

Soziale Berufe erkunden mithilfe von Virtual Reality

Von der Idee zur fertigen Anwendung
beim Arbeiter-Samariter-Bund NRW e.V.

Einblicke in die Umsetzung der digitalen Berufsfelderkundung des ASB NRW



Wir helfen
hier und jetzt.



Arbeiter-Samariter-Bund

Mitten im Lockdown: Eine Idee entsteht

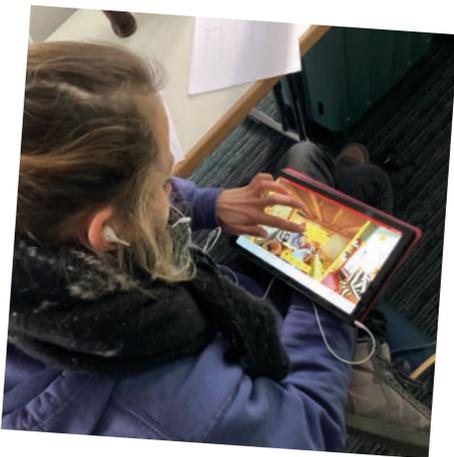
Während des ersten Lockdowns der Corona-Pandemie im Frühjahr 2020 wurde deutlich, dass die Pandemie nicht in einigen Tagen oder wenigen Wochen vorbei sein würde. Auch nach den ersten Lockerungen war klar, dass vor allem soziale Einrichtungen nach lange von den direkten Auswirkungen der Pandemie und den Folgen betroffen sein würden.

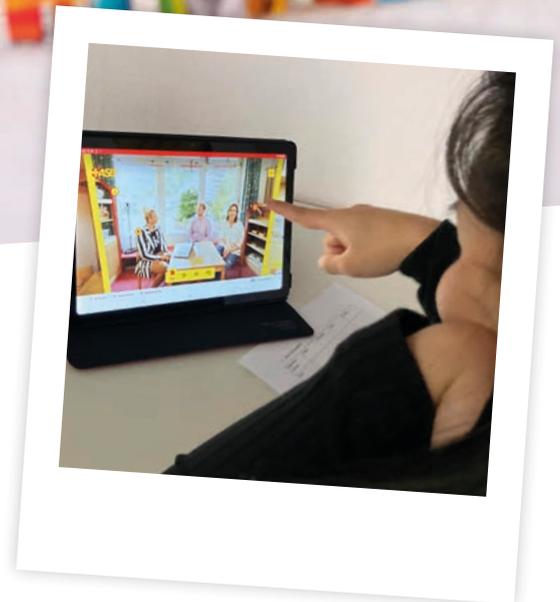
Neben den direkten, praktischen Fragen für den Alltag – wie können wir Kund*innen erreichen, wie kommunizieren wir ohne direkte persönliche Begegnung etc., die alle Menschen betrafen, stellte der ASB NRW schnell fest, dass Einrichtungen für besonders vulnerable Zielgruppen vor weiteren Herausforderungen stehen – insbesondere bei der Gewinnung neuer Mitarbeiter*innen.

Wie können junge Menschen pädagogische Berufe kennenlernen, wenn die entsprechenden Einrichtungen geschlossen oder nur begrenzt betretbar sind – Praktika also ausfallen? Wo können sie lebensnahe, wahrhaftige Informationen über die entsprechenden Berufsfelder bekommen, um zu entscheiden, welche Ausbildung oder welchen Studiengang sie belegen möchten?

Warum ist das wichtig?

Eines haben gerade die ersten Monate der Pandemie deutlich gezeigt: **Mitarbeitende in pädagogischen Berufen gehören zu den systemrelevanten Berufsgruppen!** Die qualitativ hochwertige Betreuung von Kindern und die Sicherstellung von Notbetreuung ist ein wesentlicher Faktor in Krisenzeiten. Dabei sind die Fachkräfte oft besonderen psychischen Belastungen ausgesetzt.





Sichtbar geworden ist aber auch, dass zahlreiche Mitarbeiter*innen in den entsprechenden Berufsfeldern zu einer der Risikogruppen gehören, die im Fall einer Infektion mit dem Sars-Cov2-Virus von besonders schweren Verläufen betroffen sind. Daher entsteht in diesen Berufsfeldern ein erhöhter Personalbedarf.

Der ASB NRW sah sich also mit drei Problemfeldern konfrontiert:

- ✚ Die Corona-Pandemie hat die Bedeutung der pädagogischen Berufsfelder sehr deutlich gemacht, aber auch gezeigt, dass es nicht nur aktuell zu wenig Personal gibt, sondern auch mit steigendem Personalbedarf zu rechnen sein wird.
- ✚ Die Berichterstattung über pädagogische Berufsumfelder ist oft problembehaftet und von den Problemen in der aktuellen Pandemie-Situation geprägt. Das trägt nicht zur Verbesserung des Images dieser Berufe bei.
- ✚ Möglichkeiten, die Berufsfelder bei Praktika, Berufsbildungsmessen oder Infoveranstaltungen kennenzulernen, sind stark eingeschränkt.

Eine digitale Lösung, die neue Wege geht

Um all diese Probleme gemeinsam adressieren zu können, haben wir eine innovative digitale Idee entwickelt. Sie sollte

- ✚ über pädagogische Berufsfelder informieren und zum anderen einen möglichst wahrhaftigen, lebensnahen und direkten Eindruck von den Berufsfeldern und den konkreten Tätigkeiten vermitteln.
- ✚ Wissensdefizite abbauen und auch weniger bekannte Berufsfelder vorstellen.
- ✚ Über auch in der Pandemie mögliche niederschwellige Einstiege in die Berufsfelder infor-

mieren, zum Beispiel Freiwilliges Soziales Jahr oder Bundesfreiwilligendienst.

- Digitalen, interaktiven Kontakt zu Menschen ermöglichen, die diese Berufe ausüben und aus ihrem Alltag berichten können und eine intensive, auch emotional ansprechende Begegnung mit den Berufsbildern ermöglichen.
- auch Jugendlichen und jungen Erwachsenen im ländlichen Raum mit weniger gut ausgebautem Kinder- und Jugendhilfeangebot gezielt über die betreffenden Berufsfelder informieren.
- soziale Berufe attraktiv darstellen und zeigen, dass auch „alte“, seit vielen Jahrzehnten existierende Berufsfelder in unserer Zeit attraktive, innovative und begeisternde Tätigkeiten bieten.

Virtual Reality (kurz: VR) gibt Interessierten die Möglichkeit, Situationen, die sie in ihrem Alltag nicht ohne weiteres erleben können, intensiv kennenzulernen. Studien zeigen zudem, dass Nutzer*innen

Inhalte, die sie in virtueller Realität erlebt werden, schneller merken und länger behalten können.

Virtual Reality bietet das, was Fachleute ein „immersives Erlebnis“ nennen. Abgeleitet vom englischen „immerse“ (eintauchen, vertiefen) beschreibt dieser Begriff die Wirkung, die virtuelle Welten auf die Anwender*innen haben: Sie nehmen eine zusätzliche Wirklichkeit wahr, können ganz in diese eintauchen und sich in dieser Welt neues Wissen aneignen oder vorher gefasste Vorstellungen überprüfen.

Und natürlich machen VR-Erlebnisse auch einfach Spaß. Positive Emotionen helfen ebenfalls dabei, Gelerntes besser zu behalten und sich auf Neues einzulassen.

Die Digitalisierungsstrategie des ASB NRW

In seiner Digitalisierungsstrategie bekennt sich der ASB NRW dazu, technologischen und medizinischen Fortschritt aktiv zur Weiterentwicklung seiner Dienstleistungen einzusetzen. Dabei legt er den größten Schwerpunkt jedoch auf eine menschenzentrierte Umsetzung von Digitalisierungsschritten. Alle neuen Projekte müssen sich am ASB-Leitbild und dem ASB-Ethik-Kodex orientieren. Sie sollen die Werte des ASB nicht nur bewahren, sondern ausbauen und so beispielsweise eine größere Teilhabe durch Digitalisierung ermöglichen. Der ASB NRW nutzt digitale Innovation, um seinen Leitspruch in die Tat umzusetzen: Wir helfen hier und jetzt.

Von der Idee zum Projektantrag

Virtual Reality ist nicht nur eine neue, innovative Möglichkeit, in andere Welten einzutauchen – sondern auch eine Technologie, die ohne finanzielle Mittel nicht genutzt werden kann. Das Sonderprogramm „Zugänge erhalten – Digitalisierung stärken“ der Stiftung Wohlfahrtspflege NRW kam genau zum richtigen Zeitpunkt. Die Stiftung hat es sich zum Ziel gesetzt, mit dem Sonderprogramm neue, digitale Strukturen von Trägern der Freien Wohlfahrtspflege zu unterstützen, so dass diese auch in Krisenzeiten die Menschen erreichen und ihnen weiterhin optimale Angebote ermöglichen können.

Die Ausschreibungsvorgaben und die Möglichkeiten, die das Programm bietet, passen perfekt zu unserer Projektidee. Das Programm ermöglicht sowohl die Umsetzung innovativer Technologie-

Lösungen als auch die Beschaffung von Geräten für die Umsetzung der Maßnahmen. Zudem ermöglicht es die Beteiligung der Zielgruppe und ermutigt die Bewerber*innen, Projekte zu planen, die auch über den eigenen Nutzen hinaus skaliert werden können.

<small>(Antrag der Trägerorganisation)</small> Forschungszentrum Jülich GmbH Projektträger Jülich Forschung und Gesellschaft NRW Geschäftsbereich ETN 3 Karl-Heinz-Beckurts-Str. 13 52428 Jülich	Förderaufruf „Zugänge erhalten – Digitalisierung stärken“ 
Antrag auf Gewährung einer Zuwendung	





Das Referat Kinder und Jugend sowie das Referat Digitalisierung schreiben gemeinsam den Fördermittelantrag – unterstützt von einer Steuerungsgruppe, zu der folgende Mitglieder gehörten:



Dr. Stefan Sandbrink, Landesgeschäftsführer



Dr. Dorothee Sallet, Leiterin der Abteilung Bildung



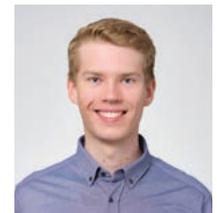
Daniela Ernst, Referentin für Kinder- und Jugendhilfe



Esther Finis, Leitung des Referats Digitalisierung



Frank Hoyer, Leiter der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit



Nils Döring, studentische Aushilfe für digitale Projekte

Im Mittelpunkt stehen drei Komponenten:

- Produktion einer interaktiven VR-Anwendung, die Berufsfelder in KiTas, Familienzentren, Jugendhäusern und in der Schulbegleitung zeigt.
- Beschaffung von Geräten, in denen man die Anwendung sowohl als Virtual Reality-Erlebnis als auch in 2D und 360° ansehen kann
- Begleitung durch einen Jugendbeirat: Mitglieder der Zielgruppe (Schüler*innen, Student*innen, junge Erwachsene) gestalten Drehbücher, Inhalte und technische Umsetzung, um die Bedürfnisse der Zielgruppe ins Projekt einzubringen und die Fragen von jungen Menschen bei der Berufswahl beantworten zu können.

Virtual Reality – mehr als nur digital

Unser Projekt ist so angelegt, dass es nicht nur innovative digitale Möglichkeiten nutzt, sondern auch wichtige Grundsätze unserer Arbeit unterstützt:

Nachhaltigkeit

- ❑ Verleih von VR-Headsets und Tablets an ASB-Regionalverbände in NRW: Vorhergehende Erfahrungen mit Leih-Materialien haben gezeigt, dass diese sehr sorgfältig behandelt werden und eine lange Lebensdauer haben.
- ❑ Kostenfreie Bereitstellung der Anwendung auf der Website: Besitzer*innen von entsprechenden Geräten (VR-Brillen, Tablets, Smartphones) sie ohne zusätzliche Beschaffung auf ihren eigenen Geräten ansehen können.
- ❑ Durch die Nutzung eigener Einrichtungen als Drehorte wird die Anschaffung nur einmal genutzter Dekorationsartikel vermieden.
- ❑ Die Wahl von Drehorten in NRW führt zu einem reduzierten Ausstoß von CO₂ durch Reisen. Auch die Nutzung der VR-Anwendung am Lebensort der Zielgruppe spart CO₂ ein.

Chancengleichheit:

- ❑ Die Videos zeigen, dass die ausgewählten Berufsfelder der Kinder- und Jugendhilfe allen Menschen offenstehen und Niemanden diskriminieren.
- ❑ Durch die Besetzung mit Darsteller*innen entgegen traditioneller Stereotype wird deutlich, dass Chancengleichheit in den Berufsfeldern der Kinder- und Jugendhilfe gelebt wird.

- ❑ Die Nutzung des Gender-Sternchens (*) zeigt dies auch in den begleitenden Materialien (online und offline).

Barrierefreiheit:

- ❑ Durch die barrierearme Nutzung der VR-Technologie können sich auch Menschen mit den Berufsfeldern vertraut machen, die an einer Messe o.ä. aufgrund von Barrieren nicht hätten teilnehmen können.
- ❑ Bei der Erstellung der Anwendungen achten wir besonders auf eine möglichst hohe Barrierearmut, so dass sie auch von Menschen mit Bewegungseinschränkungen genutzt werden kann – die Anwendung kann beispielsweise ganz ohne Controller mit dem Kopf gesteuert werden.
- ❑ Für Menschen, die aus einem physischen, psychischen oder medizinischen Grund die VR-Anwendung nicht nutzen können, steht die gesamte Berufsfelderkundung auch als 360°-Erlebnis zur Verfügung.

- ❑ Mit der Inklusionshilfe stellen wir explizit ein Berufsfeld dar, das zeigt, dass Pädagog*innen aktiv am Abbau von Barrieren und an einer gelebten Teilhabe mitwirken können.



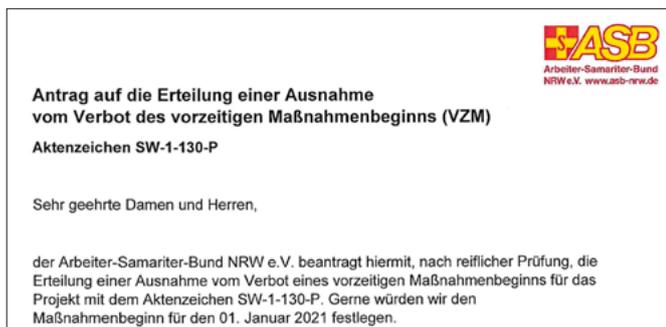
Der Antrag steht: Was dann geschah ...

14. August 2020: Einreichung des Antrags



11.11.2020: Förderungszusage durch die Stiftung Wohlfahrtspflege NRW

20.11.2020: Antrag auf vorzeitigen Maßnahmenbeginn



11.12.2020: Zusage des vorzeitigen Maßnahmenbeginns

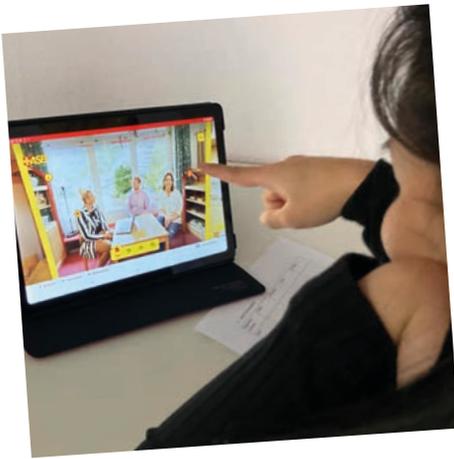
Januar 2021: Digitaler Pitch zur Auswahl eines Video- und Tech-Partners und Gründung des Jugendbeirats

Agenturauswahl

Die Steuerungsgruppe entscheidet sich einstimmig für die Firma Kubikfoto.

Ausschlaggebende Argumente:

- Kubikfoto bietet die Möglichkeit, die Berufsfelderkundung auf einer Online-Plattform bereitzustellen, die die Nutzung unabhängig vom verwendeten Gerät und /oder Hersteller ermöglicht. So kann die Anwendung sowohl in VR als auch in 360° auf verschiedenen Geräten eingesetzt werden.
- Die Agentur hat bereits viel Erfahrung mit VR-Projekten und auch mit der Umsetzung in echten Einrichtungen mit Mitarbeiter*innen als Laiendarsteller*innen.
- Die vom ASB gewünschte Art der agilen Zusammenarbeit mit Workshops und Freigabeprozessen durch die Steuerungsgruppe muss vom ausgewählten Anbieter nicht erst gelernt werden, sondern gehört dort zu den etablierten Abläufen im Projektmanagement.
- Es besteht eine große Bereitschaft und Interesse mit dem Jugendbeirat zusammenzuarbeiten, die Mitglieder können am Set hospitieren
- Transparente, zum Budget passende Preisgestaltung.



Der Jugendbeirat

Mit einer offenen Ausschreibung ermöglichen wir es jungen Mitgliedern der Zielgruppe, die Berufsfelderkundung mitzugestalten. Es bewerben sich Mitglieder der ASJ, aktuelle und ehemalige Bundesfreiwillige bzw. FSJ*ler*innen und Studierende in pädagogischen Berufen.



In mehreren Online-Treffen gestaltet der Jugendbeirat die Entstehung des Projekts mit. Diskutiert werden insbesondere:

Inhalt der Drehbücher

- Fragen, die die interaktiven Teile der Videos beantworten sollen

Dinge, die es ohne den Jugendbeirat nicht gegeben hätte:

- Auch die jugendlichen Darsteller*innen in den Videos können befragt werden und geben Auskunft darüber, was sie sich von Pädagog*innen in den von ihnen genutzten Einrichtungen wünschen
- Gegenstände, die zeigen, wie divers pädagogische Berufe sein können und wie sehr der ASB sich für die Akzeptanz verschiedener Lebensentwürfe einsetzt, sollen in den Videos sichtbar gezeigt werden (z. B. Tassen der Kampagne Arbeiter-Samariter-BUNT)
- Das Design soll zeigen, wie interaktiv die Anwendung ist:
 - anstelle eines Ladebalkens gibt es bewegliche Elemente
 - die Legende, die die verschiedenen technischen Funktionen erklärt, ähnelt Anleitungen für Spielekonsolen
 - Links öffnen sich nicht in neuen Fenstern, sondern direkt innerhalb der Anwendung

- Zusatzinformationen, die in den Videos enthalten sein sollen

- Infos auf der Landingpage, die die Anwendung vorstellt

- Design der Anwendung

Plattform- und Drehbuchentwicklung

In Workshops mit Kubikfoto entwickeln wir die Drehbücher und das Design für die Plattform, auf der die Anwendung später angesehen werden kann.

Größte Herausforderung: Der Dreh unter Corona-Bedingungen und die Kontaktbeschränkungen, die dazu führen, dass wir nicht alle Protagonist*innen einer Einrichtung gleichzeitig in einem Raum drehen können.

Gemeinsam entwickeln wir ein Konzept für in „Kuchenstücke“ aufgeteilte 360°-Räume.



Der Video-Dreh

Ein Wochenende im Mai – vier ASB-Einrichtungen – ein Filmteam – ASB-Mitarbeiter*innen – viele Coronatests und Desinfektionsmittel

Fotos sagen mehr als Worte – sehen Sie selbst



Die Fertigstellung

- Videoschnitt und Programmierung erfolgen bei Kubikfoto – es gibt mehrere Korrekturschleifen mit der Steuerungsgruppe und dem Jugendbeirat
- Parallel entsteht eine Landingpage auf der Website des ASB NRW
- Die Referate Kinder- und Jugendhilfe und Digitalisierung entwickeln einen Selbsttest: Welcher Beruf passt zu dir?
- Das Fachkräfteportal Kinder- und Jugendhilfe wird mit der Anwendung vernetzt – Interessierte können sich nun direkt online auf freie Stellen beim ASB in NRW bewerben.
- Wir gestalten eine Broschüre mit Nutzungshinweisen und Sicherheitsrichtlinien für den Einsatz der VR-Headsets
- Wir beschaffen die passenden Geräte und Hygieneartikel



Die Beta-Testphase mit Korrekturschleifen

Im Herbst 2021 kommt die erste Beta-Version. Wir testen sie mit dem Jugendbeirat in der Jugendherberge Bochum. Auch hier sagen Bilder mehr als Worte:



Verantwortlich:

Arbeiter-Samariter-Bund NRW e. V.
Kaiser-Wilhelm-Ring 50
50672 Köln
0221-949 707-0
kontakt@asb-nrw.de
www.asb-nrw.de
www.facebook.com/asbnrw
www.instagram.com/asb_nrw

Wir helfen
hier und jetzt.



Arbeiter-Samariter-Bund