

## Soziale Kompetenzen mit Virtual-Reality-Technologien fördern

### DAS PROJEKT MÖCHTE FOLGENDE BEITRÄGE LEISTEN

- Auszubildende auf die Anforderungen der modernen Arbeitswelt vorbereiten
- Interkulturelles Verständnis bei Beschäftigten weiterentwickeln (Diversität)
- Qualität und Ansehen der dualen Ausbildung stärken
- Vorzeitige Vertragslösungen mindern
- Eine moderne Ausbildungskultur etablieren

### VORGEHEN UND UMSETZUNG

- Identifikation zentraler (Lern-)Inhalte im engen Austausch mit Auszubildenden und Ausbildenden aus Betrieben und Lehrkräften an Berufsschulen (dialogische Angebotsentwicklung)
- Konzeptionierung und Entwicklung von Lehr- und Lernmaterialien in Rückkopplung mit Experten/innen aus Bildungspraxis und Wissenschaft
- Branchenübergreifende Erprobung und Evaluation in Industrie, Handel und Handwerk
- Nachhaltige Implementierung über Entwicklungs- und Transferpartner
- Verbreitung der kostenfrei verfügbaren Projektprodukte

## Projektinformationen

<b>Projektlaufzeit</b>	1. April 2019 bis 31. März 2020
<b>Förderung</b>	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)
<b>Zielgruppen</b>	Auszubildende, Ausbildende in Betrieben und Lehrkräfte an Berufsschulen aus den Bereichen Handel, Industrie und Handwerk
<b>Förder-schwerpunkt</b>	Förderung sozialer Kompetenzen in der dualen Ausbildung, insbesondere zur Integration von Flüchtlingen („sozial kompetent – dual ausgebildet“)
<b>Entwicklungs- und Transfer-partner</b>	bayme vbm Handelsverband Deutschland (HDE) Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB) Studio2B Zentralverband Deutsches Kfz-Gewerbe (ZDK)
<b>Kontakt</b>	Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb) Rollnerstraße 14, 90408 Nürnberg  Ansprechpartner: Dr. Matthias Kohl Tel.: 0911 27779 868 E-Mail: matthias.kohl@f-bb.de

Weitere Informationen zum Projekt unter:  
<https://sokovr.f-bb.de>



Herausgeber (V.i.S.d.P.): Susanne Kretschmer und Dr. Iris Pfeiffer • f-bb gGmbH  
bfz gGmbH Hausdruckerei • Gottfried-Keller-Straße, 4 • 81245 München



## Förderung sozialer Kompetenzen in der Ausbildung mittels Virtual-Reality-Technologien

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

## Training sozialer Kompetenzen in der virtuellen Welt

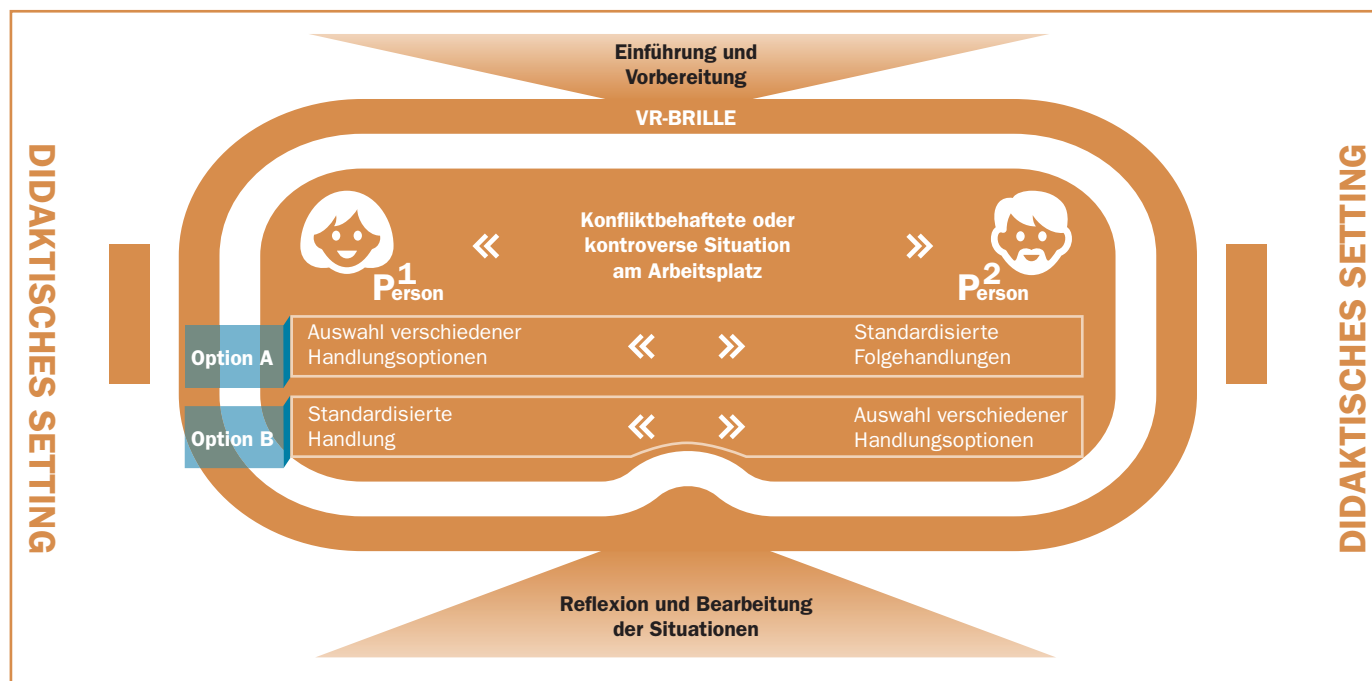
Sozial kompetente Fachkräfte werden aufgrund der Anforderungen der modernen Arbeitswelt in allen Branchen immer wichtiger. Gefragt sind Mitarbeiter/innen, die mit neuen Technologien umgehen können und mit veränderten Kommunikationserwartungen zurecht kommen. Deswegen muss die Förderung beruflicher Handlungskompetenz neben der Entwicklung von Fach-, Selbst- und Methodenkompetenz insbesondere die Entwicklung von Sozialkompetenz fokussieren.

Entsprechende Pflichtausbildungsinhalte sind in allen modernen dualen Berufen enthalten und Gegenstand einer erfolgreichen Ausbildungskultur.

Moderne Technologien, allen voran Virtual-Reality-Anwendungen, haben das Potenzial, Soft Skills wie z.B. Team- und Kritikfähigkeit, Empathie und die erfahrungsbegleitende Selbstreflexion zu fördern. Durch Immersion und Interaktion können Nutzerinnen und Nutzer authentische Erfahrungen machen, unterschiedliche Verhaltensweisen erproben und in die Perspektive von anderen Situationsbeteiligten wechseln. Das virtuelle Erleben typischer Konfliktsituationen aus dem Ausbildungsalltag versetzt Auszubildende und Auszubildende in die Lage, unterschiedliche Vorgehens- und Reaktionsweisen kennenzulernen. Dadurch erweitert sich ihr eigenes Verhaltensrepertoire.

Das f-bb entwickelt eine Virtual-Reality-Applikation, die in ein digitales Lernsetting eingebettet und über entsprechende Plattformen online verbreitet wird. Sie soll praxisnah sein und sich in bestehende Ausbildungsstrukturen einfügen. Um dies zu gewährleisten, werden betriebliche Auszubildende, Lehrende an Berufsschulen und Auszubildende aus Industrie, Handel und Handwerk an der Entwicklung beteiligt.

## Szenario und schematischer Ablauf der Virtual-Reality-Anwendung



- In der Virtual-Reality-App werden konfliktbehaftete oder kontroverse Situationen simuliert und als 360°-Videos erlebbar gemacht.
- Die Nutzer/innen können dabei sowohl die Rolle des Auszubildenden als auch die Rolle des Auszubildenden einnehmen.
- An entscheidungsrelevanten Punkten des Situationsverlaufs werden verschiedene Handlungsoptionen angeboten, aus denen die Nutzer/innen jeweils eine auswählen können. Dies zieht wiederum standardisierte Reaktionen des Gegenübers nach sich.

- Je nach ausgewählter Handlungsoption erhalten die Nutzer/innen Punkte und damit unmittelbar Feedback. Dadurch werden konstruktive Verhaltensmuster positiv verstärkt (Gamification-Ansatz).
- Die Erfahrungen im Rahmen der Virtual-Reality-Anwendung sind eingebettet in ein didaktisches Setting aus Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung.
- In der begleitenden Lernumgebung werden die Situationen von Auszubildenden begleitet und gemeinsam mit den Auszubildenden reflektiert.