

# Einsatz von Virtual-Reality-Technologien zur Förderung sozialer Kompetenz in der dualen Ausbildung (Projekt „SoKo VR-Brille“)

## Zielgruppen

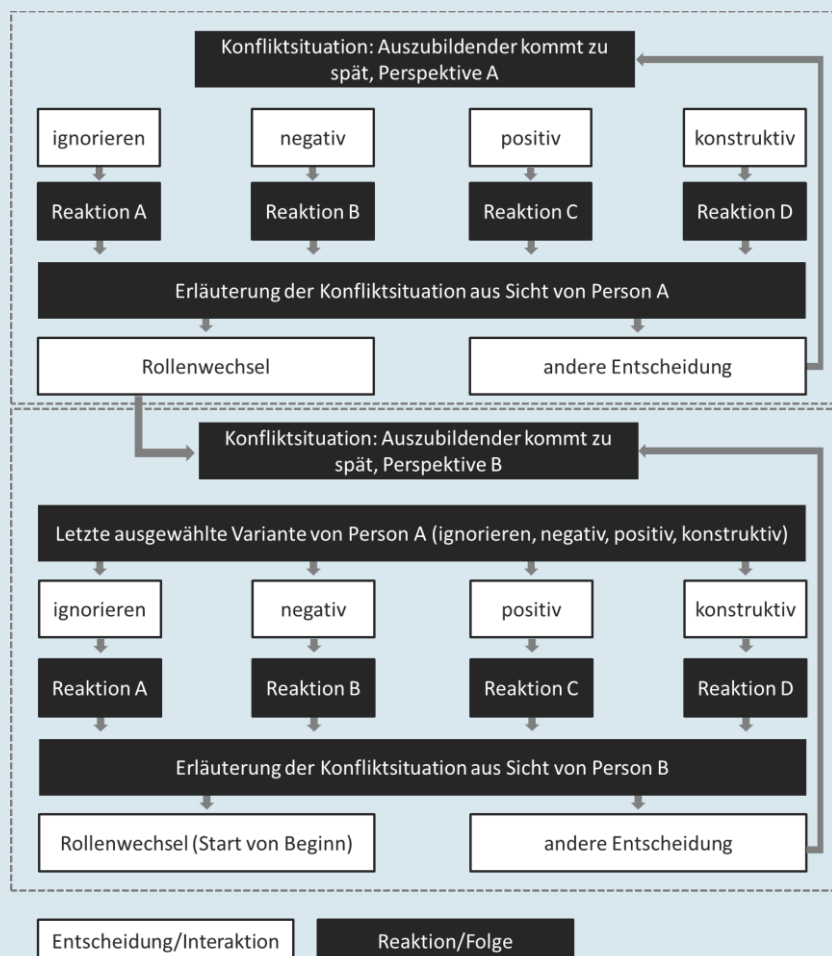
- Auszubildende (mit und ohne Migrations- bzw. Fluchthintergrund)
- Betriebliche Auszubildende und auszubildende Fachkräfte verschiedener Branchen
- Lehrende an Berufsschulen (verschiedene Berufsfelder)
- Ausbildungsrelevante Institutionen (Arbeitsgeberverbände, Innungen, Kammern, Betriebe und Berufsschulen)



## Ziele

- Nutzbarmachen von Virtual-Reality-Technologien für soziales Lernen in der beruflichen Ausbildung
- Förderung von Soft Skills wie Team- und Kritikfähigkeit, Empathie und Selbstreflexion bei Auszubildenden

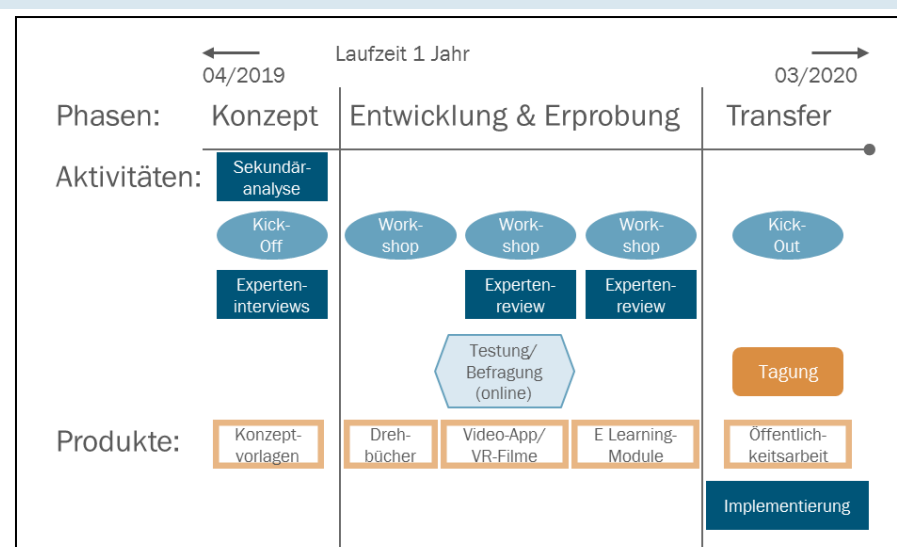
## Szenario und schematischer Ablauf der Virtual-Reality-Anwendung



- Konfliktsituationen werden über eine VR-App simuliert und als 360° Videos erlebbar gemacht.
- Die Nutzer/innen können dabei entweder die Rolle des Auszubildenden oder die Rolle des Auszubildenden einnehmen.
- Durch eine im Hintergrund laufende Auswertung der ausgewählten Reaktionen erhalten Nutzer/innen über ein Punktesystem Feedback.
- Durch diesen Gamification-Ansatz werden konstruktive Verhaltensmuster positiv verstärkt.

## Vorgehen

- Aufbau eines Expertenpanels (strategische und operative Ebene)
- Konzeptionierung und Entwicklung in Rückkopplung mit Experten/innen aus Wirtschaft, Wissenschaft und Bildungspraxis
- Branchenübergreifende Erprobung und Evaluation in Industrie, Handel und Handwerk
- Nachhaltige Implementierung über Entwicklungs- und Transferpartner
- Verbreitung der kostenlosen Projektprodukte über eigene und fremde Plattformen für Auszubildende, Lehrende und Auszubildende sowie über externe Anbieter (Google Play Store, Oculus Go Store, ...)



## Kontakt

Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb)  
Rollnerstraße 14, D-90408 Nürnberg  
[www.f-bb.de](http://www.f-bb.de)

### Ansprechpartner:

Thomas Schley  
Tel.: 0911-27779-382  
E-Mail: [thomas.schley@f-bb.de](mailto:thomas.schley@f-bb.de)

Projekthomepage: <http://sokovr.f-bb.de>

## Entwicklungs- und Transferpartner

- bayme vbm
- Handelsverband Deutschland (HDE)
- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung
- Studio2B
- Zentralverband Deutsches Kfz-Gewerbe (ZDK)

## Förderung

Gefördert durch:



Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Energie

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages