



Virtual Reality in der Nachwuchsgewinnung für die soziale Arbeit

Esther Finis
Referentin für Digitalisierung, ASB NRW e.V.

Daniela Ernst
Referentin für Kinder- und Jugendhilfe, ASB NRW e.V.

Hintergrund:

Grundsätzlich ist es schwer, Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe zu gewinnen. Corona verstärkt diesen Effekt.



Auswirkung:

Corona macht Besuche und Praktika in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe schwer bis unmöglich.



Schüler*innen,
Auszubildende
und Studierende
haben es
schwer, sich für
eine
Fachrichtung zu
entscheiden.

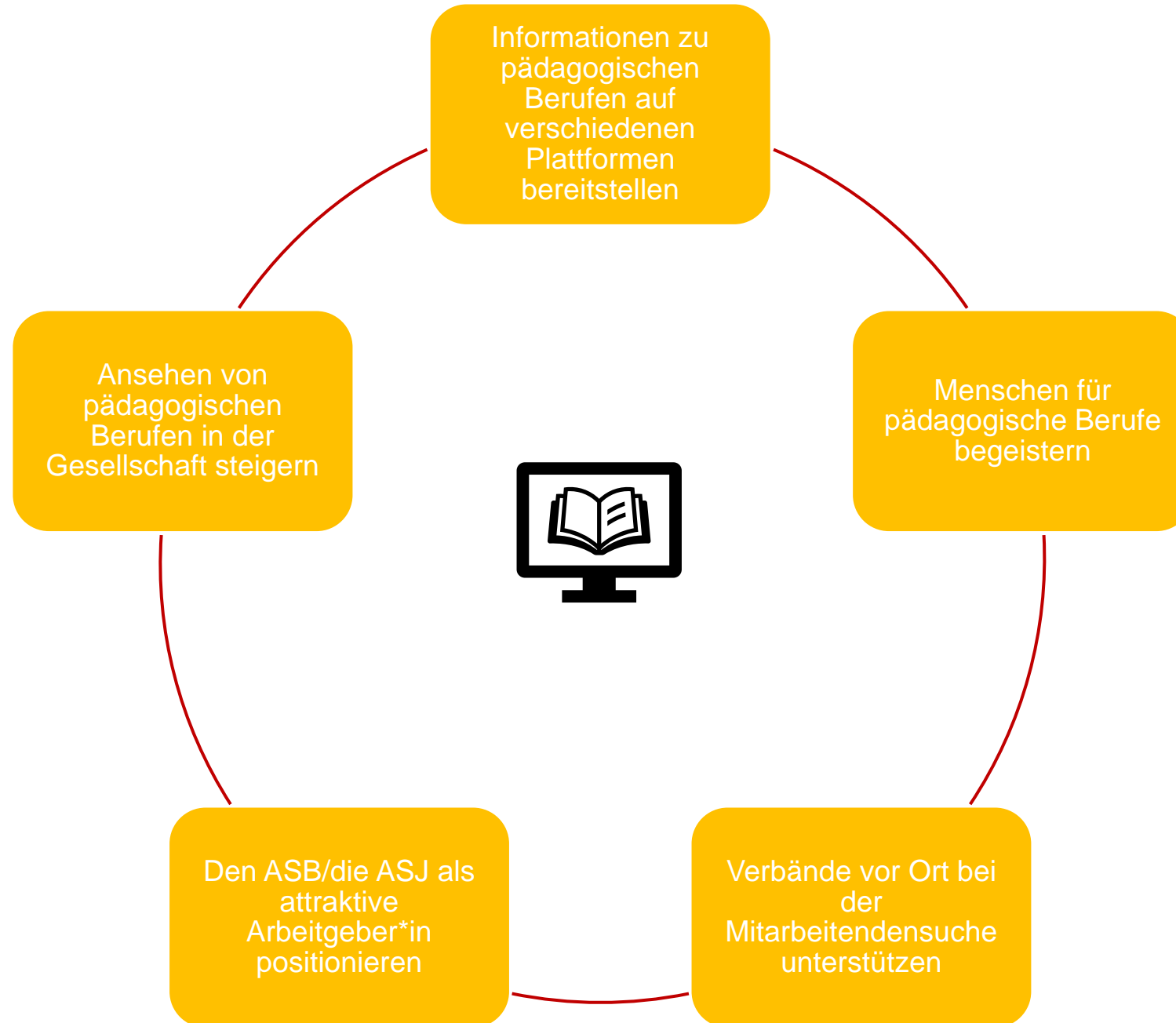


Soziale
Einrichtungen
und
Organisationen
müssen sich als
