



Förderung sozialer Kompetenz in der dualen Ausbildung durch Virtual-Reality-Technologie

LEARNTEC 2020 in Karlsruhe | AR/VR-Forum

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Forschungsinstitut
Betriebliche Bildung



Team:
110 Personen
an **5** Standorten



Schwerpunkt Berufliche Bildung
60 laufende Projekte in
7 Kompetenzfeldern

- Forschung
- Politikberatung
- Entwicklung & Transfer



Mitwirkung in **Fachgremien**,
u. a. DeGEval – Gesellschaft
für Evaluation und AG BFN -
Arbeitsgemeinschaft
Berufsbildungsforschungsnetz



4 eigene
Publikationsreihen



Beirat - **12**
Persönlichkeiten
aus Forschung
und Praxis



80 Veranstaltungen
mit
2.200
Teilnehmern/innen

Gründe der Förderung sozialer Kompetenzen

21st century skills include renowned digital skills, but also human skills as well as meta skills as an overarching element

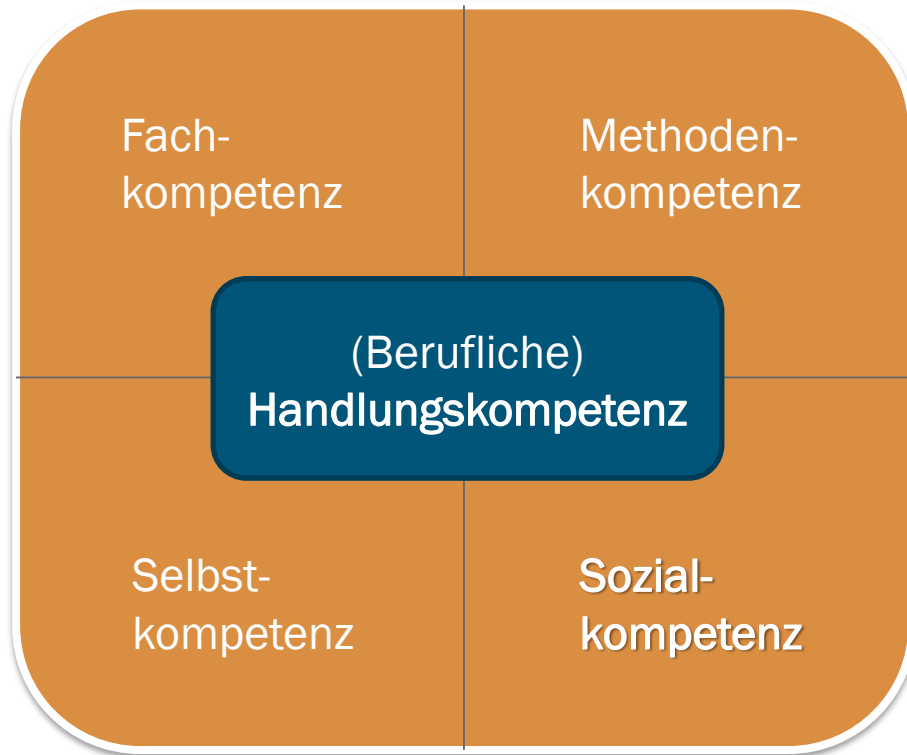


SOURCE: P21 framework; OECD; European Commission; World Bank; team analysis

McKinsey

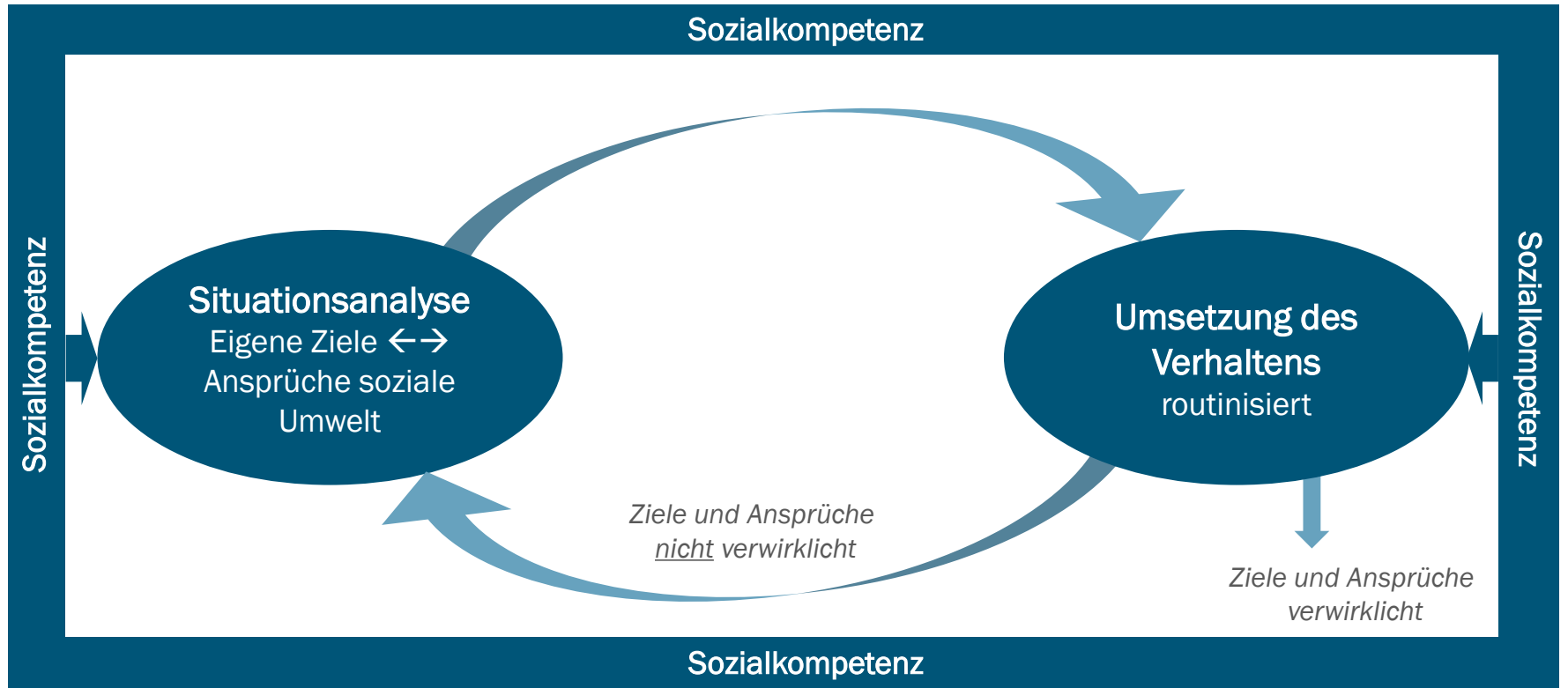
- Digitalisierung braucht Sozialkompetenz im Hinblick auf Anforderungen der modernen Arbeitswelt
- Etablierung einer modernen Ausbildungskultur im Hinblick auf Veränderungen im Sprachgebrauch und Kommunikationsverhalten
- Sensibilisierung des Bildungspersonals für den Umgang mit Heterogenität

Sozialkompetenz: Teil der Handlungskompetenz



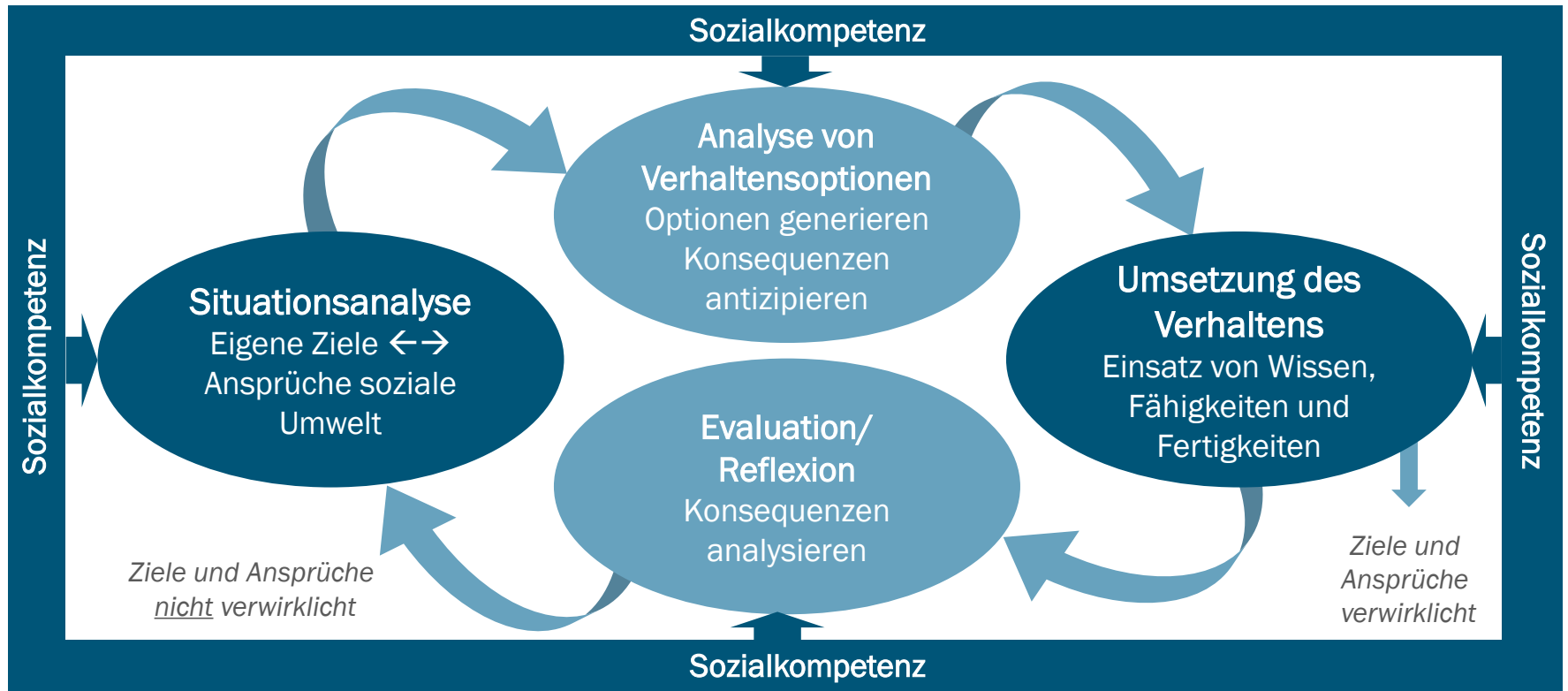
„Sozialkompetenz bezeichnet die Bereitschaft und Fähigkeit, soziale Beziehungen zu leben und zu gestalten, Zuwendungen und Spannungen zu erfassen, zu verstehen sowie sich mit anderen rational und verantwortungsbewusst auseinanderzusetzen und zu verständigen. Hierzu gehört insbesondere auch die Entwicklung sozialer Verantwortung und Solidarität.“

Automatische Steuerung des Sozialverhaltens



Eigenen Darstellung nach Kanning 2015, S. 39

Elaborierte Steuerung des Sozialverhaltens



Eigene Darstellung nach Kanning 2015, S. 33

Förderung sozialer Kompetenzen durch



pixabay (1020266)

Wissen

- Werte
- Normen
- Rollen

Wahrnehmung & Reflexion

- Eigenes Verhalten
- Verhalten anderer Menschen
- Perspektivübernahme

Verhalten

- Fertigkeiten
- Verhaltensstrategien
- Selbststeuerung

vgl. Kanning 2015, S. 83

Zentrale Lernszenarien und Einsatzbereiche von VR-Technologie:

- Simulation komplexer oder risikoreicher Arbeits- und Lernumgebungen
- Verhaltenstraining für Routine-, Gefahren- und Ausnahmesituationen
- Coaching im virtuellen Klassenzimmer (auch zum Training von Softskills)
- Training sozialer Kompetenz (insbes. Empathie und Perspektivübernahme)

Mehrwert:

- Handlungsorientiertes Lernen an und mit authentischen Modellen (Immersion, Authentizität, Interaktion)
- Aufbau möglichst konkreter Erfahrungen
- Langfristig: zeitliche und ökonomische Vorteile



vgl. Hagendorff 2016

Überblick zum Förderprojekt



Projektdaten und Förderung

- **Titel:** Einsatz von VR-Technologien zur Förderung sozialer Kompetenzen in der dualen Ausbildung
- **Laufzeit:** 01.04.2019 – 31.03.2020
- **Förderschwerpunkt:** „sozial kompetent – dual ausgebildet“
- **Zielgruppen:** Auszubildende, Auszubildende, Lehrkräfte in M+E-Industrie, Handel und Handwerk

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Kooperationspartner

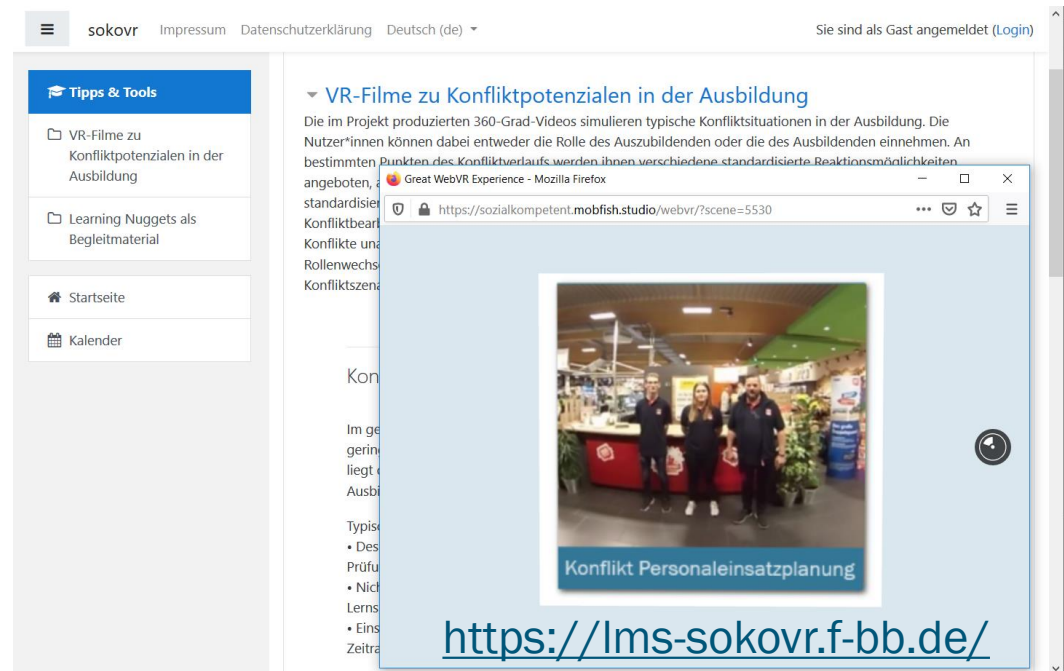
- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)
- Arbeitgeberverbände der Metall- und Elektroindustrie in Bayern und Verband der bayerischen Wirtschaft
- Handelsverband Deutschland (HDE)
- Zentralverband Deutsches Kraftfahrzeuggewerbe (ZDK)



