

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

Zielgruppen

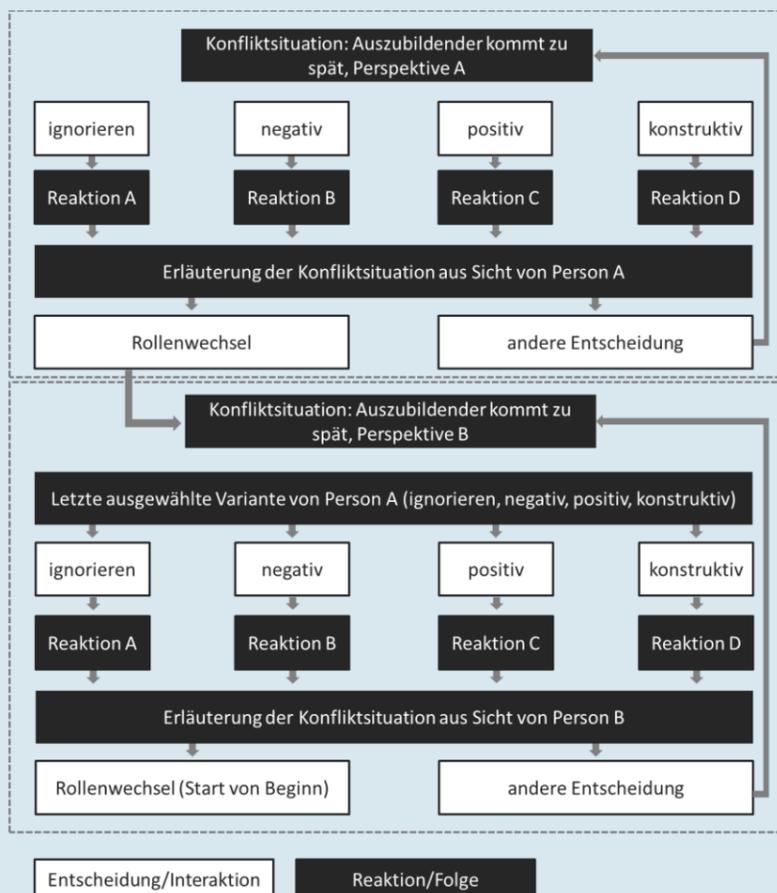
- Auszubildende (mit und ohne Migrations- bzw. Fluchthintergrund)
- Betriebliche Auszubildende und auszubildende Fachkräfte verschiedener Branchen
- Lehrende an Berufsschulen (verschiedene Berufsfelder)
- Ausbildungsrelevante Institutionen (Arbeitsgeberverbände, Innungen, Kammern, Betriebe und Berufsschulen)



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

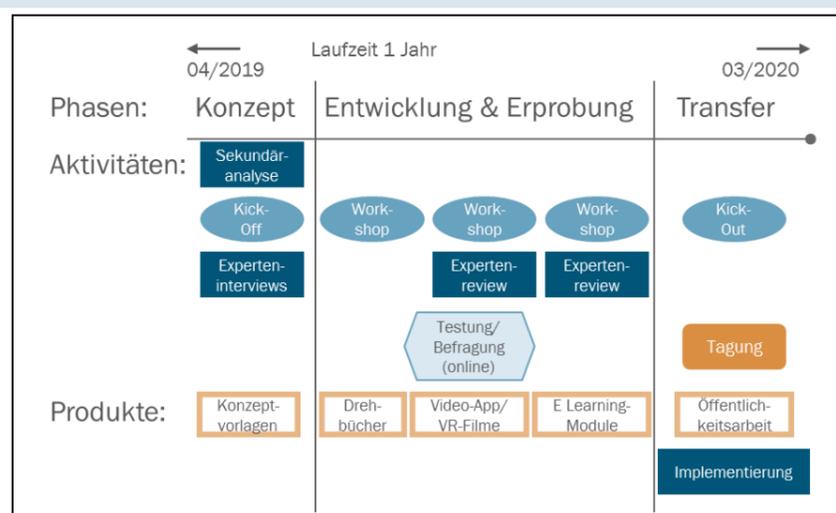
Szenario und schematischer Ablauf der Virtual-Reality-Anwendung



- 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

Ansprechpartner:

Thomas Schley
Tel.: 0911-27779-382
E-Mail: 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