



KENNISDAG XR 2026

**valkuilen, keuzes &
lessen uit de praktijk**



Wie ben ik

Bart Kok | Product owner bij Connec2 & sinds 2010 bezig met XR



Van hype naar volwassenheid.





**Veel XR-initiatieven beginnen enthousiast...
maar stranden na de pilotfase.**

WAAROM

- Starten vanuit technologie i.p.v. Leerdoel
- Te groot beginnen (hardware / ambitie)
- Alles uitbesteden
- Geen interne kennisopbouw
- Geen plan voor borging in curriculum

Waarom pilots stranden





De belangrijkste keuze bij XR is geen technische, maar een strategische.

KEUZE

- Alles laten bouwen = afhankelijk
 - Elke wijziging via extern bureau
 - Geen eigenaarschap
-
- Zelf kunnen aanpassen = regie
 - Opbouwen van kennis & assets
 - Duurzaam inzetbaar in onderwijs

Regie of afhankelijk?





Maatwerk is niet verkeerd.

Maar wél als het een black box wordt.

AANPAK

- Investeer in open standaarden
- Zorg dat assets herbruikbaar zijn
- Houd toegang tot je 3D-modellen
- Bouw aan een groeiende bibliotheek
- De app is een laag, niet het eindproduct

Maatwerk (mits slim)





**XR is geen uniforme technologie.
De vorm bepaalt de leerervaring.**

VORMEN

- 360° = kijken & navigeren
- Real-time = handelen & interactie
- Meer interactie = meer leerimpact
- Mediumkeuze volgt het leerdoel

Niet alle XR is gelijk





Waarom interactieve XR

Niet kijken, maar doen.
Niet alleen, maar samen.



Spatial learning

Je weet waar je auto staat.
Maar je hebt het niet uit je hoofd geleerd.





**VR werkt niet als een film.
En ook niet als een game.**

VALKUILEN

- Complexe bediening integreren
- Snelle scene-wisselingen
- Filmische camerabewegingen
- Camera laten draaien of schudden
- Te veel prikkels tegelijk



Wat niet doen?



Goede XR is rustig, helder en intuïtief.

AANPAK

- Eén duidelijk leerdoel per ervaring
- Kort en helder verhaal
- Testen, testen, testen
- Goede calibratie & schaal
- Ontwerp voor beginners

Wat wel doen!



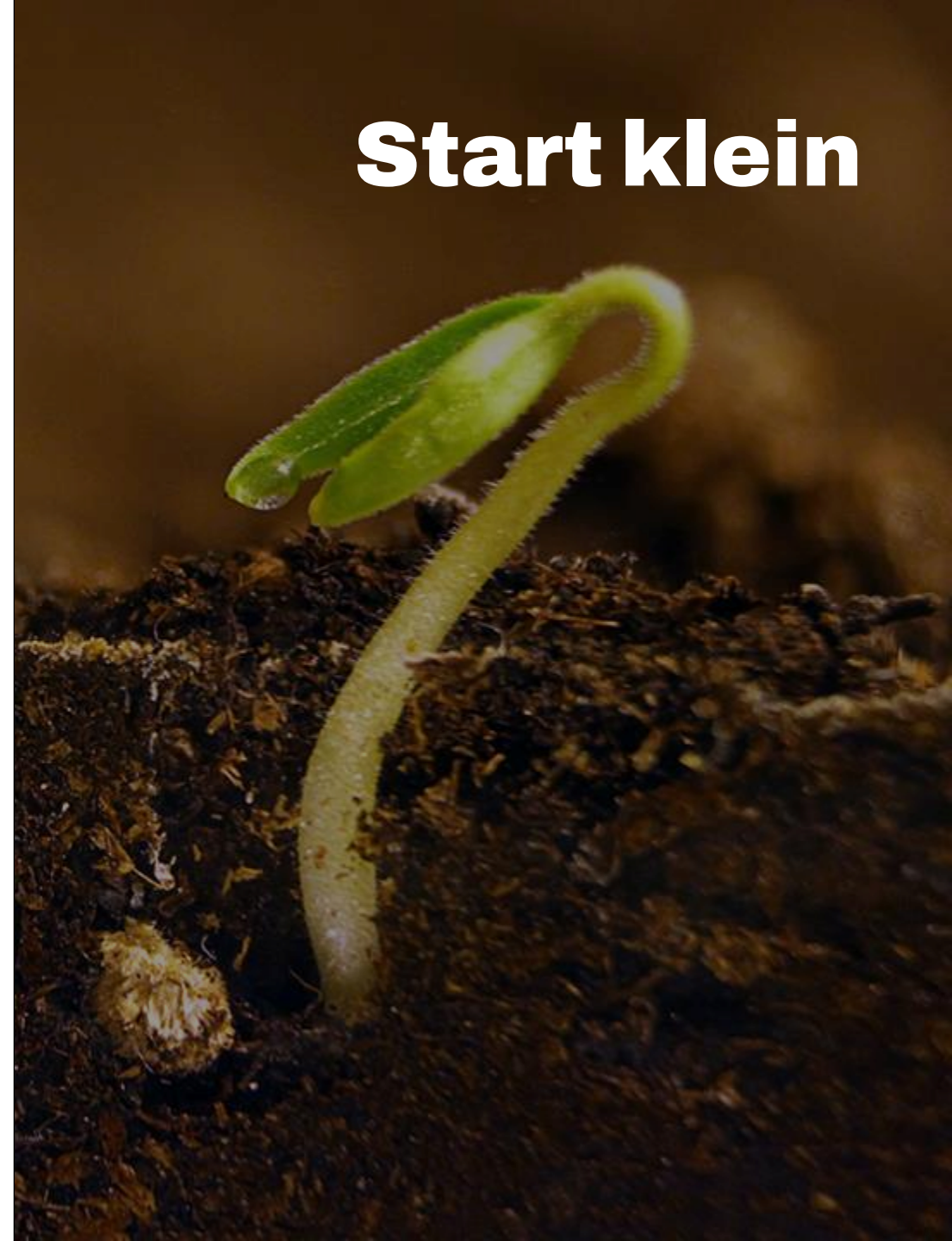


**XR hoeft niet groots te beginnen.
Het moet werkend beginnen.**

IMPLEMENTATIE

- Geen 20 brillen bij de start
- Geen complete XR-ruimte nodig
- Begin met één concrete les
- Bewijs eerst de meerwaarde
- Schaal daarna pas op