Anforderungen

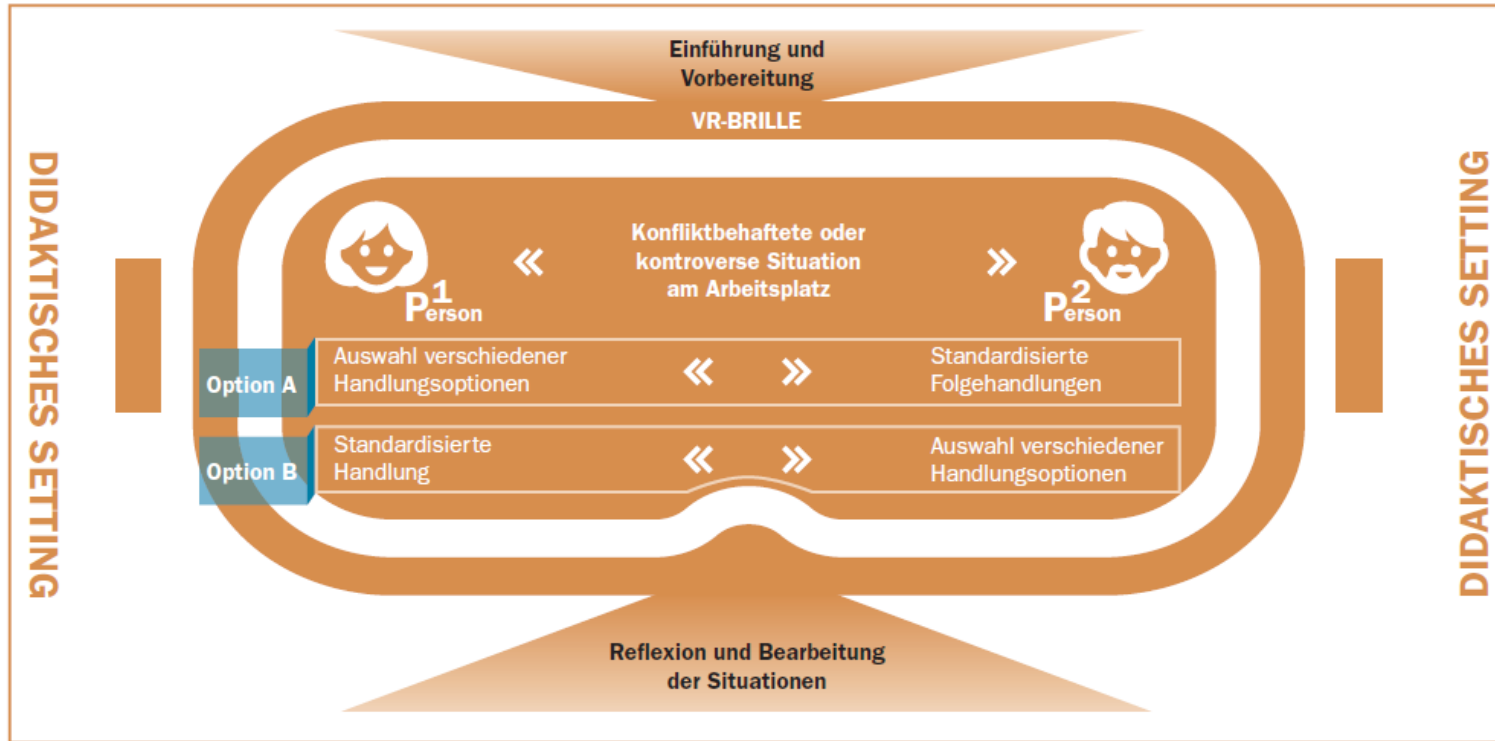
- Einsatzvariabilität für berufliche Lernorte
- Didaktische Einbettung
- Geräteunabhängiger Zugang
- Einfache technische Entwicklung
- Minimale (technische) Voraussetzungen
- Authentizität und Praxisbezug

Freier Online-Zugang zu den Lehr-Lernmaterialien



The screenshot displays the 'sokovr' website interface. At the top, there is a navigation bar with 'sokovr', 'Impressum', 'Datenschutzerklärung', and 'Deutsch (de)'. A user is logged in as a guest. The main content area features a blue header for 'Tipps & Tools' with a dropdown menu containing 'VR-Filme zu Konfliktpotenzialen in der Ausbildung' and 'Learning Nuggets als Begleitmaterial'. Below this is a 'Startseite' button and a 'Kalender' button. The main content area shows a video player for 'VR-Filme zu Konfliktpotenzialen in der Ausbildung'. The video player has a URL bar showing 'https://sozialkompetent.mobfish.studio/webvr/?scene=5530'. The video content shows three people in a shop setting, with a caption 'Konflikt Personaleinsatzplanung' at the bottom. The URL 'https://lms-sokovr.f-bb.de/' is displayed below the video player.

Didaktisches Konzept der Lernszenarien



<https://Im-s-sokovr.f-bb.de/>

Erfahrungswerte der kooperativen Entwicklung



Praxispartner unterschätzen den Produktionsaufwand und Nutzen digitaler Lernmaterialien (insbes. bzgl. AR/VR)

Didaktisches Konzeptionswissen nur eingeschränkt vorhanden



IT-Infrastrukturen der Betriebe sind häufig unzureichend

Lernen am Arbeitsplatz zwar wünschenswert aber im jeweils eigenen Unternehmen häufig nicht realisierbar



Anfangs sind einfache Lehr-Lerneinheiten elaborierten vorzuziehen

Produktionsprozess digitaler Medien hat selbst einen großen Lerneffekt und kann didaktisch sinnvoll eingesetzt werden



Thomas Schley (Projektgruppenleitung)
Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb)
Rollnerstraße 14
90408 Nürnberg

 0911 27779-382

 info@f-bb.de

 www.f-bb.de

