

Anatomie van het menselijk lichaam: spieren v2

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Technologische hulpmiddelen (versie):	VR-bril: meta quest 2
Vereisten: Wat heb je nodig? (Denk aan hardware, vaardigheden, kennis.)	<ul style="list-style-type: none">○ Apparaten○ Stabiele wifi-verbinding○ App op VR-bril: anatomie van het menselijk lichaam op de middelbare school Anatomie van de middelbare school voor Quest op Meta Quest Quest VR-spellen Meta-winkel
Optionele technologieën:	<ul style="list-style-type: none">○ App op je telefoon: Spier- en bewegingsanatomie in meta store
Datum:	14-01-2024
College:	Emmaüs Aalter
Auteur:	Stéphanie Küpfer
Onderwerpen van de les(sen):	Anatomie van het menselijk lichaam: spieren
Geschatte tijd:	85 minuten

Titel van de les/onderwerp: Anatomie van het menselijk lichaam

Intentie: Wat wens je of hoop je dat er gebeurt? (Intenties zijn vaak niet meetbaar of tastbaar, maar helpen je bij het ontwikkelen van het ontwerpproces.)

1. Demonstreer studenten een andere manier van leren om ze wat meer te motiveren.
2. Dat de leerlingen de verschillende spieren leren kennen door hun ervaring.



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

3. Het is de bedoeling dat de leerlingen oefeningen moeten uitvoeren. Wanneer ze die oefeningen uitvoeren, zullen ze het gevoel hebben dat ze bepaalde spieren gebruiken. Het is aan hen om uit te zoeken welke spieren ze tijdens elke oefening gebruiken.

Gewenste resultaten: Een of meer meetbare en tastbare doelen die de leraar met deze les(en) nastreeft.

1. De leerlingen leren over de spieren in het menselijk lichaam.

Agenda: HOE ga je de doelen bereiken? Beschrijving van het lesplan / educatieve activiteiten / werkvormen.

1. We gaan actief zijn tijdens deze les, dus de leerling moet eerst opwarmen. Je kunt doen wat je wilt voor de warming-up.
2. De studenten worden in groepjes verdeeld.
3. Wij werken met een transfersysteem. Per station zijn er 4 oefeningen die ze moeten uitvoeren.
4. Ze krijgen een bepaalde tijd om de oefening te doen (1 min.). Na deze minuut moeten ze uitzoeken welke spieren ze hebben gebruikt. Dit kunnen ze doen met een app op hun telefoon (Muscle and motion: Anatomy) of met de VR-bril. Je kunt het een beetje afwisselen als je niet genoeg VR-brillen hebt, ze kunnen eerst op hun telefoon zoeken en later krijgt elke groep 10 minuten met de bril.

Nadat ze hadden gevonden welke spieren ze gebruikten voor bepaalde oefeningen. Vervolgens moeten ze de spieren tekenen op een plaatje van een skelet dat ze van de leraar krijgen. Nadat ze het hebben getekend, moeten ze de verschillende spieren in Latijnse namen benoemen.

Rollen: Wie faciliteert wat? Wie doet er mee? Wat verwachten we van de studenten?

1. Als docent moet je elke oefening timen. De cursist dient de oefeningen uit te voeren.
2. We verwachten dat ze samenwerken met hun teamgenoot.
- 3.

Regels: Regels of principes gaan over hoe je wilt leren en samenwerken.

1. Na 10 minuten op een station moet de leerling door naar het volgende. Dit doen ze vlot, zonder naar hun vrienden in andere groepen te lopen.
2. Ze moeten de timing respecteren.
3. Ze moeten worden gestopt als je alles uitlegt.
4. De studenten moeten respect hebben voor de apparatuur.

Tijd: Beschrijf het tijdspad: Hoe laat beginnen / eindigen / pauzeren we? Wanneer is het tijd voor reflectie? Wat gebeurt er tussen contactmomenten?

1. 10 minuten warming-up
2. 10 minuten uitleg
3. 5 minuten om een voorbeeld te laten zien
4. 10 minuten per station (5 stations) = 50 minuten
5. 10 minuten afkoelen (stretchen) + reflecteren



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

6. Je kunt een pauze inlassen, maar na hun trainingsmoment kunnen ze uitrusten terwijl ze op zoek zijn naar de juiste spieren op hun app.