

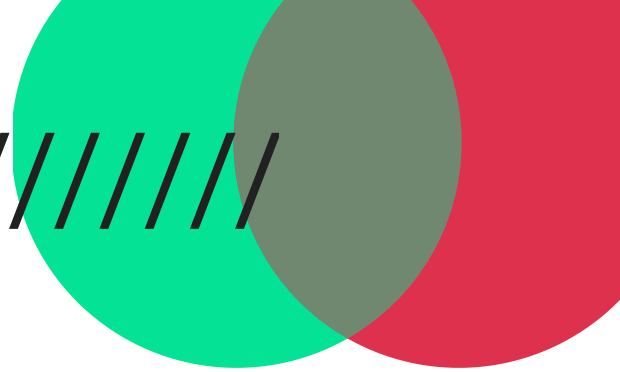


work**VR**

ENTDECKE DEINEN JOB MIT VIRTUAL REALITY



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



WAS IST WORK-VR?

DAS PROJEKT "WORK-VR: PILOTING VIRTUAL REALITY FOR LANGUAGE LEARNING IN THE CONTEXT OF EMPLOYABILITY" SETZT MODERNSTE TECHNOLOGIE (VIRTUAL REALITY) EIN, UM DIE QUALITÄT VON BERUFSBILDUNGSMAßNAHMEN FÜR MIGRANTEN UND FLÜCHTLINGE ZU ERHÖHEN.

FÜR WEN?

DIE PRIMÄRE ZIELGRUPPE DES PROJEKTS SIND ARBEITSSUCHENDE MIGRANT*INNEN UND FLÜCHTLINGE. DIE SEKUNDÄRE ZIELGRUPPE SIND DIE LEHRKRÄFTE UND FACHKRÄFTE AUS DER BERUFLICHEN BILDUNG SOWIE DIEJENIGEN, DIE ZUGEWANDERTE BEI IHRER BERUFLICHEN EINGLIEDERUNG BEGLEITEN.

VIRTUAL REALITY (VR) IST EINE COMPUTERGESTÜTZTE TECHNOLOGIE, DIE EINE DER TATSÄCHLICHEN REALITÄT ÄHNLICHE UMGEBUNG SIMULIEREN KANN. DIESE TECHNOLOGIE ERMÖGLICHT ES DEN NUTZER*INNEN, MIT HILFE EINER VR-AUSRÜSTUNG, DIE 3D-HEADSETS MIT INTEGRIERTEM STEREO SOUND UND CONTROLLERN UMFASST, IN EINER 3D-WELT ZU INTERAGIEREN. DIE KENNNTNIS VON FREMDSPRACHEN UND KULTUREN IST EIN SCHLÜSSELFaktor, UM MENSCHEN BESSER FÜR DEN ARBEITSMARKT ZU RÜSTEN. DAS PROJEKT BEFASST SICH MIT DEN PROBLEMEN DES ERLERNENS EINER ZWEITEN SPRACHE UND KULTUR IN EINEM NEUEN LAND SOWIE MIT DEN THEMEN SOZIALE EINGLIEDERUNG UND BESCHÄFTIGUNG..

DIE TOOLS

- 3 BERUFLICHE VR UMGEBUNGEN (PFLEGE, BAUWESEN, SERVICE)
- 1 VR UMGEBUNG FÜR VORSTELLUNGSGESPRÄCHE
- 1 ONLINE LERNPLATTFORM FÜR BERUFSSPRACHLICHES LERNEN

01

DIE PARTNER

02

DIE ERGEBNISSE

03

TIPPS & HINWEISE





VIFIN

VIDENS CENTER FOR INTEGRATION (VIFIN) IST EIN WISSENS- UND FORSCHUNGSZENTRUM IN DER KOMMUNE VEJLE / DÄNEMARK, DAS 2002 GEGRÜNDET WURDE, UM WISSEN ÜBER INTEGRATION ZU SAMMELN UND ZU VERARBEITEN UND UM INTEGRATIONSPROJEKTE UND -AKTIVITÄTEN ZU ENTWICKELN UND UMZUSETZEN.

