



Schweriner **saz** 
Aus- & Weiterbildungszentrum

Fotos: saz e.V., IHK zu Schwerin, BIBB,
Digitales Innovationszentrum Schwerin

saz – Schweriner Aus- und Weiterbildungszentrum e.V.
Ziegeleiweg 7 | 19057 Schwerin | Tel.: 0385 – 48 02 0
E-Mail: info@sazev.de | Web: www.sazev.de



Veranstaltungsdokumentation

Ausbildungswerkstatt 4.0:

Reale Erlebnisse in virtuellen Lernwelten

Zusammenfassung Storytelling

Das Projekt „ProMech-I“ wird gefördert im Sonderprogramm ÜBS-Digitalisierung aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF). Das Sonderprogramm wird durchgeführt vom Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB).





Storytelling

Die Entwicklung des VR-Trainingsystems

Das Team berichtete über die gemeinsame Entwicklung der VR-Lernanwendung „Komplettierung und Inbetriebnahme eines mechatronischen Systems“. Hierbei wurden folgende Kernaussagen getroffen:

WARM UP

- Zielsetzung ist, unter Nutzung von VR-Technologien, Ausbildungsmethoden zu optimieren
- AR/VR-Technologien werden in der Berufsausbildung noch zu zögerlich genutzt
- Beteiligte sollten dem Einsatz der Technologien in der Ausbildung offen gegenüber stehen

KOOPERATION

- Entwicklung einer VR benötigt fachdidaktische und technologische Expertise
- Voraussetzungen für eine erfolgreiche Zusammenarbeit
 - Innovationsbereitschaft bei den Akteuren
 - Unterstützung des Management
 - Gegenseitiges Vertrauen
 - Gemeinsames Verständnis (Klärung: was kann Technologie unter welchen Bedingungen leisten)
- Kontinuierlicher Austausch (14tägige Videokonferenzen)





Storytelling

Die Entwicklung des VR-Trainingsystems

DIDAKTISCHE KONZEPTION

- Beschreibung der Erwartungen an die Lernanwendung (Definition des Mehrwertes und des Nutzens, berufspädagogische Zielsetzung, Lerninhalte, ...)
- Überlegungen zum Einsatz im Lernprozess (Sozialform, Niveaustufen, zeitlicher Umfang, ...)
- Begleitung des Lernprozesses (Gruppengröße, Dokumentation der Lernaktivitäten, ...)
- Erarbeitung des Drehbuchs (Darstellung der Sachverhalte, Bereitstellung von Informationen für das Lernen)
- Modellierung der Lernumgebung (Notwendigkeit von Detailtreue zur Zielsetzung, Beachtung zur Verfügung stehender Ressourcen)

RAHMENBEDINGUNGEN

Frühzeitige Auseinandersetzung mit Herausforderungen beim Einsatz der VR-Technologien

- Organisatorische Aspekte
- Technische Aspekte (Auswahl, Beschaffung, Integration in Lerninfrastruktur, technischer Support)
- Personelle Aspekte

Möglichst frühzeitige

- Überlegungen zur Integration in die bestehenden Lernkonzepte
- Erprobung mit der Zielgruppe





Das Projekt „ProMech-I“ wird gefördert im Sonderprogramm ÜBS-Digitalisierung aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF). Das Sonderprogramm wird durchgeführt vom Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB).

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

bibb Bundesinstitut für
Berufsbildung

Weiterführende Informationen zum Sonderprogramm ÜBS-Digitalisierung
<https://www.bibb.de/uebs-digitalisierung>