



Skole i Gladsaxe tester virtual reality mod mobning

I Gladsaxe Kommune har Grønnemose Skole samarbejdet med virksomheden TakeAWalkVR om et pilotprojekt, der skulle vise, hvordan virtual reality (VR) kunne bruges til at løse og forebygge mobning i skolen.



8. klasse laver VR film til 5. klasse

Forløbet var tilrettelagt som et samarbejde mellem en 5. og 8. klasse. Projektet begyndte med en fælles brainstorm, hvor klasserne bidrog med

idéer og eksempler på mobning. Eleverne i 8. klasse lavede et storyboard og producerede 360° VR-film ud fra mobbescenarierne. Det endelige slutprodukt blev en interaktiv VR-film, som de præsenterede for eleverne i 5. klasse. Gennem

VR-briller kunne 5. klasseeleverne træde ind i en virtuel verden, hvor de på nært hold kunne opleve og bearbejde mobning. Alt imens den enkelte elev blev medskaber af sin egen VR-fortælling.



”Eleverne laver valgmuligheder, man kan stå overfor i en mobbesituation. Eksempelvis om man vil sige det til en voksen, konfrontere mobberne eller være passiv. Hver gang et valg træffes i VR-filmen, oplever man konsekvenserne af det og får et nyt valg. Derfor handler processen også om, at eleverne skal udtænke et spindelvæv af forskellige valg og konsekvenser.”

- Martin Jensen,
Lærer på Grønnemose Skole

VR-teknologien åbner nye muligheder

Projektet har skabt helt nye muligheder for, hvordan man kan starte en dialog med og mellem eleverne om valgene, de træffer undervejs i VR-filmen. Elevernes VR-film skal også inspirere medarbejdere og forældre til, hvordan man kan tage hånd om mobning i skolen.

Samarbejdet



Indflydelsesrig teknologividen

GPV – Gladsaxe Pædagogiske Videncenter har viden, kompetencer og gode erfaringer med at integrere teknologi på det pædagogiske arbejde på skoleområdet.



Et partnerskab med ekspertise

TakeAWalkVR har mange års erfaring med at udvikle og implementere VR og AR løsninger på uddannelsesinstitutioner.



Integration af teknologi i læringssammenhæng

Grønnemose Skole er en folkeskole i Gladsaxe Kommune, der har fokus på at integrere teknologi i læringssammenhæng.