SYNTHESIS

SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LTD. IST EIN INNOVATIVES UNTERNEHMEN MIT DEM ZIEL, SOZIALES UNTERNEHMERTUM IN ZYPERN ZU ENTWICKELN UND ZU UNTERSTÜTZEN. ES INITIIERT UND IMPLEMENTIERT PROJEKTE MIT POSITIVER SOZIALER WIRKUNG (IN DEN BEREICHEN BESCHÄFTIGUNG, INTEGRATION VON MIGRANTEN, UNTERNEHMERTUM UND SOZIALE INKLUSION) UND BETREIBT "HUB NICOSIA", EINEN KOLLABORATIVEN RAUM UND EINE GEMEINSCHAFT VON ORGANISATIONEN MIT PRIMÄR SOZIALEM ZWECK.

VNB

DER VNB IST EINE STAATLICH ANERKANNTE, LANDESWEITE EINRICHTUNG DER ERWACHSENENBILDUNG IN NIEDERSACHSEN, GEGRÜNDET 1984. ER IST ZUGLEICH EIN DACHVERBAND MIT EINEM NETZWERK VON MEHR ALS 200 ERWACHSENENPÄDAGOGISCHEN MITGLIEDSORGANISATIONEN UND GEMEINNÜTZIGEN KOOPERATIONSPARTNERN. WICHTIGE THEMEN DER VNB-BILDUNGSARBEIT SIND VON ÖFFENTLICHEM, GESELLSCHAFTLICHEM UND POLITISCHEM INTERESSE, WIE Z.B. MIGRATION UND INTEGRATION, NACHHALTIGE ENTWICKLUNG, FAMILIEN- UND GENERATIONENBILDUNG, GENDER- UND LGBTI*-BILDUNG, GLOBALES LERNEN U.V.M.



PISTES-SOLIDAIRES

PISTES-SOLIDAIRES IST EIN VEREIN, DER SEINE PROJEKTE UND AKTIONEN NACH DEN 4 SÄULEN DER UNESCO BILDUNG ENTWICKELT: LERNEN ZU WISSEN, LERNEN ZU SEIN, LERNEN ZU TUN, GEMEINSAM LERNEN UND MIT ANDEREN ZU LEBEN. WIR SCHAFFEN BILDUNGSSITUATIONEN, UM SOZIALE FÄHIGKEITEN ZU ENTWICKELN, DAS ZUSAMMENLEBEN ZU ERLEICHTERN UND ZU LERNEN, ZU SEIN. PISTES-SOLIDAIRES STÜTZT SEINE ARBEIT AUF NICHT-FORMALE BILDUNGSMETHODEN, INSBESONDERE AUF SOLCHE, DIE AUF ERFAHRUNGSLEARNEN BASIEREN.

ENAIP PIEMONTE

ENAIP, ENTE NAZIONALE ACLI ISTRUZIONE PROFESSIONALE, IST EIN GEMEINNÜTZIGER VEREIN, DER AUF NATIONALER UND INTERNATIONALER EBENE TÄTIG IST, MIT INITIATIVEN, DIE SICH AN JUGENDLICHE, ARBEITNEHMER UND UNTERNEHMEN RICHTEN, UND DER SEIT 1961 RECHTLICH ANERKANNT IST.



LERNPLATTFORM

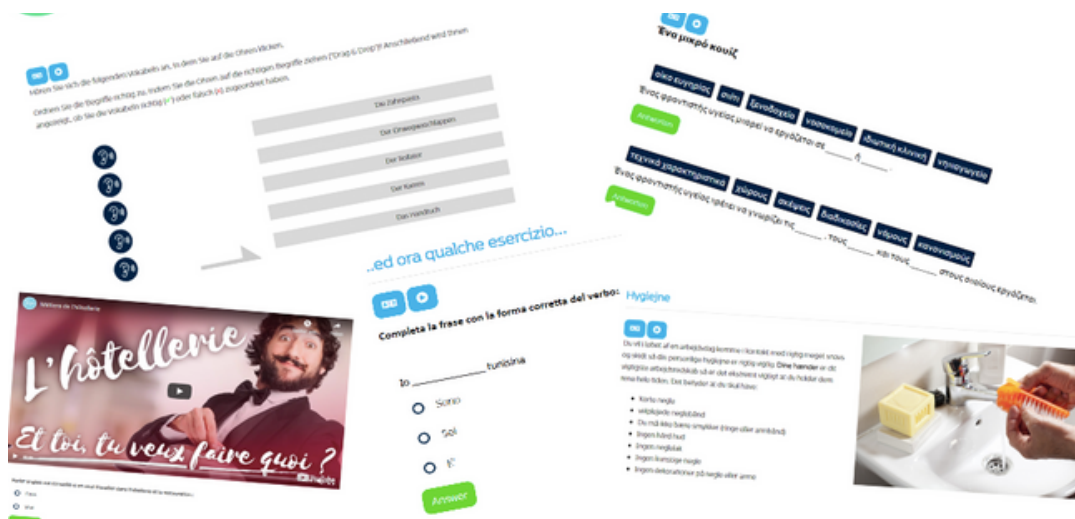
IM RAHMEN DES PROJEKTS HABEN WIR EINE ONLINE-LERNPLATTFORM ENTWICKELT UND MIT FACHLEUTEN AUS DEM BEREICH DER BERUFLICHEN BILDUNG, SPRACHLEHRERN UND BERUFSBERATERN ZUSAMMENGEGARBEITET, UM ZUGEWANDERTE DURCH VERSCHIEDENE ÜBUNGEN AUF 3 ARBEITSUMGEBUNGEN VORZUBEREITEN: GESUNDHEIT (ALTENPFLEGE), BAUWESEN UND DIENSTLEISTUNG (HOTELS UND RESTAURANTS). JEDER BEREICH IST IN 8 KAPITEL UNTERTEILT.

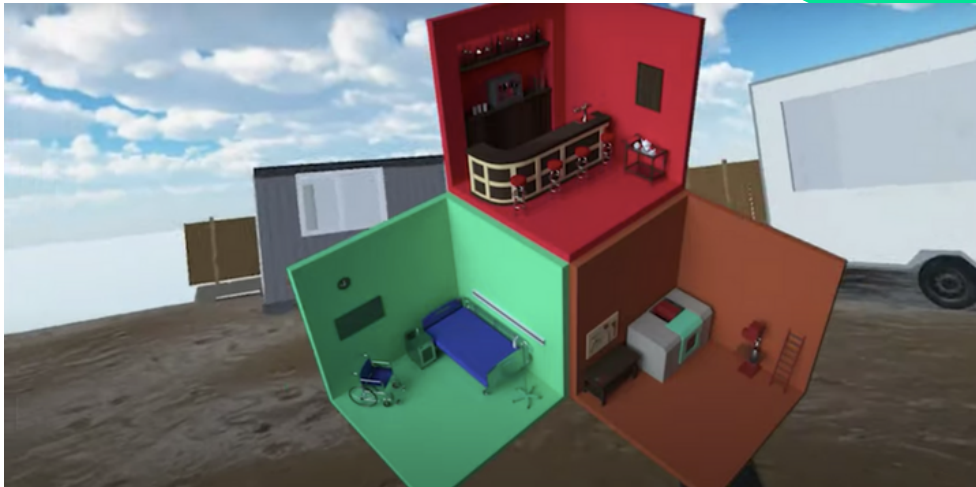
EIN WEITERER ABSCHNITT DREHT SICH UM DIE JOBSUCHE UND DIE VORBEREITUNG AUF EIN VORSTELLUNGSGESPRÄCH, MIT EINIGEN TIPPS, DIE FÜR JEDES PARTNERLAND IN DER JEWEILIGEN LANDESSPRACHE ANGEPASST SIND.

WEBSEITE : [HTTPS://VCC.VIFIN.DK/START/WORKVR](https://vcc.vifin.dk/start/workvr)

INHALT

- EINFÜHRUNG IN DAS ARBEITSGEBIET
- PERSÖNLICHE QUALIFIKATION FÜR DEN BERUF
- FACHVOKABULAR
- DAS ERSTE, WAS ICH MACHE, WENN ICH ZUR ARBEIT KOMME
- FÜR DEN JOB CHARAKTERISTISCHE DIALOGS
- EIN TYPISCHER ARBEITSTAG
- TEAMARBEIT
- UMGANG MIT SCHWIERIGKEITEN/KONFLIKTEN/NOTFÄLLEN





4 VIRTUAL REALITY UMGEBUNGEN

DER KERN DES PROJEKTS WAR DIE ENTWICKLUNG VON 4 VIRTUAL-REALITY-UMGEBUNGEN, DIE SICH AUF 3 ARBEITSUMGEBUNGEN KONZENTRIEREN, IN DENEN ZUGEWANDERTE MIT GERINGER ODER NICHT ANERKANNTER QUALIFIKATION BESCHÄFTIGUNG FINDEN KÖNNEN: GESUNDHEITSWESEN, BAUWESEN, DIENSTLEISTUNG. JEDE UMGEBUNG IST IN 3 EBENEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN AUFGABEN UNTERTEILT.

EINE ZUSÄTZLICHE UMGEBUNG ERMÖGLICHT ES DEN LERNENDEN, SICH AUF BEWERBUNGSGESPRÄCHE FÜR DIE 3 ARBEITSUMGEBUNGEN VORZUBEREITEN. ES KANN AUF DIE GESTELLTEN FRAGEN GEANTWORTET, DIE ANTWORT AUFGEZEICHNET UND DURCH EIN SPRACHERKENNUNGSSYSTEM VORGELESEN WERDEN.





LERNGRUPPEN

BEI DER DURCHFÜHRUNG DER WORKSHOPS IST ES RATSAM, DIESE MIT NICHT MEHR ALS 3 ODER 4 TEILNEHMENDEN FÜR EINE 3-STÜNDIGE SITZUNG DURCHFÜHREN. DIE ERFAHRUNG ZEIGT, DASS TATSÄCHLICH MEHR ALS 20 MINUTEN BENÖTIGT WERDEN, UM DIE BENUTZER*INNEN MIT DER PLATTFORM VERTRAUT ZU MACHEN. EINIGE BENUTZER*INNEN LERNEN SCHNELLER ALS ANDERE UND BENÖTIGEN NUR 10 MINUTEN, WÄHREND ANDERE FAST 30 MINUTEN BENÖTIGEN.

EINE SPIELFLÄCHE VON 2X2 ODER 3X3 QUADRATMETERN IST ERFORDERLICH, UM EIN KOMFORTABLES ERLEBNIS ZU GEWÄHRLEISTEN.

OPTIMALER ZEITRAHMEN

ES WIRD EMPFOHLEN, SITZUNGEN VON 3-4 STUNDEN DURCHFÜHREN, DAMIT DIE KLEINEN GRUPPEN DIE VIRTUAL-REALITY-UMGEBUNGEN OPTIMAL GENIEßEN KÖNNEN. JEDE EBENE INNERHALB JEDER UMGEBUNG BENÖTIGT 30 MINUTEN BIS 1 STUNDE, UM VOLLSTÄNDIG ERKUNDET ZU WERDEN. HIER IST DIE MINIMAL EMPFOHLENE ZEIT, UM JEDE VON IHNEN ZU NUTZEN UND EINEN GRÖßTMÖGLICHEN EFFEKT ZU ERZIELEN::

