JOBS 4ALL

Stärkung der Beschäftigungsfähigkeit und Schlüsselkompetenzen junger Menschen mit Beeinträchtigung durch die digitale Transformation und Modernisierung der Beratung

Weiterbildungspaket für Coaches, Berater*Innen und Begleiter*Innen - Arbeit mit jungen Menschen mit Beeinträchtigung

Modul 3: Leitlinien für die JOBS4ALL-Simulation

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden. Projekt Nr.: 2021-2-EL02-KA220-YOU-000049207

Funded by the European Union

Das JOBS4ALL-Konsortium

Das Konsortium besteht aus 7 Organisationen aus 5 Ländern, von denen jede ihre eigene Erfahrung und ihr eigenes Fachgebiet hat.
Das Ziel ist es, die Menschen dazu zu motivieren, aktive Bürger ihrer Gemeinden zu werden und sich in einem größeren Kontext zu bewegen.

DEMOKRITOS NATIONAL CENTRE FOR SCIENTIFIC RESEARCH — Griechenland

Emphasys CENTRE — Zypern

MetropolisNet European network of local development partnerships in metropolitan areas — Deutschland

APPDA Coimbra — Portugal

Zespół Szkół Specjalnych im. Janiny Porazińskiej w Ignacowie — Polen

2ο ΕΠΑΛ ΑΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ — Griechenland

LC YOUTH — Zypern

INHALTSVERZEICHNIS

Modul 01
4 Stunden

Leitlinien für die Methodik des JOBS4ALL-Programms.

Modul 02
14 Stunden

JOBS4ALL-Schulungspaket.

Modul 03
8 Stunden

Leitlinien für die JOBS4ALL-Simulation.

Modul 04
4 Stunden

Monitoring und Bewertung durch Open Badges.

Funded by the European Union

Modul 3:

Leitlinien für die JOBS4ALL VR-Spiel-Simulation

Das VR-Spiel ist zu finden unter: https://jobs4all-project.eu/pr3/

Funded by the European Union

Virtual Reality (VR) Simulationsspiel

Das Virtual Reality (VR) Simulationsspiel ist im Wesentlichen das Spiel, in dem die YPwDs die drei ausgewählten Berufe mit Elementen der Beschäftigungsfähigkeit sowie Hygiene-, Gesundheits- und Sicherheitsfragen in einer visuell stimulierenden Umgebung simulieren.

Das VR-Spiel ist in allen Partnersprachen verfügbar und ist in 3 Schwierigkeitsstufen unterteilt (Anfängerstufe, Mittelstufe, Fortgeschrittenenstufe) und
Die Beutzer*Innen können frei von einer Arbeitsumgebung zur nächsten navigieren und die 110 verschiedenen kurzen szenariobasierten interaktiven Aktivitäten (10 szenariobasierte Aktivitäten für jede Lernstufe) ausprobieren, die speziell für dieses Spiel entwickelt wurden.

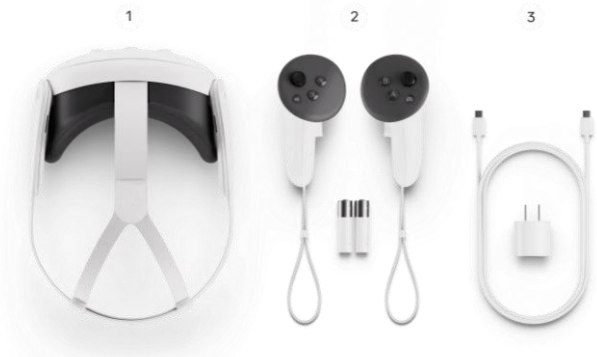
Das VR-Spiel simuliert die drei Berufe mit Hilfe von Avataren, die sich in verschiedenen Arbeitsumgebungen und -situationen bewegen und versuchen, die verschiedenen Aufgaben und Tätigkeiten zu bewältigen und dabei Audio- und Textanweisungen zu folgen. Nach erfolgreichem Abschluss einer Aufgabe erhalten sie eine Glückwunschnachricht, die das Engagement fördert.

