

XR in het onderwijs werkt pas echt als het aansluit op de praktijk

Bij Bouwmensen werken leerlingen in een XR-omgeving aan realistische opdrachten. Ze bouwen een rolsteiger op, maken een funderingsbekisting of monteren een gipsplaten plafond.

Dit zijn handelingen die in de praktijk afhankelijk zijn van materiaal, ruimte en planning — maar die in XR veilig, herhaalbaar en inzichtelijk geoefend kunnen worden.

Wat deze aanpak bijzonder maakt, is dat deze toepassingen niet alleen vóór het onderwijs zijn ontwikkeld, maar dóór het onderwijs zelf.

Niet de technologie, maar de docent centraal

De belofte van XR in het onderwijs is groot. Maar in de praktijk zien we dat veel initiatieven blijven steken in pilots, losse toepassingen en afhankelijkheid van externe ontwikkelaars.

Bij Connec2 geloven we dat de echte doorbraak ergens anders ligt. Niet in betere technologie, maar in een andere manier van ontwikkelen.

Samen met Bouwmensen laten wij zien hoe het wél kan.

Van XR-content naar XR-capability

Veel XR-projecten richten zich op het bouwen van leermodule. Dat lijkt logisch, maar is zelden duurzaam. Zodra het project stopt, stopt vaak ook het gebruik.

In onze samenwerking met Bouwmensen hebben we daarom een andere keuze gemaakt. Niet het opleveren van content staat centraal, maar het ontwikkelen van vermogen binnen het onderwijs zelf. Docenten en instructeurs leren hoe zij XR-content kunnen maken, aanpassen en inzetten in hun eigen lessen.

Daarmee verandert XR van een extern product naar een intern ontwikkelinstrument.

De docent als maker

Wanneer docenten zelf betrokken zijn bij het maken van XR-content, verschuift de dynamiek fundamenteel. De vraag is niet langer wat er technisch mogelijk is, maar wat er didactisch nodig is.

De leerervaringen sluiten daardoor direct aan op de praktijk. Het gaat om ruimtelijke vraagstukken waarin inzicht, positionering en samenwerking centraal staan — en juist daardoor perfect geschikt zijn voor XR, en zeker voor multi-user XR.

Leren en ontwikkelen in dezelfde omgeving

De toepassingen draaien binnen het multi-user XR-platform van Connec2. Leerlingen en docenten bevinden zich tegelijkertijd in dezelfde virtuele omgeving, waar ze samenwerken, oefenen en feedback krijgen.

Wat dit krachtig maakt, is dat dezelfde omgeving ook gebruikt wordt om te ontwikkelen. Docenten kunnen scenario's aanpassen, testen en direct toepassen in hun onderwijs. Hierdoor ontstaat geen statische content, maar een continu proces van verbeteren.

XR wordt daarmee geen eenmalige innovatie, maar een dynamisch onderdeel van het onderwijs.

Wat deze aanpak oplevert

Door docenten centraal te zetten, verandert XR van experiment naar structurele oplossing:

- XR die daadwerkelijk gebruikt wordt
- Lesmateriaal dat direct aansluit op de praktijk
- Minder afhankelijkheid van externe partijen
- Betere voorbereiding op het werkveld

Meer dan technologie

Wat we samen met Bouwmensen ontwikkelen, gaat daarom verder dan XR-content. Het is een andere manier van kijken naar onderwijsinnovatie.

Door onderwijs en praktijk samen te laten ontwikkelen, en docenten de regie te geven, ontstaat een aanpak die schaalbaar en duurzaam is. Technologie speelt daarin een belangrijke rol, maar is nooit het vertrekpunt.

XR dat écht werkt

De toekomst van XR in het onderwijs zit niet in het bouwen van meer content, maar in het versterken van de mensen die het onderwijs maken.

Wanneer docenten zelf kunnen creëren, aanpassen en verbeteren, ontstaat onderwijs dat continu in beweging is.

Bij Connec2 bouwen we daarom niet alleen XR-oplossingen, maar aan een nieuwe standaard voor onderwijsontwikkeling.