PFLEGE

LEVEL 1: 30-45 MINUTEN
LEVEL 2: 30-45 MINUTEN
LEVEL 3: 15-20 MINUTEN

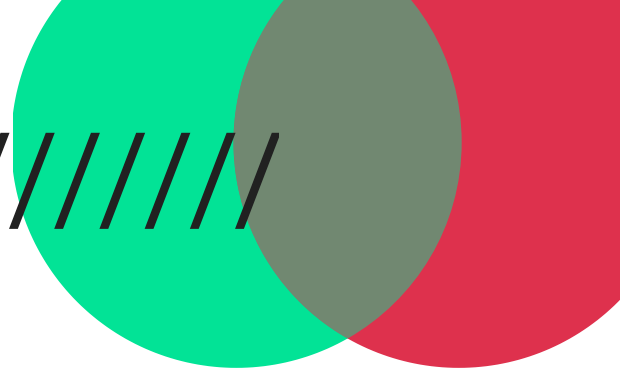
BAUWESEN

LEVEL 1: 30-45 MINUTEN
LEVEL 2: 30-45 MINUTEN
LEVEL 3: 30-45 MINUTEN

SERVICE

LEVEL 1: 30-45 MINUTEN
LEVEL 2: 20-30 MINUTEN
LEVEL 3: 30-45 MINUTEN





ANWENDUNG VON VIRTUAL REALITY IN ZEITEN VON COVID-19

IN ZEITEN VON COVID-19 GIBT ES NEUE REGELN, DIE WIR BEFOLGEN MÜSSEN, UM DIE SICHERHEIT ALLER TEILNEHMER*INNEN ZU GEWÄHRLEISTEN:



DIE RÄUME SOLLTEN MINDESTENS 4 BIS 9 QUADRATMETER FÜR JEDE PERSON BIETEN (ES GIBT UNTERSCHIEDE IN DEN GESETZLICHEN ANFORDERUNGEN ZWISCHEN DEN LÄNDERN).



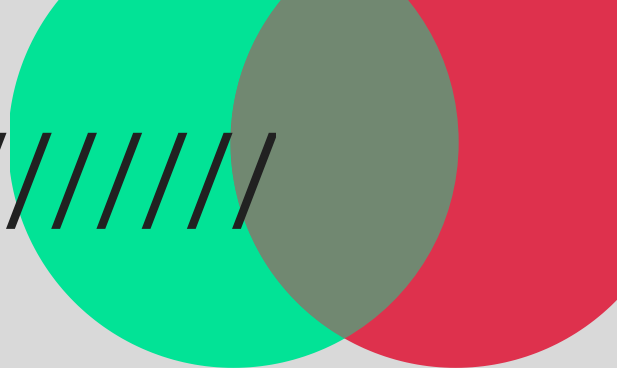
DER RAUM MUSS REGELMÄßIG GELÜFTET WERDEN. SIE SOLLTEN DIE FENSTER VOR JEDER NUTZUNG DER VR ÖFFNEN, ZUMINDEST WÄHREND SIE DIE HEADSETS REINIGEN. DAS GLEICHE MUSS ZWISCHEN DEN SITZUNGEN GESCHEHEN, WENN ZWEI ODER MEHR SITZUNGEN AM SELBEN TAG STATTFINDEN.



DESINFIZIEREN SIE DAS GERÄT ZWISCHEN DEN EINZELNEN BENUTZUNGEN (IDEALZUSTAND: 2 HEADSETS HABEN, SO DASS DAS GERÄT ZWISCHEN ZWEI NUTZUNGEN "RUHEN" UND ABWECHSELND GENUTZT WERDEN KANN). SIE SOLLTEN IHRE HÄNDE VOR UND NACH JEDEM KONTAKT MIT DEN BENUTZER*INNEN DESINFIZIEREN.

ACHTEN SIE AUF MEDIZINISCHE PROBLEME

ACHTEN SIE AUF MEDIZINISCHE PROBLEME / VORERKRANKUNGEN, DIE BEI EINIGEN WENIGEN ANWENDER*INNEN DAS VR-ERLEBNIS BEEINTRÄCHTIGEN KÖNNEN, WIE Z. B. SCHWINDEL, EPILEPSIE, AUGENBELASTUNG, KOPFSCHMERZEN UND ÜBELKEIT.



[HTTPS://WWW.WORK-VR.EU/](https://www.work-vr.eu/)



workVR

VIFIN 

pistes solidaires



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Publikation stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren wiedergibt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.