**CONCLUSIE**

**Periode 1:**

**van > “VR is een bril die je opzet” naar > “een ontsnapping van de echte wereld”**

De kennisverbreding van VR draait het perspectief van studenten op virtuele kunst. De fysieke factor was belangrijk voor de leeromgeving tijdens dit onderzoekstraject. Het samenwerken in dit digitaal medium was een groeiend verlangen.

M.b.t. de rol van expert / coach zijn een aantal zaken opvallend:

- De online experts werden als prettig ervaren, om gericht vragen te kunnen stellen werden zij gemotiveerd.

- Dit terwijl de offline expert werd vaker als storend ervaren.

- De rol van de offline coach die een coachende rol heeft en het proces faciliteert, wordt als positief ervaren.

*Is het mogelijk dat de online afstand en oproepbasis van de expert hier een rol in speelt?*

Studenten ervaren het als belangrijk om als docent in opleiding mee te ontwikkelen met de tijd. Ze vinden het zonde dat hier weinig tot geen aandacht aan wordt besteed in het FHK. En suggereren naar een algemene klas om op de hoogte te blijven van de ontwikkelingen in de wereld welke invloed hebben op het educatieve veld.

**Periode 2:**

De interesse van de studenten welke hebben deelgenomen in het proeftraject hebben een positieve groei van interesse in virtuele kunst. Door kennis op te doen over de mogelijkheden welk dit media biedt. Het inzicht in het stappenproces welke je door moet lopen om een VR-project helemaal te doorlopen, draagt hier ook aan bij. Ook de studenten die een negatieve houding hebben tegenover VR, ervaren dit verkenningsproces als positief.

Het werken in een online community wordt heel wisselend ervaren. Dit is terug te verhalen naar het gevoel van betrokkenheid bij de deelnemers. Een onderscheid tussen een online en offline community wordt als negatief ervaren. De offline community wordt in deze als positief ervaren. Deelnemers die elkaar uitleg geven wordt als meest impact vol gemeten op de groei van digitale vaardigheden.

Belangrijke overtuigingen:

* Onbeperkt gevoel
* Eindeloze mogelijkheden
* Nieuwe kleuren/materialen
* Activeert de fantasie

In de tweede fase is ook een duidelijke groei te zien in authenticiteit over dit medium. Zo weten zij naar periode 1 nog wat moeilijk om virtuele kunst in eigen praktijk in te zetten, maar hebben zij na periode 2 eigen ideeën over hoe zij dit in de toekomst willen inzetten als zij les geven.