attraktive
Arbeitgeber*innen
positionieren.





Ziele



Projekt- Skizze

Dreh von VR-
Videos

Begleitung durch
einen Jugendbeirat
mit Mitgliedern der
Zielgruppe

Aufbereitung für
VR-Brillen und als
360°-Welt

Kostenloser
Download der VR-
Anwendungen

Kostenlose (leihweise)
Bereitstellung von VR-Brillen
und Tablets für Schulen,
FSJ/BFD-Kurse,
Jugendgruppen, ...

Projekt-Aufbau

Projektidee,
Projektausarbeitung,
Antragstellung
Stiftung
Wohlfahrtspflege,
Bewilligung

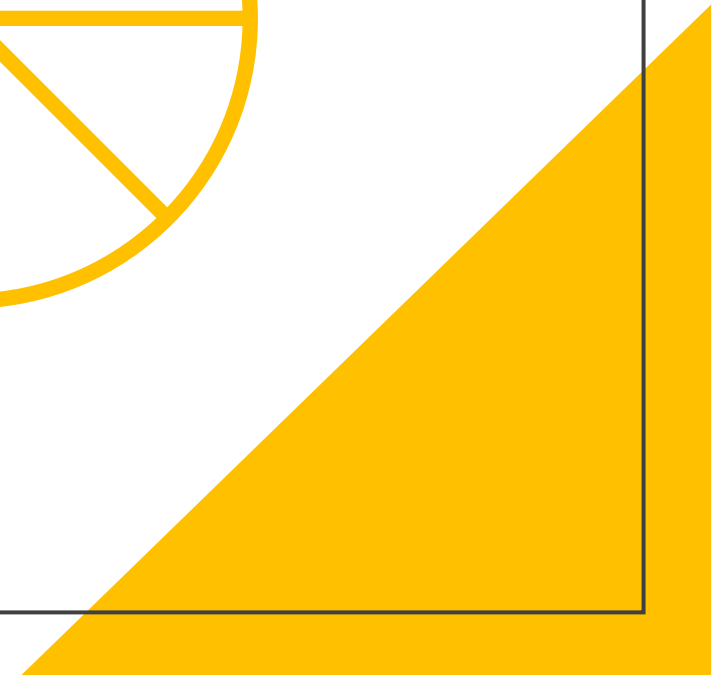
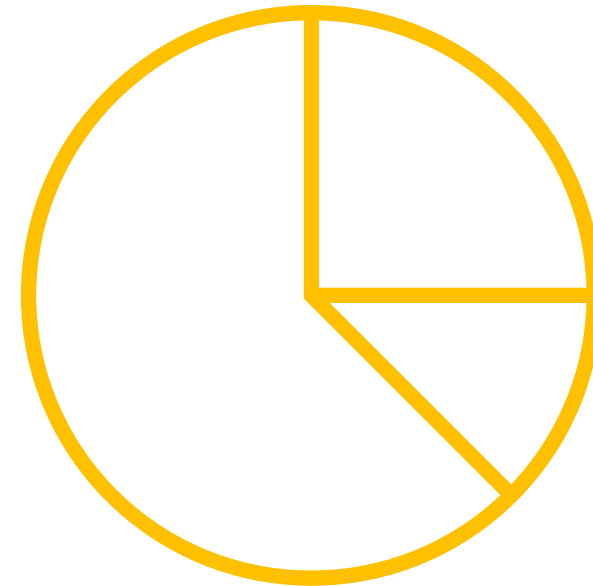
Agenturauswahl,
Gründung
Jugendbeirat,
Festlegung der
Zeitstruktur,
Entwicklung von
Drehbüchern samt
Drehorten

Dreh der Filme,
Bearbeitung durch die
Agentur, Gestaltung der
Inhalte auf der Landing
page, Anschaffung der
Geräte, Probeläufe der
Filme und der Plattform
Öffentlichkeitsarbeit

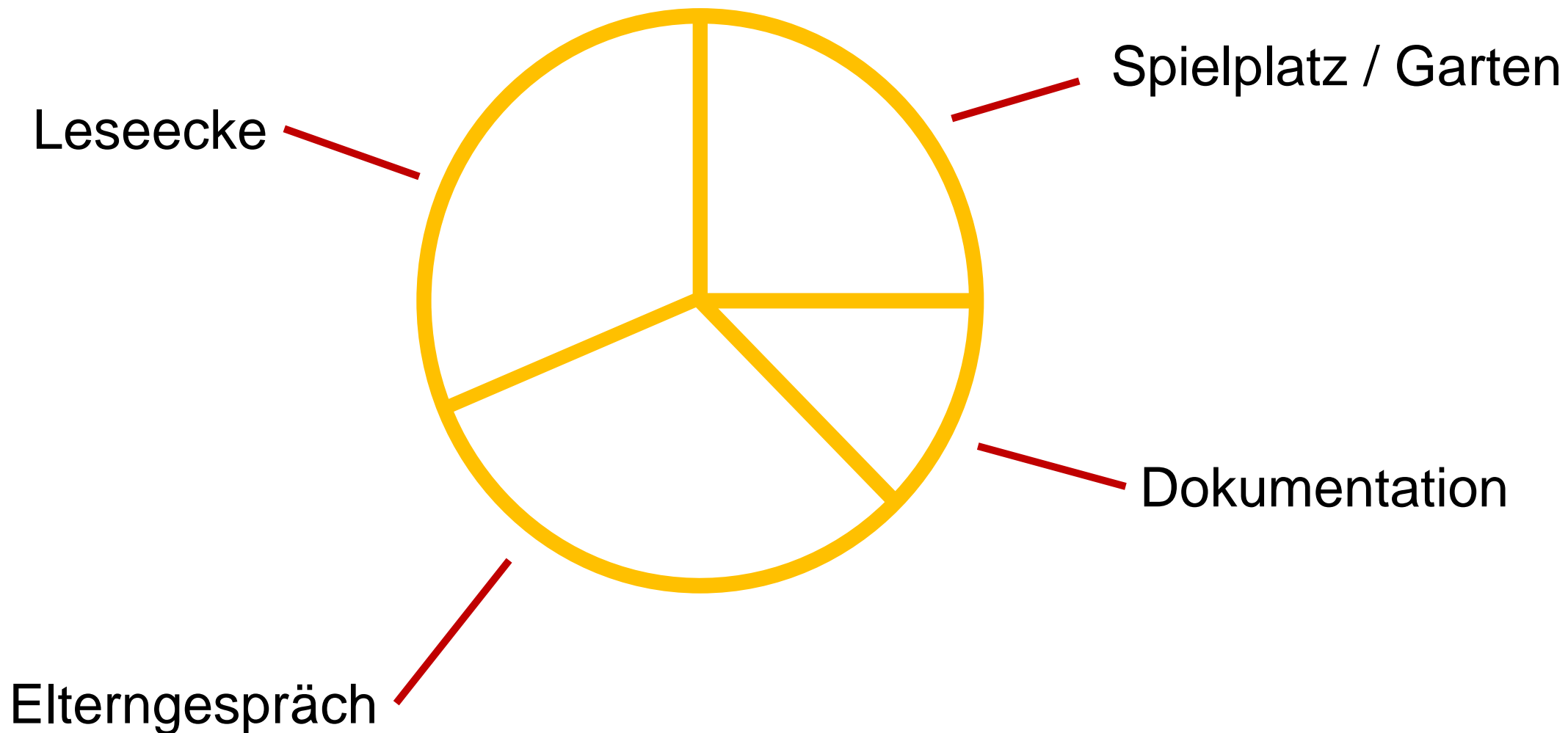
Schulung im Umgang
mit VR-Equipment,
Filme in der Praxis
anwenden,
Vernetzung,
Evaluation, Bericht
und Nachweis, Bei
Erfolg weiterer Ausbau