Ein Benutzerhandbuch, das die Benutzer bei der Verwendung des VR-Spiels anleitet, ist verfügbar.

Funded by the European Union

Empfohlene Tools: Meta Quest 3

Das **empfohlene Tool** für das VR-Spiel :
https://www.meta.com/quest/quest-3/

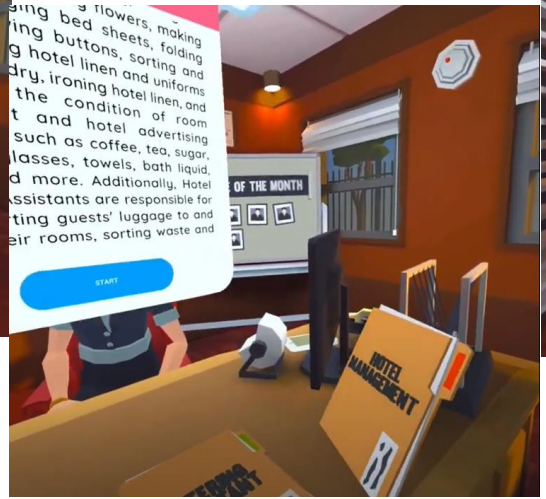


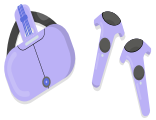
Was enthalten ist:

1. Meta Quest 3 Headset mit einstellbarer, vorinstallierter Standard Facial Interface
2. 2 Touch Plus-Controller mit Handschlaufen und 2 AA-Batterien
3. Ladekabel & Netzadapter

Funded by the European Union

VR-Spiel!





Funded by the European Union

Virtual Reality (VR) Simulationsspiel

Laden Sie das Jobs4All VR-Simulationsspiel hier runter:

Neueste Version 1.9.8 (für Meta Quest 2 & 3)
Neueste Version (für Oculus Rift S)

Bitte beachten Sie, dass Sie die SideQuest-App benötigen, um die APK-Datei auf Ihr Meta Quest VR-Headset zu laden.

Weitere Informationen über SideQuest finden Sie hier:
https://sidequestvr.com/

Funded by the European Union

Leitlinien für VR-Simulationen

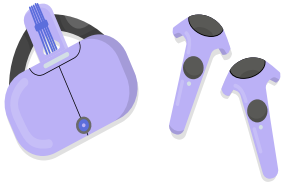
- **Vorbereitung und Orientierung**
  - Digitale Kompetenz: Führen Sie vor der Benutzung Einführungssitzungen durch, um die Teilnehmer mit der VR-Technologie, den Steuerungen und den Sicherheitsmaßnahmen vertraut zu machen.
  - Achten Sie auf Teilnehmer*Innen, die möglicherweise zusätzliche Unterstützung oder Anpassungen ihrer VR-Erfahrungen benötigen.

- **Einführung in die VR-Ausbildung und Programmziele**
  - Machen Sie Coaches mit dem VR-Spiel und seiner Rolle beim Erreichen der Programmziele vertraut.
  - Geben Sie einen Überblick über das entwickelte VR-Spiel, seinen Zweck und seine Einbindung in das allgemeine JOBS4ALL-Programm.

Funded by the European Union

Leitlinien für VR-Simulation

- **Schulungen zu Barrierefreiheit und Inklusion**
  - Erkunden Sie die Zugänglichkeitsfunktionen im VR-Spiel.
  - Anleitung zu integrativen Moderationstechniken, um unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht zu werden.



- **Navigieren in der VR-Umgebung**

  Praktische Erkundung:
  - Lassen Sie die Coaches die VR-Umgebung selbst erleben.
  - Geben Sie Tipps für eine reibungslose Navigation in der VR-Umgebung.
  - Fehlersuche

    Behandlung allgemeiner Probleme und Techniken zur Fehlerbehebung.

