JOBS 4ALL

Rozwijanie kompetencji kluczowych
i wzmacnianie szans na zatrudnienie młodych
osób niepełnosprawnych poprzez transformację
cyfrową i modernizację rynku pracy dla młodzieży

Pakiet Treningowy dla Pedagogów/Trenerów/Konsultantów Pracujących z Młodzieżą z Niepełnosprawnościami

Moduł 3: Wytyczne dla Symulacji JOBS4ALL

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project N°: 2021-2-EL02-KA220-YOU-000049207

Funded by the European Union

Konsorcjum JOBS4ALL

Konsorcjum składa się z 7 organizacji z 5 krajów, z których każda ma swoje własne doświadczenia i obszar specjalizacji. Ich celem jest motywowanie ludzi do stawania się aktywnymi obywatelami swoich społeczności oraz rozszerzanie działalności w kolejnych obszarach.

DEMOKRITOS NATIONAL CENTRE FOR SCIENTIFIC RESEARCH — Grecja

Emphasys CENTRE — Cypr

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

APPDA Coimbra — Portugalia

Zespół Szkół Specjalnych im. Janiny Porazińskiej w Ignacowie — Polska

2° ΕΠΑΛ ΑΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ — Grecja

LC YOUTH — Cypr

SPIS TREŚCI

Moduł 01
4 godziny

Wytyczne dotyczące metodologii programu JOBS4ALL.

Moduł 02
14 godzin

Pakiet szkoleniowy JOBS4ALL.

Moduł 03
8 godzin

Wytyczne dla symulacji JOBS4ALL.

Moduł 04
4 godziny

Monitorowanie i ocena przy pomocą odznak Open Badge.

Funded by the European Union

Moduł 3:

Wytyczne dla JOBS4ALL
Symulacje gier VR

The VR Game can be found at: https://jobs4all-project.eu/pr3/

Funded by the European Union

Gra symulacyjna wirtualnej rzeczywistości (VR)

Gra symulacyjna rzeczywistości wirtualnej (VR) to w zasadzie gra, w której młodzi pracownicy będą symulować 3 wybrane zawody z elementami umiejętności zawodowych oraz kwestii higieny, zdrowia i bezpieczeństwa w wizualnie stymulującym środowisku.

Gra VR jest dostępna we wszystkich językach partnerów i podzielona jest na 3 poziomy trudności (początkujący, średniozaawansowany, zaawansowany). Użytkownicy mogą swobodnie poruszać się z jednego środowiska pracy do drugiego, wypróbowując 110 różnych krótkich interaktywnych aktywności opartych na scenariuszach (10 aktywności opartych na scenariuszach dla każdego poziomu nauki), które zostały specjalnie zaprojektowane na potrzeby tej gry.

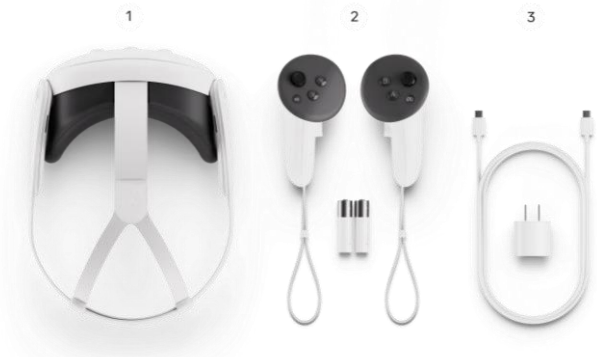
Gra VR symuluje 3 stanowiska pracy z wykorzystaniem awatarów, które poruszają się w różnych środowiskach pracy i sytuacjach i próbują podejmować różne zadania-aktywności, postępując zgodnie ze wskazówkami dźwiękowymi i tekstowymi po drodze. Po pomyślnym wykonaniu zadania otrzymują wiadomość z gratulacjami, co zwiększa ich zaangażowanie.

Dostępna jest instrukcja obsługi, która pomoże użytkownikom w korzystaniu z gry VR.

Funded by the European Union

Rekomendowane wyposażenie: Meta Quest 3

Rekomendowane wyposażenie dla gry VR:
https://www.meta.com/quest/quest-3/

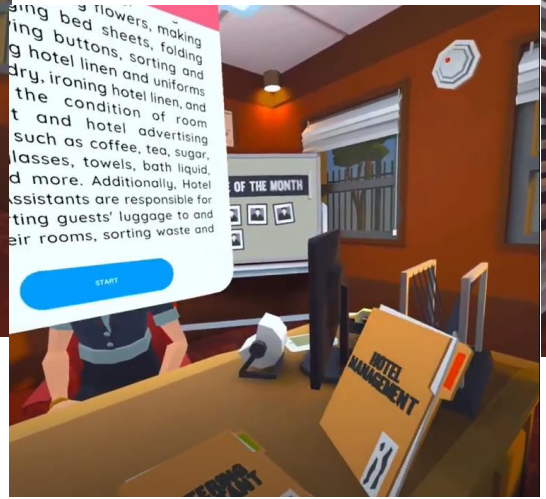


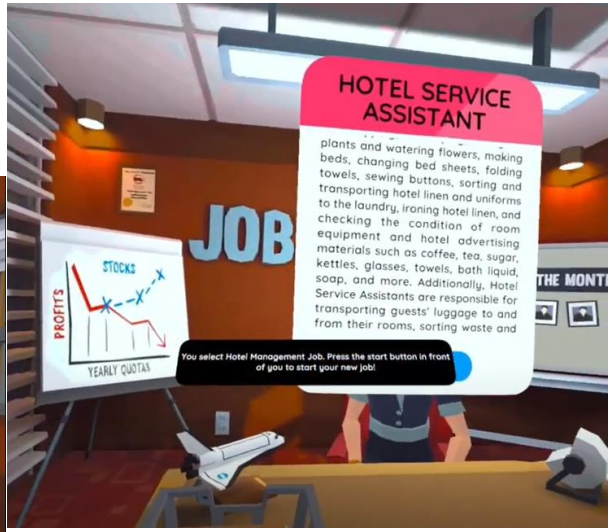
Co zawiera:

1. Zestaw słuchawkowy Meta Quest 3 z regulowanym, wstępnie zainstalowanym standardowym interfejsem twarzy
2. 2 kontrolery Touch Plus z paskami na nadgarstki i 2 bateriami AA
3. Kabel do ładowania i zasilacz

Funded by the European Union

Gra VR w działaniu !





Funded by the European Union

Gra symulacyjna wirtualnej rzeczywistości (VR)

Pobierz grę symulacyjną Jobs4All VR tutaj:

Latest Version 1.9.8 (dla Meta Quest 2 & 3)
Latest Version (dla Oculus Rift S)

Pamiętaj, że będziesz potrzebować aplikacji SideQuest, aby przesłać plik APK do zestawu słuchawkowego Meta Quest VR.

Więcej informacji o SideQuest znajdziesz tutaj:
https://sidequestvr.com/

Funded by the European Union

Wytyczne dla gry symulacyjnej VR

- **Przygotowanie i orientacja**
  - Umiejętności cyfrowe: Przeprowadzenie szkolenia przed sesją w celu zapoznania uczestników z technologią VR, elementami sterującymi i środkami bezpieczeństwa.
  - Zwracaj uwagę na uczestników, którzy mogą wymagać dodatkowego wsparcia lub dostosowania w swoich doświadczeniach z grą VR.

- **Wprowadzenie do szkolenia VR i cele programu**
  - Zapoznanie trenerów z grą VR i jej rolą w osiąganiu celów programu.
  - Przedstaw przegląd opracowanej gry VR, jej celu i tego, w jaki sposób wpisuje się ona w szerszy program JOBS4ALL.

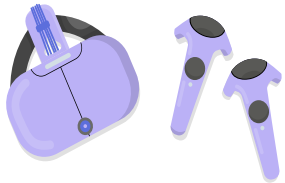
Funded by the European Union

Wytyczne dla symulacji VR

- **Szkolenia z zakresu dostępności i integracji**
  - Poznaj funkcje dostępności w grze VR.
  - Wytyczne dotyczące integracyjnych technik w celu zaspokojenia różnorodnych potrzeb
- **Poruszanie się w środowisku VR**

  Eksploracja praktyczna:
  - Pozwól trenerom samodzielnie odkrywać środowisko gry VR
  - Udzielaj wskazówek dotyczących płynnego poruszania się w środowisku VR.
  - Rozwiązywanie problemów

    Rozwiązywanie typowych problemów i techniki rozwiązywania problemów.



Funded by the European Union

Wytyczne dla symulacji VR

- **Zrozumienie zawartości gry VR**
  - Pomóż trenerom w zrozumieniu treści gier VR i ich powiązaniu z umiejętnościami zawodowymi.
  - Poznaj kluczowe scenariusze i wyzwania w grze VR, łącząc je z ramami kompetencji
  - Omów, w jaki sposób zawartość VR jest zgodna z ramami kompetencji.

Funded by the European Union

Wytyczne dla symulacji VR

- **Techniki ułatwiające**
  - Szkolenie trenerów w zakresie skutecznych technik ułatwiających uczestnictwo w doświadczeniu VR.
- **Praktyczne ćwiczenia i informacje zwrotne**
  - Zapewnienie trenerom praktycznych ćwiczeń ułatwiających grę VR i oferowanie konstruktywnych informacji zwrotnych..
  - **Sesje ćwiczeniowe z przewodnikiem:** Prowadzenie sesji treningowych, podczas których osoby pracujące z młodzieżą prowadzą się nawzajem przez grę VR - **metodologia peer to peer.**

Funded by the European Union

Instalacja gry JOBS4ALL VR

- Ponieważ gra VR nie jest oficjalnie dostępna w Quest Store, użytkownik będzie musiał ją pobrać z **innego źródła.**

Co będziesz potrzebować:

1. Urządzenie Quest 2 lub 3
2. Kabel USB
3. Aplikacja Meta Quest na smartfonie

Funded by the European Union

Instalacja gry JOBS4ALL VR

❖ Wykonaj następujące kroki:

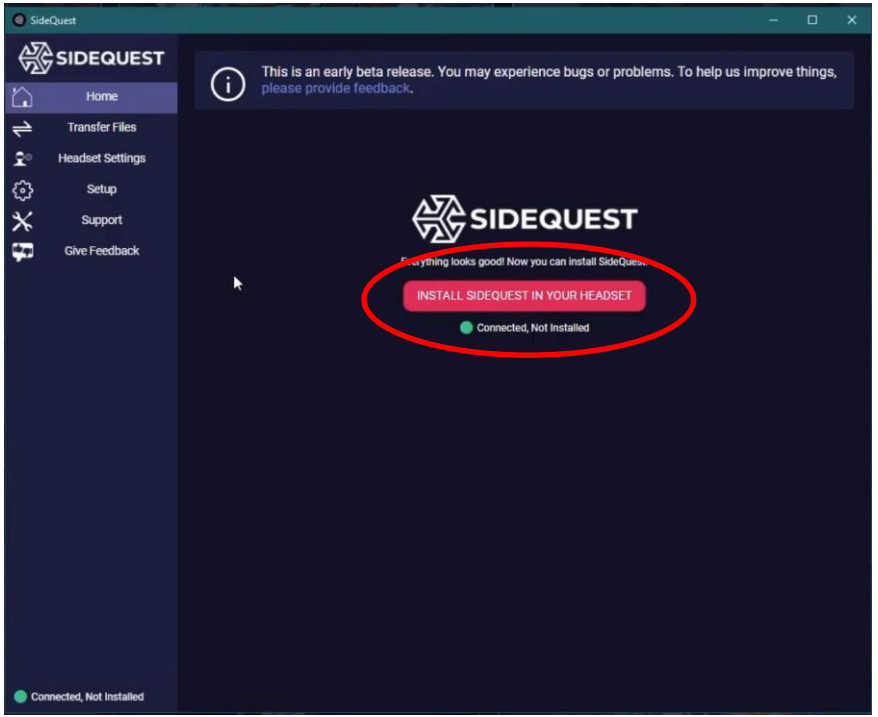
1. **Włącz tryb programisty w Quest 3.**
    1.1. Podłącz swój Quest 3 do swojego komputera używając kabla USB
    1.2. Przejdź do oculus.dashboard.com i zarejestruj się za pomocą swojego konta Meta
    1.3. Zostaniesz poproszony o utworzenie nazwy organizacji. Użyj nazwy, która nie jest zajęta. Może to być dowolna nazwa.
    1.4. Użyj opcji uwierzytelniania dwuetapowego, aby zweryfikować swój Quest 3
    1.5. Przejdź do aplikacji Meta Quest w telefonie. Przejdź do: Menu->Devices->Headset Settings->Enable Developer Mode
2. **Pobierz i zainstaluj na swoim komputerze SideQuest App z**: https://sidequestvr.com/

