



Test eines VR (Virtual-Reality)-Moduls in der arbeitsorientierten Grundbildung / Arbeitsbereich Logistik (Do, 10. Sept. 2020 – 15.00-17.30)

HINTERGRUND

E-Learning ist in vielen Unternehmen Alltag. Auch in der arbeitsorientierten Grundbildung stehen mit den Web-Based-Trainings (WBT) von eVideo und vielen anderen Angeboten moderne Anwendungen zur Verfügung. In Arbeitsorientierter Grundbildung geht es darum, berufstätige Menschen, die nicht so stark in Lesen, Schreiben, Rechnen und Medienanwendung sind, arbeitsplatzbezogen und auf digitale Weise in Ihren Kompetenzen zu stärken. Und der Trend geht weiter: Vor allem Virtuelle Realität (VR) erhält mehr und mehr Einzug in das betriebliche Lernen. Die notwendigen Geräte werden preislich immer günstiger und erste Nutzungsszenarien setzen sich durch. Aus der zunehmenden Verbreitung von VR ergibt sich die Frage, ob und wie VR auch für die arbeitsorientierte Grundbildung genutzt werden kann.

VR IN DER ARBEITSORIENTIERTEN GRUNDBILDUNG

VR kann dabei helfen, viele Themen realistischer und verständlicher zu vermitteln, vor allem bei der Vorbereitung auf einen Arbeitsplatz. Risikosituationen und Arbeitsabläufe oder Szenarien mit Teamarbeit sind mögliche Anwendungen. So kann eine schriftliche Prozessbeschreibung direkt in die VR-Umgebung eingeblendet werden, wobei die Lernenden dann anhand dieser zum Beispiel einen LKW beladen müssen. Text und Handlung werden beim Lernen verbunden und verschiedene Sinne angesprochen. Viel deutlicher noch als beim klassischen E-Learning lassen sich die Ergebnisse der eigenen Handlung simulieren. Was passiert, am Zielort, wenn der LKW in der falschen Reihenfolge beladen wird?

ZIELSETZUNG

Im Workshop wollen wir den Prototypen eines VR-Moduls für die arbeitsorientierte Grundbildung in der Logistik testen. Dabei wollen wir herausfinden, inwieweit das Modul fachlich-inhaltlich den Bedarfen der Zielgruppen in der arbeitsorientierten Grundbildung entspricht: geringer Qualifizierte, An- und Ungelernte, Umschüler:innen sowie Auszubildende. Wie kann VR konkret eingesetzt werden? Und welche Rolle haben Auszubildende oder Kursleitende? Wir wollen auch gemeinsam schauen, welche Themen in der Logistikbranche sich eignen, durch VR vermittelt zu werden.



ENTWICKLUNG – WER IST DABEI?

Das VR Testmodul „Logistik“ wurde entwickelt von der Forschungs- und Entwicklungsgruppe Creative Media an der Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW) Berlin und dem Institut für Marken und Medien (IMM) unter der Leitung von Martin Steinicke in Zusammenarbeit mit dem Projekt Basiskomplus zur arbeitsorientierten Grundbildung bei Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg e.V. DGB-VHS.

PROGRAMM – DONNERSTAG 10. SEPTEMBER 2020

- 14:45 Uhr Ankommen und Kaffee
- 15:00 Uhr** Begrüßung und Vorstellung
- 15:15 Uhr Projekt eVideo Digitale Wege in der arbeitsorientierte Grundbildung für die Logistikbranche: vom Web Based Training zum Lernen mit VR-Szenarien (N.N., eVideo)
- 15:30 Uhr Einführung in den Prototypentest (Martin Steinicke, HTW Berlin)
- 15:45 Uhr Testdurchlauf: Setzen Sie die VR-Brille auf und spielen das Lernmodul durch
- 16:30 Uhr Auswertungsgespräch: Wie beurteilen Sie das Potential für die arbeitsplatzbezogene Grundbildung?
- 17:00 Uhr Austausch beim Snack/Kuchen
- 17:30 Uhr Ende



Die jeweils geltenden **Hygienebestimmungen werden eingehalten.**

RÜCKFRAGEN UND WEITERE INFORMATIONEN

Benedikt Eimann,

E-Mail: eimann@berlin.arbeitundleben.de

Telefon: 030 / 513 019 251

Internet: www.berlin.arbeitundleben.de, www.lernen-mit-evideo.de

BasisKomPlus

Basiskompetenz am Arbeitsplatz stärken!

Das Projekt BasisKomPlus (Förderkennzeichen W 141600) und das Projekt eVideoTransfer2 (Förderkennzeichen W 145700) werden im Rahmen der „Nationalen Dekade für Alphabetisierung und Grundbildung 2016-2026“ mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.



Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
University of Applied Sciences



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



AlphaDekade
2016 – 2026