



Kennismaking ICT en augmented reality

- **Voor wie:** groep 1 t/m 3
- **Doel:** de kinderen een kleurplaat laten maken en ze kennis laten maken met de iPad en augmented reality.
- **Tijdsduur:** 30 minuten
- **Benodigheden:** Quiver kleurplaten en een iPad met de Quiver- en/of de Quiver mask applicatie. Ongeveer één iPad per 4 kinderen.
(Beide zijn te lenen bij het iXperium, arnhem@ixperium.nl)

Wat is augmented reality?

Je spreekt van Augmented Reality wanneer een digitaal beeld – vaak een 3D animatie – over de werkelijkheid wordt gelegd. Je verrijkt (augment) de fysieke wereld met digitale informatie. Dit kan via het beeldscherm zijn op je smartphone, een AR bril met een speciale prisma lens of via een specifieke wijze van projectie. Je kunt nog steeds de omgeving zien, maar er wordt extra informatie aan toegevoegd.

De les

Laat de kinderen een kleurplaat kiezen die ze leuk vinden.

Laat de kinderen voor 20 minuten kleuren. Als ze klaar zijn met kleuren kunnen ze met de Quiver app hun kleurplaat tot 'leven' laten komen.

Open de Quiver applicatie op de iPad. Scan de kleurplaat die ingekleurd is. Elke verschillende kleurplaat heeft een interactief spelletje (of animatie) dat gespeeld kan worden als de kleurplaat wordt gescand. Laat de kinderen de mogelijkheden ontdekken door ze op de 'knoppen' op het beeldscherm te laten drukken.





Kennismaking ICT en augmented reality

- **Voor wie:** groep 1 t/m 3
- **Doel:** de kinderen een puzzel laten maken en ze kennis laten maken met de iPad en augmented reality.
- **Tijdsduur:** 30 minuten
- **Benodigheden:** de PowerPuzzle en de PowerPuzzle applicatie. Ongeveer één iPad per kind.
(Beide zijn te lenen bij het iXperium, arnhem@ixperium.nl)

Wat is augmented reality?

Je spreekt van Augmented Reality wanneer een digitaal beeld – vaak een 3D animatie – over de werkelijkheid wordt gelegd. Je verrijkt (augment) de fysieke wereld met digitale informatie. Dit kan via het beeldscherm zijn op je smartphone, een AR bril met een speciale prisma lens of via een specifieke wijze van projectie. Je kunt nog steeds de omgeving zien, maar er wordt extra informatie aan toegevoegd.

De les

Laat de kinderen een puzzel kiezen die ze leuk vinden. Haal de stukjes van de puzzel. Open de applicatie PowerPuzzle. Kies de puzzel die het kind wil gaan oplossen en scan het zwarte plaatje op de houten ondergrond van de puzzel.

Laat de kinderen de puzzel oplossen. Als ze klaar zijn kunnen ze de puzzel scannen met de iPad. Nu laat de applicatie de augmented reality zien. In de app staan vijf rondjes onderaan met educatieve opdrachten die de kinderen kunnen uitvoeren.

