

VR-PROJEKTE





Bildung

Erziehung

Schulung

Training

- Unter „**VR-BEST**“ konzipiert die FHS Lernsysteme mit VR-Technik, um Schulen kostenfrei die Nutzung von innovativen Lern- und Trainingsprogrammen für den Schulunterricht zur Verfügung zu stellen.
- **Ziele:** Förderung der Nutzung neuer Lernmethoden mittels VR-Technik an Bildungseinrichtungen, Heranführen der Schüler:innen an innovative Technologien und Steigerung des Spaßfaktors am Lernen im Unterricht.



VR-BEST-PROJEKTE

- Pilot-Projekt:
„VR-Training – Oszilloskop“
- Gruppendynamik und
Förderung von Zivilcourage am
Fallbeispiel „Mobbing“
- Erste Hilfe in der Schule
und auf dem Pausenhof



FRANK HIRSCHVOGEL
STIFTUNG

presents

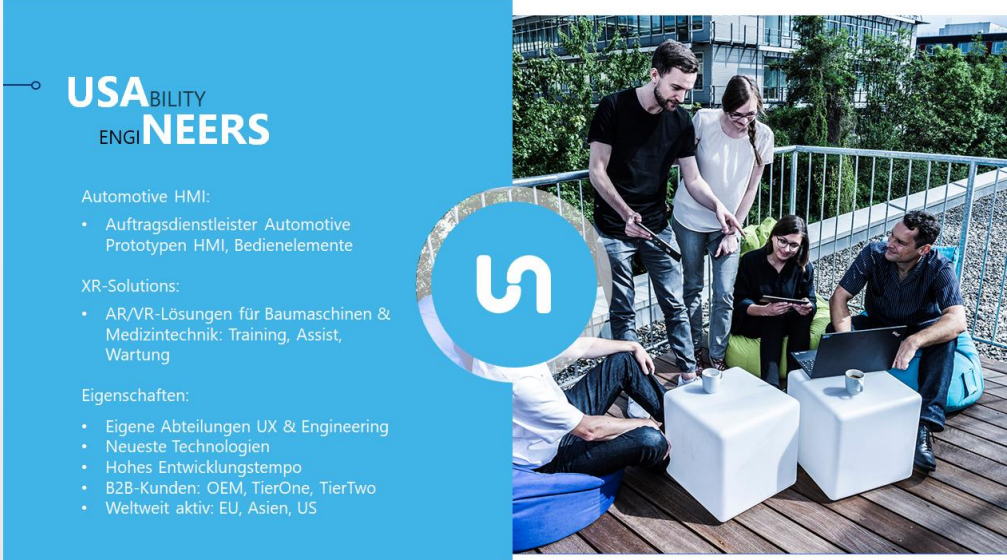
VR - BEST

Virtuelles Trainingsprogramm
Modul: **Oszilloskop-Bedienung**

 USANEERS &  **oculus quest**

PILOT-PROJEKT: „VR-TRAINING - OSZILLOSKOP“

- Entwicklung einer Lern-Software, die es Schüler*innen ermöglicht, sich mit einer marktüblichen VR-Brille und Controllern die wichtigsten Grundlagen der Oszilloskopbedienung im Selbststudium beizubringen
- Usaneers GmbH: Bereitstellung einer Softwareplattform, mit der AR/VR basierte Trainings-, Assistenz- und Wartungsszenarien entwickelt werden können
- Ziele: Einführung in die VR-Technik, Kennenlernen eines Oszilloskops, nachhaltiges Lernen mit praktischem Training, Motivation und Interesse wecken



USA BILITY ENGINEERS

Automotive HMI:

- Auftragsdienstleister Automotive Prototypen HMI, Bedienelemente

XR-Solutions:

- AR/VR-Lösungen für Baumaschinen & Medizintechnik: Training, Assist, Wartung

Eigenschaften:

- Eigene Abteilungen UX & Engineering
- Neueste Technologien
- Hohes Entwicklungstempo
- B2B-Kunden: OEM, TierOne, TierTwo
- Weltweit aktiv: EU, Asien, US



PROGRAMMINHALT VR-TRAINING „OSZILLOSKOP“ (DEMO-VERSION)

Das VR-Training Oszilloskop umfasst drei inhaltliche Szenen:

- 1. Bedienung der VR-Brille und der dazugehörigen Controller („Tutorial“)**
- 2. Auspacken und Anschließen des Oszilloskops („Unboxing“)**
- 3. Messen eines ersten Signals**

Das VR-Training steht Partner-Bildungseinrichtungen der FHS und weiteren interessierten Schulen in Form von drahtlosen Stand-Alone-VR-Brillen zur Verfügung. Die FHS als Auftraggeber hat dazu eine bestimmte Anzahl (derzeit 10 Stück) von VR-Brillen selbst angeschafft.



ORGANISATORISCHER RAHMEN FÜR DIE EINFÜHRUNG DER VR-BRILLEN

- ✓ Persönliche Einführung mit Schulleiter:innen und Lehrkräften
- ✓ Nachmittags-Workshops mit Schüler:innen
- ✓ Leihgabe für den Schulunterricht
- ✓ Test der Demo-Version an mittlerweile 9 Schulen mit ca. 200 Schüler:innen und 50 Lehrkräften



PROJEKTPLANUNG VR-TRAINING „OSZILLOSKOP“



Ab 01.01.2023

Entwicklung einer EDU-Version mit zusätzlich freiem Training in Story

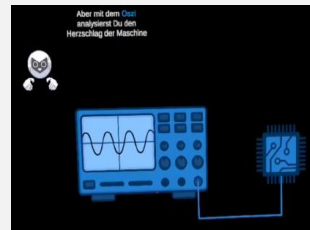
Bereitstellung der deutschen EDU-Version an Schulen national

Bis 01.04.2024



Frühjahr 2022 - heute

Durchführung der Testphase



Frühjahr 2024

Entwicklung der internationalen EDU-Version

WEITERE VR-BEST-PROJEKTE



Förderung von Zivilcourage an Schulen

Fachliche Unterstützung durch „Aktion Jugendschutz München“ und Hochschule Kempten

Erste Hilfe in der Schule und auf dem Pausenhof

Fachliche Unterstützung durch das Rote Kreuz



BRÜCKEN BAUEN. ZUKUNFT GESTALTEN.



**FRANK HIRSCHVOGEL
STIFTUNG**

Dr.-Manfred-Hirschvogel-Straße 6

86920 Denklingen

Tel: (08861) 910-5801

E-Mail: info@frankhirschvogelstiftung.de

Website: www.frankhirschvogelstiftung.de

Social Media:

