

Maak je eigen VR ruimte!

FASE 1: KIES JE LOCATIE EN MAAK EEN SCHETS

De leerlingen krijgen de opdracht om (individueel of in groep) een ruimte binnen de school of thuis aan te pakken.

Eerst maken ze een schets (op papier) van de bestaande situatie, op die manier denken ze eerst na over hoe de locatie er nu uitziet. Daarna bedenken ze hoe ze de locatie zullen aanpakken, Dit mag op een tweede schets gebeuren of in een andere kleur op de eerste.

FASE 2: VAN SCHETS NAAR MODEL

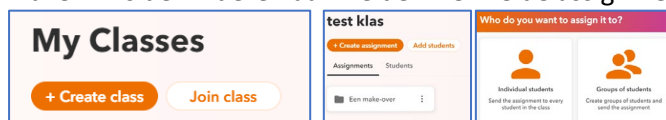


Ga met de leerlingen naar CoSpaces <https://cospaces.io/edu/> en maak een gratis (!) account!

Er zijn twee opties:

- Je kan als leraar een eigen account maken, in je account een klas aanmaken en deze klas een opdracht meegeven. De kinderen maken ook een account en gebruiken de klascode om deel uit te maken van de klas.

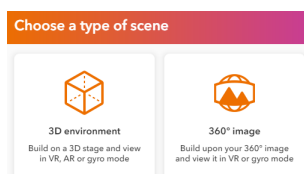
Hierna maak je een assignment en bepaal je of de kinderen die individueel of in groep moeten maken. Als de kinderen aanmelden zien ze de assignment en kunnen ze er aan beginnen.



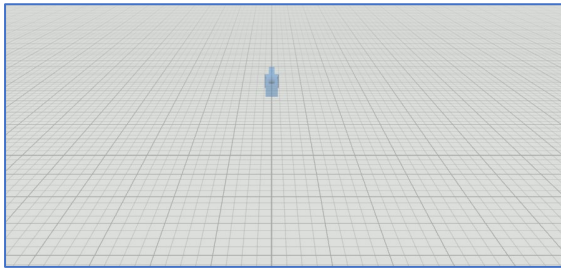
- Alleen de kinderen hebben een account, ze behoren niet tot de klas en ze maken ipv een bepaalde taak, gewoon een space.



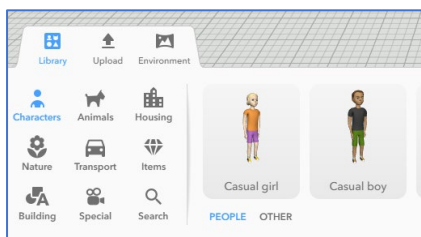
In beide gevallen, kiezen ze voor een 3D omgeving!



Het enige dat je ziet in de 3D omgeving bij het opstarten is een leeg veld en een camera.

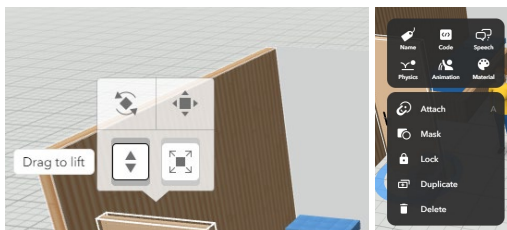


Onderaan het scherm zie je een bibliotheek van objecten die je kan toevoegen. Aangezien je de gratis versie gebruikt zijn er heel veel kant en klare objecten niet beschikbaar. Dit hoeft echter de pret niet te bederven want daardoor kan je echt aan de slag met kubussen om je ruimte op te bouwen (daar komt heel wat meer 3D inzicht en modelleren bij aan te pas!)



Sleep de gewenste objecten op je scene. Elk object kan gewijzigd worden:

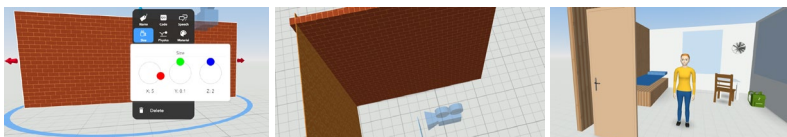
- Om te schalen, of op te heffen, klik je het aan en versleep je het met de muis ingedrukt.
- Om eigenschappen te wijzigen (kleur, naam...) klik je het met de rechtermuisknop aan.



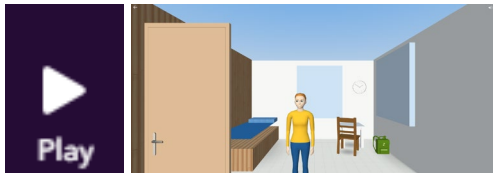
Dan is het de tijd om muren te bouwen en de kamer helemaal in te richten!

Door te scrollen en te bewegen met je muis kan je je kamer uit alle standpunten bekijken en inrichten. Op deze manier zie je ook makkelijker waar je foutjes hebt gemaakt!

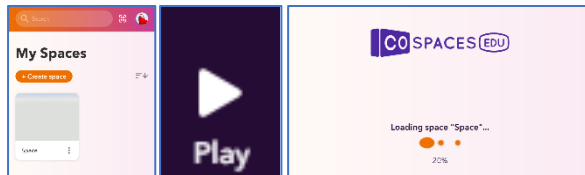
Je kan ook altijd de camera van plaats veranderen eens je bezig bent!



Ondertussen kan je alvast eens op Play drukken en kijken naar je ruimte in de browser:



Of hem virtueel bekijken via de app op je smartphone en een VR-bril!



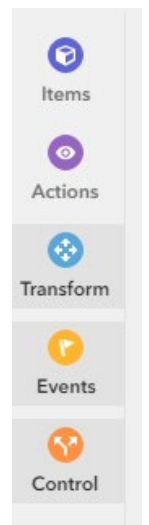
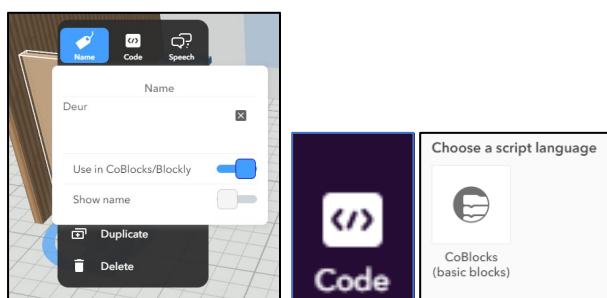
Druk op het **Cardboard symbol** onderaan rechts het scherm, plaats je smartphone in de VR-bril en bekijk je ruimte!



FASE 3: INTERACTIE

De ruimtes kunnen onderling bekeken worden, maar veel leuker wordt het als er wel interactie is tussen de bekijker en de ruimte. Hiervoor kunnen we code achter de ruimte zetten.

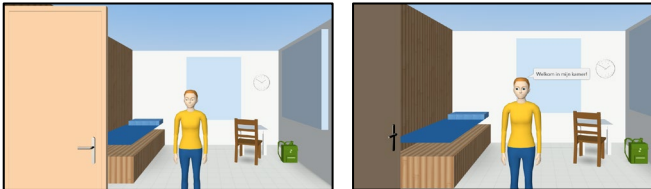
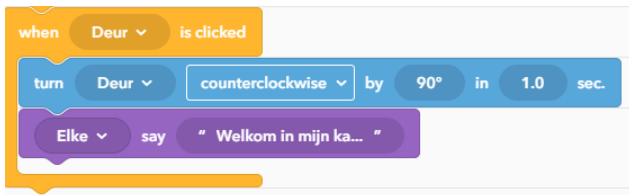
Wil je objecten uit onze ruimte aanspreken, moeten ze eerst een naam krijgen en aangeven dat we ze in de Blockly-omgeving willen gebruiken.



Je opent de code door bovenaan op het menu-item te klikken en kiezen daar voor de gewone blokken. De blokken zijn onderverdeeld in items, acties, transformaties, events en controlestructuren.

In de gratis versie zijn er slechts een beperkt aantal mogelijkheden, maar de basis is er wel.

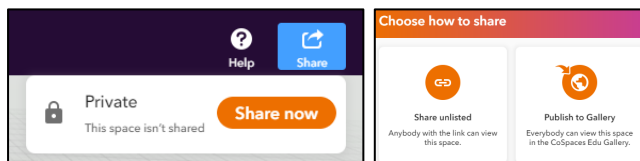
Voorbeeld: je wilt de deur aantikken die half moet opengaan en dan verschijnt er een boodschap!
Welk events gebruik je? Welke transformatie? Welke acties onderneem je?



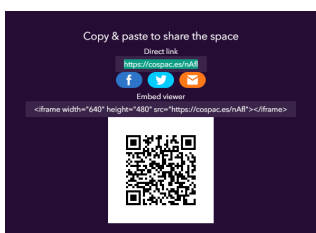
Laat de kinderen nu zelf verder met hun eigen creativiteit hun eigen virtuele ruimte afwerken.

FASE 4: GLUREN BIJ DE BUREN

Ofwel deel je de ruimte dmv een link ofwel door hem in de publieke galerij te uploaden (standaard staat de ruimte altijd op private)



Kies je voor een link dan krijg je een QR-code en een effectieve link die je kan uitdelen via facebook, mail, twitter enz...



Daarna kun je altijd de gedeelde versie updaten of terug verwijderen.