Funded by the European Union

Instalacja gry JOBS4ALL VR

3. **Uruchom aplikację SideQuest App** i:

3.1 Podłącz Quest VR kablem USB (jeśli jeszcze nie jest podłączony). Zobaczysz, że podłączone urządzenie zmieni kolor na zielony w aplikacji.
3.2 Kliknij przycisk „ZAINSTALUJ SIDEQUEST NA ZESTAWACH SŁUCHAWKOWYCH”



Funded by the European Union

Instalacja gry JOBS4ALL VR

4. **Połączenie konta SideQuest z aplikacją.**

4.1. Załóż swój zestaw słuchawkowy Quest i przejdź do aplikacji. Wybierz WSZYSTKIE aplikacje i przejdź do Nieznanych źródeł.
4.2. Tam wybierzesz aplikację SideQuest i otrzymasz specjalny kod.
4.3. Przejdź do sdq.st/link, wprowadź podany kod i kliknij „Połącz aplikację”.

Funded by the European Union

Instalacja gry JOBS4ALL VR

5. **Pobieranie gry na zestaw słychawkowy Quest**

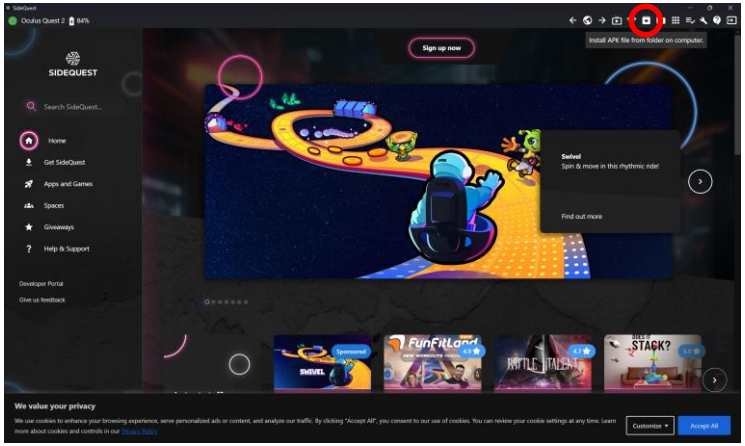
5.1. Pobierz grę z:
https://jobs4all-project.eu/pr3/