Funded by the European Union

Leitlinien für VR-Simulation

- **Verstehen des VR-Spielinhalts**
  - Helfen Sie Coaches, den Inhalt des VR-Spiels und seine Ausrichtung auf die Beschäftigungsfähigkeit zu verstehen.
  - Erforschen Sie Schlüsselszenarien und Herausforderungen innerhalb des VR-Spiels in Verbindung mit den Kompetenz-Rahmen
  - Diskutieren Sie, wie der VR-Inhalt mit dem Kompetenzrahmen übereinstimmt.

Funded by the European Union

Leitlinien für VR-Simulation

- **Erleichterungstechniken**
  - Schulung für die Coaches in effektiven **Moderationstechniken**, um die Teilnehmer*Innen durch die VR-Erfahrung zu führen.

- **Praktische Übungen und Feedback**
  - Bieten Sie den Coaches praktische Übungen zur Durchführung des VR-Spiels an und geben Sie konstruktives Feedback.
  - **Angeleitete Übungssitzungen:** Moderation von Übungssitzungen, in denen Coahces sich gegenseitig durch das VR-Spiel führen - **Peer-to-Peer-Methodik**

Funded by the European Union

Installation des JOBS4ALL VR-Spiels

- Da das VR-Spiel nicht offiziell im Quest Store erhältlich ist, muss der Nutzer **das Spiel per Sideload laden**.

Was Sie benötigen:

1. Quest Device: 2 oder 3
2. Usb-Kabel
3. Meta Quest App auf Ihrem Smartphone

Funded by the European Union

Installation des JOBS4ALL VR-Spiels

❖ Folgen Sie den nächsten Schritten:

1. **Aktivieren Sie den Entwicklermodus auf Quest 3.**

1.1. Verbinden Sie Ihr Quest 3 über ein USB-Kabel mit Ihrem Computer

1.2. Gehen Sie zu oculus.dashboard.com und melden Sie sich mit Ihrem Meta-Konto an.

1.3. Sie werden aufgefordert, einen Organisationsnamen zu erstellen. Verwenden Sie einen Namen, der noch nicht vergeben ist. Es kann ein beliebiger Name sein.

1.4. Verwenden Sie die Option der Zwei-Faktor-Authentifizierung zur Verifizierung Ihres Quest 3

1.5. Rufen Sie die Meta Quest-App auf Ihrem Telefon auf: Menü->Geräte->Kopfhörer-Einstellungen->Entwicklermodus aktivieren

2. **Laden Sie die SideQuest App runter und installieren Sie sie auf Ihrem Computer**: https://sidequestvr.com/

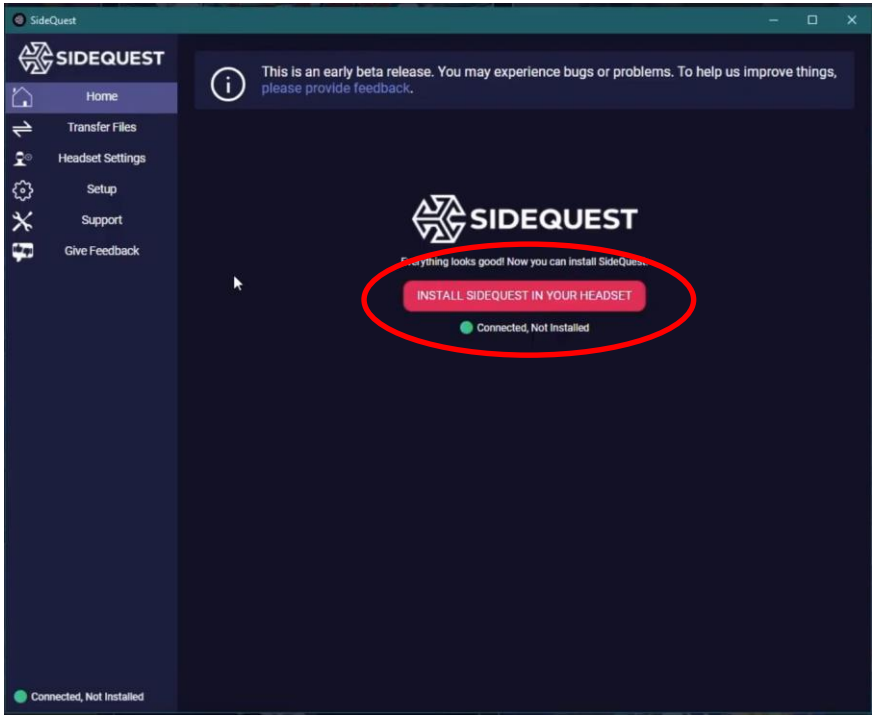
Funded by the European Union

Installation des JOBS4ALL VR-Spiels

3. **Öffnen Sie die SideQuest App** und:

3.1 Verbinden Sie Ihr Quest VR mit dem USB-Kabel (falls nicht bereits angeschlossen). Sie werden sehen, dass das angeschlossene Gerät in der App grün wird.

3.2 Klicken Sie auf "INSTALL SIDEQUEST ON YOUR HEADSET".



Funded by the European Union

Installation des JOBS4ALL VR-Spiels

4. **Verbinden Sie das SideQuest-Konto mit Ihrer App**.

4.1. Setzen Sie Ihr Quest Headset auf und gehen Sie zu Apps. Wählen Sie ALLE Apps und gehen Sie zu den Unbekannten Quellen.

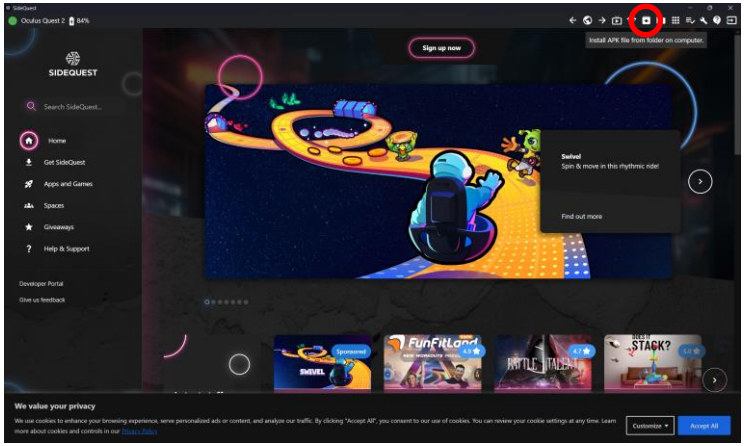
4.2. Dort wählen Sie die SideQuest-App aus und erhalten einen speziellen Code.

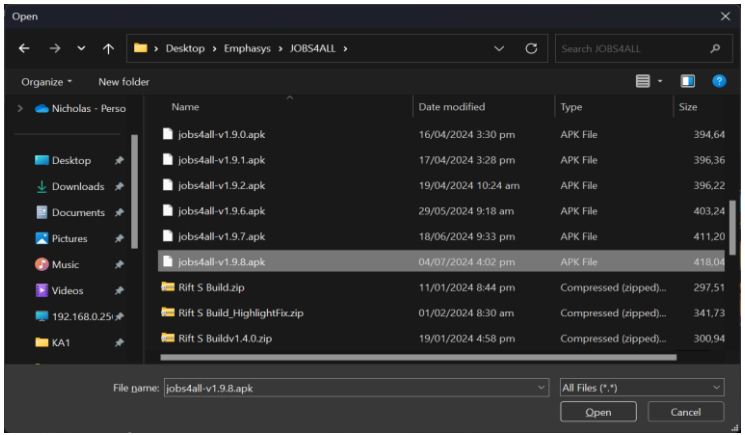
4.3. Gehen Sie zu sdq.st/link und geben Sie den Code ein, den Sie erhalten haben, und klicken Sie auf "Link App".

Funded by the European Union

Installation des JOBS4ALL VR-Spiels

5. **Herunterladen des Spiels auf das Quest Headset**
5.1. Laden Sie das Spiel runter von:
https://jobs4all-project.eu/pr3/
5.2. Vergewissern Sie sich, dass das Quest Headset eingeschaltet und über ein USB-Kabel mit Ihrem Computer verbunden ist.
5.3. Öffnen Sie die SideQuest App auf Ihrem Computer
5.4. Klicken Sie auf das Symbol "Apk-Datei von meinem Computer installieren".
5.5. Suchen und wählen Sie im Browserfenster die Jobs4All apk-Datei aus und klicken Sie auf "Öffnen", um sie auf das Headset herunterzuladen.





Funded by the European Union

Installation des JOBS4ALL VR-Spiels

6. **Das Spiel spielen**

6.1. Headset:
Bibliothek->Anwendungen->Unbekannte Quellen und dort findest du das Spiel Jobs4All. Klicken Sie darauf, um das Spiel zu starten.

Wir empfehlen neuen Spielern, die noch nie ein Quest VR benutzt haben, vor dem Spiel die Einführungs-App "First Steps" zu spielen, um sich mit der Steuerung und der Benutzerumgebung vertraut zu machen.

Funded by the European Union

Das JOBS4ALL VR-Spiel spielen

1. Auf dem Startbildschirm können Sie Ihre bevorzugte Sprache auswählen

Funded by the European Union

Das JOBS4ALL VR-Spiel spielen

2. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, sollten Sie das Tutorial, in dem die wichtigsten Funktionen des Spiels vorgestellt werden, nicht überspringen.

Funded by the European Union

Das JOBS4ALL VR-Spiel spielen

3. Sie können der Beruf, für den Sie geschult werden möchten, auswählen, indem Sie den Ordner mit dem Beruftitel nehmen und ihn auf das Fach legen.

Es sind 3 Arten von Stellen verfügbar:

- Lagerassistent
- Catering-Assistenz
- Hotelassistent

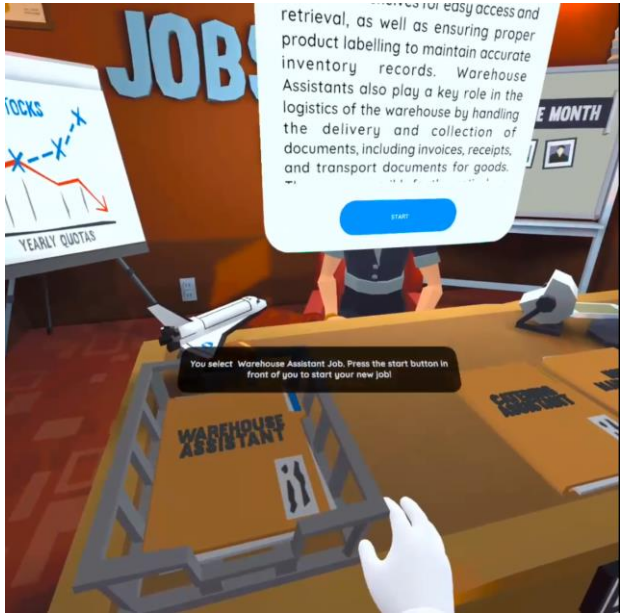
Funded by the European Union

Das JOBS4ALL VR-Spiel spielen

4. Sie können die Sprache des Spiels ändern, indem Sie auf die Taste mit den 3 Linien auf dem linken Joystick des VR klicken.
Außerdem können Sie die Größe des Players ändern, indem Sie die Option Einstellungen aufrufen.
Schließlich können Sie das Spiel auch über das gleiche Menü beenden.

Funded by the European Union

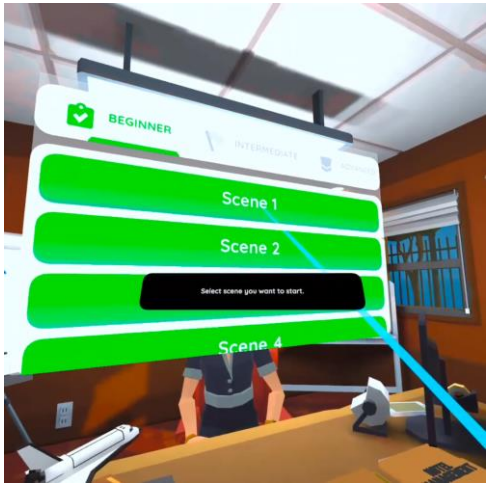
Das JOBS4ALL VR-Spiel spielen



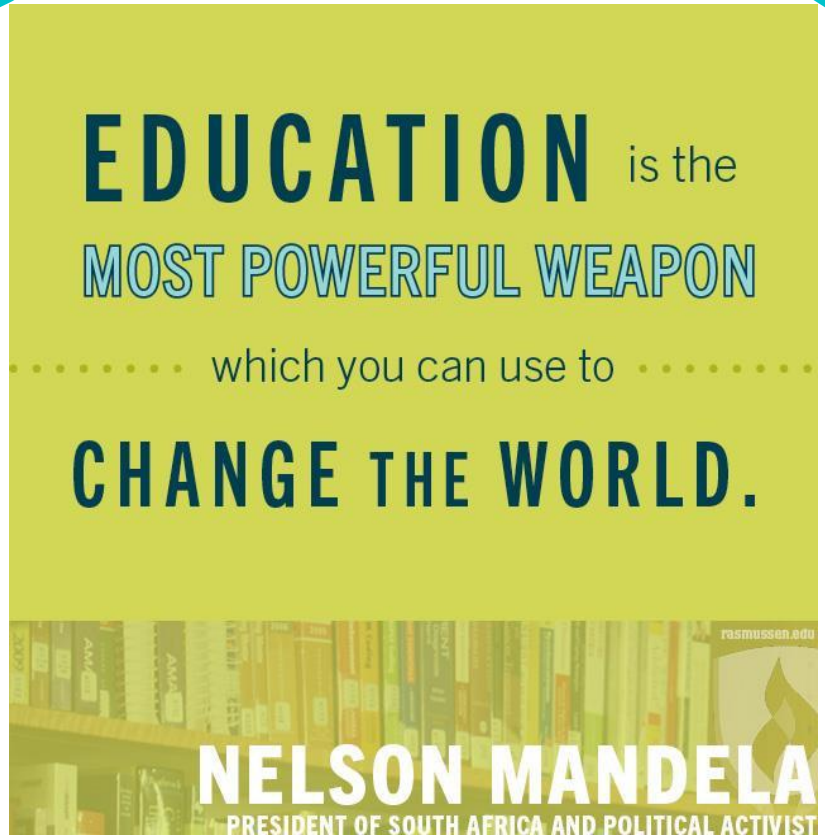
5. Sobald Sie den gewünschten Beruf ausgewählt haben, klicken Sie auf Start.
Daraufhin wird Ihnen eine Liste der verfügbaren Stufen angezeigt.
Die Stufen sind in drei Kategorien unterteilt:

- Anfängerstufe
- Mittelstufe
- Fortgeschrittenenstufe

Wählen Sie die gewünschte Stufe aus und starten Sie, um zum dem jeweiligen Szenario!



Funded by the European Union



Funded by
the European Union

Quellen

Council of the European Union. (2016, November 23). Outcomes of proceedings - Promoting new approaches in youth work to uncover and develop the potential of young people. Council of the European Union.
Retrieved from:
http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-14277-2016-INIT/en/pdf
Finkelstein, J., Knight, E., & Manning, S. (2013). The Potential and Value of Using Digital Badges for Adult Learners (Final Report). Washington, DC: American Institutes for Research.
Retrieved from:
https://lincs.ed.gov/publications/pdf/AIR_Digital_Badge_Report_508.pdf
Open Badges. IMS Global Learning Consortium.
Retrieved from:
https://openbadges.org/
Bryan Mathers, 2016, Open Badges
Retrieved from:
https://bryanmmathers.com/open-badges-data-inside/
Papadimitriou, Sofia & Niari, Maria. (2019). Open Badges as Credentials in Open Education Systems: Case Studies from Greece and Europe. 49-63.
Kyle Clements, Richard E. West and Enoch Hunsaker, Getting Started with Open Badges and Open Microcredentials, International Review of Research in Open and Distributed Learning Volume 21, Number 1, 2020.
Retrieved from:
https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1240709.pdf

Funded by the European Union

Quellen

What Are Open Badges? 2017.
Retrieved from:
https://badge.wiki/wiki/What_Are_Open_Badges%3F
A comprehensive guide to digital badges. A Free Resource from Accredible.Com
Retrieved from:
https://www.accredible.com/wp-content/uploads/2018/07/A-Comprehensive-Guide-to-Digital-Badges-Accredible.pdf
Digital Badging: An Introduction and Guide to Getting Started
Retrieved from:
https://www.ca-ilg.org/sites/main/files/file-attachments/digital_badging.pdf?1524597358
Developer's Guide to Issuing Open Badges 2.0, Concentric Sky
Retrieved from:
https://www.concentricsky.com/articles/detail/developers-guide-to-issuing-open-badges-2.0
Open Badges 2.0 Implementation Guide, IMS Final Release, 2018.
Retrieved from: https://www.imsglobal.org/sites/default/files/Badges/OBv2p0Final/impl/index.html
Open Badges v2.0, IMS Final Release
Retrieved from: https://www.imsglobal.org/sites/default/files/Badges/OBv2p0Final/index.html
About Open Badges. Open Badges Organization
Retrieved from:
https://openbadges.org/about/
Digital Badges as Effective Assessment Tools, 2014. Purdue University
Retrieved from:
https://learningoutcomesassessment.org/documents/Parker_Assessment_in_Practice.pdf

Funded by the European Union

Quellen

Brandye Barrington, "Digital Badges Are Now an Essential Tool for Employers and Candidates Alike,
Retrieved from:
https://blogs.oracle.com/certification/digitalbadges-are-now-an-essential-tool-for-employersand-candidates-alike
Badging is the New Assessment with Lewis & Clark College
Retrieved from:
https://www.instructure.com/portfolium/badging-is-the-new-assessment
Gamification in Education Stats:
Retrieved from:
https://www.learndash.com/gamification-in-education-stats/
A Guide to Writing Open Badge Metadata:
Retrieved from:
https://badge.wiki/wiki/A_Guide_to_Writing_Open_Badge_Metadata
About Open Badges:
Retrieved from:
https://openbadgefactory.com/en/about-open-badges/#:~:text=Open%20Badges%20are%20created%20and,whom%20and%20on%20what%20basis
Davis, K., & Singh, S. (2015). Digital badges in afterschool learning: Documenting the perspectives and experiences of students and educators. Computers & Education, 88, 72-83.
Retrieved from:
https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.04.011

Funded by the European Union

Quellen

Gibson, D., Coleman, K., & Irving, L. (2016). Learning journeys in higher education: Designing digital pathways badges for learning, motivation and assessment. In D. Ifenthaler, N. Bellin-Mularski, & D.-K. Mah (Eds.), Foundation of digital badges and micro-credentials (pp. 115-138). Cham, Switzerland: Springer International Publishing.

Gibson, D., Ostashewski, N., Flintoff, K., Grant, S., & Knight, E. (2015). Digital badges in education. Education and Information Technologies, 20, 403–410.

Retrieved from:

https://doi.org/10.1007/s10639-013-9291-7

https://openbadges.org/

https://support.mozilla.org/en-US/kb/why-open-badges

https://info.badgr.com/

https://openbadges.me/

https://bryanmmathers.com/hashtag/openbadges/

https://openbadges.info/

https://support.badgr.com/

https://openbadges.info/all-about-open-badge/?lang=en

https://openbadges.org/about/faq

Funded by the European Union

DANKE!

Kontaktieren Sie uns über

Weitere Informationen finden Sie auf der Projektwebsite und auf der E-Learning-Plattform unter:

https://jobs4all-project.eu/ | https://jobs4all.iit.demokritos.gr/

Beschäftigung sollte für alle zugänglich und verfügbar sein.

Funded by the European Union