Start klein



XR als proces

XR moet geen los project zijn,
maar een structureel onderdeel van je onderwijsproces.





XR $\neq$ project

XR is een onderwijsinstrument





Demo Connec2

VR/AR (XR) is een disruptieve technologie, wat inhoudt dat het lastig is om écht te begrijpen. We zeggen dan ook altijd: Seeing is believing!



KLIK OP DE AFBEELDING
OM DE VIDEO TE OPENEN

connec2.nl

Staatssecretaris Alexandra van Huffelen krijgt een demo van Connec2
voor aanvang van een rondetafelgesprek over de Metaverse (2023)

Snow Crash / Horizon van Cheops



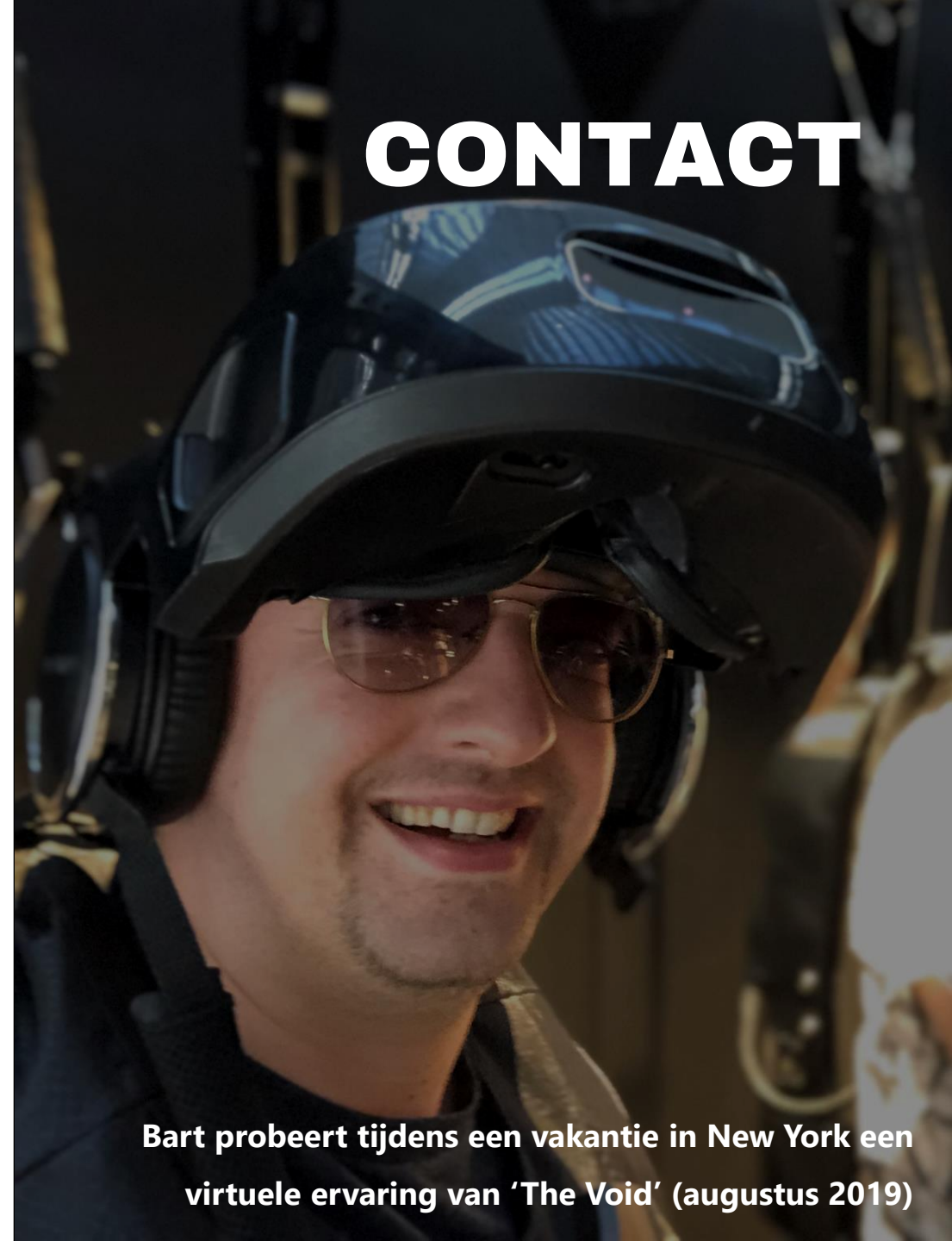


**Neem gerust contact met ons op,
we helpen je graag verder met deze technologie**

Bart Kok | Product Owner

- Bart@connec2.nl
- +31 (0) 6 24 61 78 48

CONTACT



**Bart probeert tijdens een vakantie in New York een
virtuele ervaring van 'The Void' (augustus 2019)**



GET READY TO **EXTEND** YOUR **REALITY**