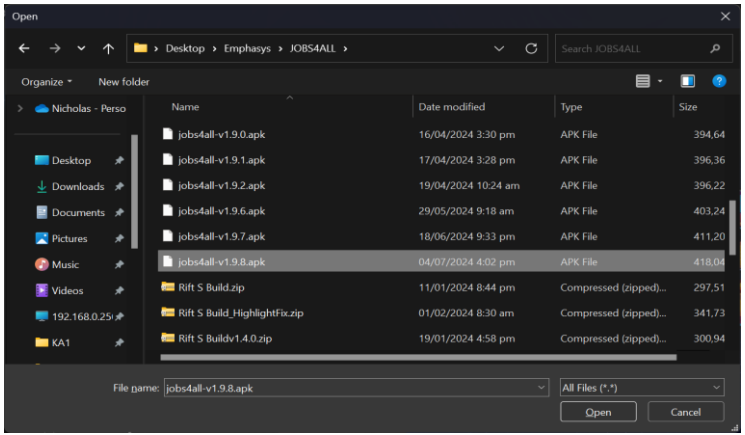
5.2. Upewnij się, że zestaw słuchawkowy Quest jest włączony i podłączony do komputera za pomocą kabla USB.

5.3. Uruchom aplikację SideQuest na swoim komputerze

5.4. Kliknij ikonę “Install apk file from my computer” (zainstaluj plik apk z mojego komputera).

5.5. Znajdź i wybierz plik APK Jobs4All w oknie przeglądarki, a następnie kliknij otwórz, aby pobrać go na zestaw słuchawkowy.





Funded by the European Union

Instalacja gry JOBS4ALL VR

6. **Zagraj w grę:**

6.1. Z zestawu słuchawkowego przejdź do: Library->Applications->Unknown Sources i tam znajdziesz grę Jobs4All. Kliknij ją, aby uruchomić grę.

Nowym graczom, którzy nigdy wcześniej nie korzystali z Quest VR, zalecamy, aby przed rozpoczęciem gry wypróbowali aplikację wprowadzającą „First Steps”, aby zapoznać się ze sterowaniem i środowiskiem użytkownika.

Funded by the European Union

Gra w JOBS4ALL VR Game

1. Na ekranie początkowym możesz wybrać preferowany język

Funded by the European Union

Gra w JOBS4ALL VR Game

2. Jeśli grasz w grę po raz pierwszy, zalecamy nie pomijać samouczka, który przedstawia główne funkcje gry.

Funded by the European Union

Gra w JOBS4ALL VR Game

3. Możesz wybrać typ zadania, w zakresie którego chcesz zostać przeszkolony, chwytając i umieszczając teczkę z konkretnym zadaniem na tacy.

Dostępne są 3 rodzaje stanowisk:

- Asystent w Magazynie
- Asystent Cateringu
- Asystent Obsługi Hotelowej

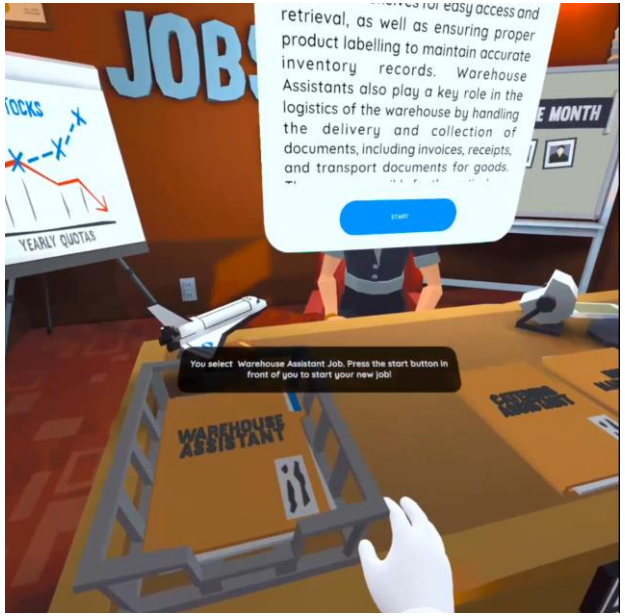
Funded by the European Union

Gra w JOBS4ALL VR Game

4. Język gry można zmienić, klikając przycisk 3 linii na lewym joysticku VR.
Dodatkowo możesz zmienić wysokość gracza, przechodząc do opcji Ustawienia.
Z tego samego menu można również wyjść z gry.

