 minuut om naar de aangegeven verzamelplaats te gaan.
- Er zijn vier mogelijke eindes:
 - De speler gaat naar de **verkeerde uitgang**
 - De speler gaat naar het **vuur**
 - De speler gaat naar de **verzamelplaats**
 - De **tijd is op**



LEREN MAAR!