

Styrket interesse for naturfag via Virtual Reality

## Virtual reality kan bidrage til begejstring og motivation i naturfag – men ikke alene



Lektor **Guido Makransky** fra Virtual Learning lab på Københavns Universitet har været ledende forsker på pilotprojektet "Styrket interesse for naturfag via Virtual Reality". Vi har stillet ham nogle spørgsmål om baggrunden og resultaterne fra projektet.



**Q: Hvem er Virtual Learning Lab og hvad laver I?**

**A:** Virtual Learning Lab er en innovativ forskningsgruppe på Københavns Universitet. Vi arbejder med hvordan virtuelle teknologier såsom virtual reality kan påvirke motivation, læring og interesse. Vi befinder os altså i et krydsfelt mellem teknologi, psykologi og pædagogik, som udforsker, hvordan vi kan skabe spændende og motiverende læringsoplevelser i fremtiden.



**Q: Hvorfor peger forskningen på, at VR er interessant som læremiddel?**

**A:** Meget forskning peger på, at VR kan skabe en helt unik læringsoplevelse, som giver den enkelte elev en følelse af, at "være til stede" i et ellers utilgængeligt miljø. Eleverne får således mulighed for at få oplevelser der normalt ville være for farlige, ressourcerkrævende eller fysisk umulige i den daglige undervisning. For eksempel kunne eleverne i forbindelse med dette projekt tage på en forskningsekspedition til Grønland og observere klimaforandringerne med egne øjne igennem VR.



**Q: Hvilke potentialer peger KL-projektets resultater på, der kan opnås med VR – og under hvilke forudsætninger?**

**A:** Et vigtigt aspekt ved KL-projektet er, at eleverne var meget begejstrede over VR oplevelsen og virker glade for de nye muligheder, teknologien kan bidrage med i undervisningen. Dette afspejles i vores resultater. De peger på, at læringsudbyttet forøges blandt de elever der prøvede VR sammenlignet med de elever, der oplevede en tilsvarende simulation som video. Resultaterne viser også, at elevernes tro på egen formåen og deres intentioner om en mere klimavenlig adfærd øges gennem brugen af VR. Det tyder altså på, at VR virker særligt godt som en appetitvækker, der kan bruges i starten af et undervisningsforløb til at styrke elevernes motivation for at lære – men denne motivation skal så fastholdes i sammenspil med traditionelle læremidler og didaktiske tilgange.



**Q: Hvad peger projektet på er vigtigt at tænke over, hvis man som kommune investerer i VR?**

Projektet understreger vigtigheden af, at VR for at virke optimalt, skal integreres og forbindes med den øvrige undervisning og andre undervisningsaktiviteter. Man skal derfor som indkøber af VR-teknologi være opmærksom på at støtte og styrke lærernes forsøg på at integrere VR i undervisningen på en måde, der giver mening for dem.

#### Styrket interesse for naturfag via Virtual Reality

I et nyt pilotprojekt for KL, har Virtual Learning Lab, Epinion og fem kommuner undersøgt, hvordan VR kan bidrage til naturfagsundervisningen. Konkret blev udviklet et scenariebaseret undervisningsforløb, hvor eleverne skulle agere forskere på en Grønlandsekspedition med klimaforandringer for øje.

Læs mere på [projekthjemmesiden](https://epinionglobal.com/en/vriskolen/):  
<https://epinionglobal.com/en/vriskolen/>



**VIRTUAL LEARNING LAB**  
UNIVERSITY OF COPENHAGEN

**Epinion**

**KL**