Funded by the European Union

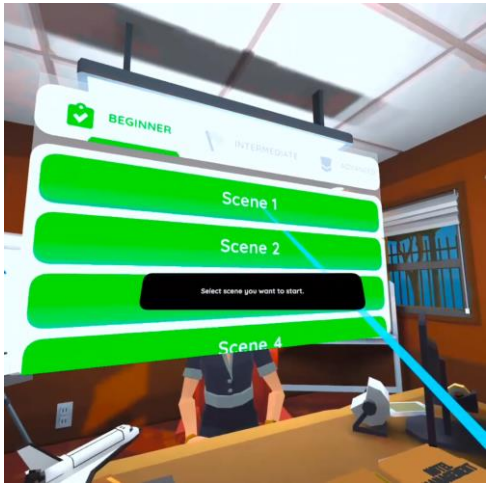
Gra w JOBS4ALL VR Game



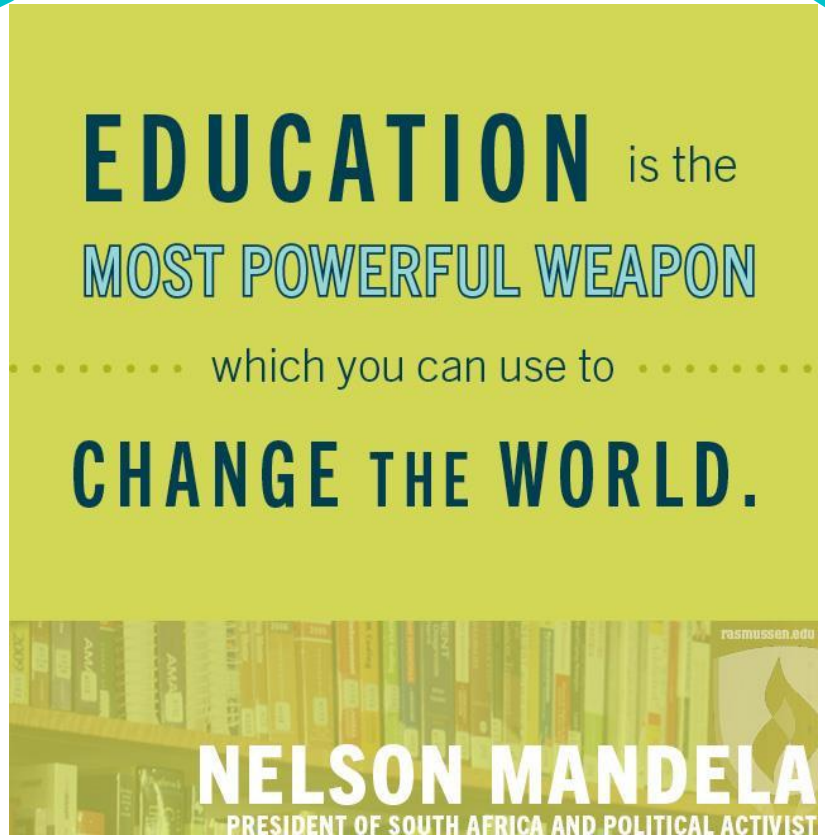
5. Po wybraniu preferowanego zadania kliknij przycisk Start. Zostanie wyświetlona lista dostępnych scen. Scenariusze są podzielone na trzy kategorie:

- Początkujący
- Średniozaawansowany
- Zaawansowany

Wybierz interesującą Cię scenę i rozpocznij grę, a zostaniesz przeniesiony do konkretnego scenariusza!



Funded by the European Union



Funded by
the European Union

Źródła

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

Źródła

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

Źródła

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

Źródła

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

DZIĘKUJĘ!

Skontaktuj się z nami poprzez

Po więcej informacji zapraszamy na stronę internetową oraz e-Learning Platform at:

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

Employment should be accessible and available to all.
Zatrudnienie powinno być dostępne dla wszystkich.

Funded by the European Union