Mehr: www.asb-nrw.de/virtual-reality

Methode:
Ein Kreis
mit vielen Ecken



Beispiel Kita



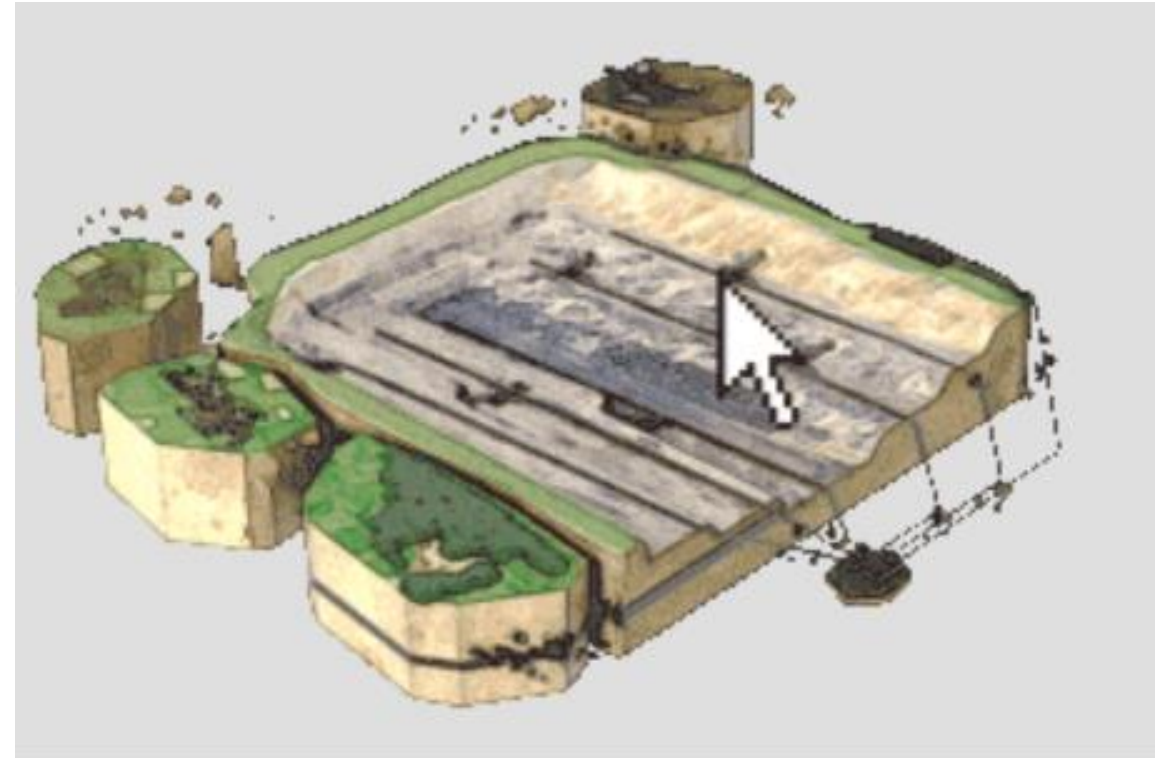
Protagonist*innen

- Nach Möglichkeit Mitarbeiter*innen und andere Beteiligte
- Authentische Szenen aus dem Berufsalltag
- Authentische Drehorte
- „Echte“ Fragen und Antworten



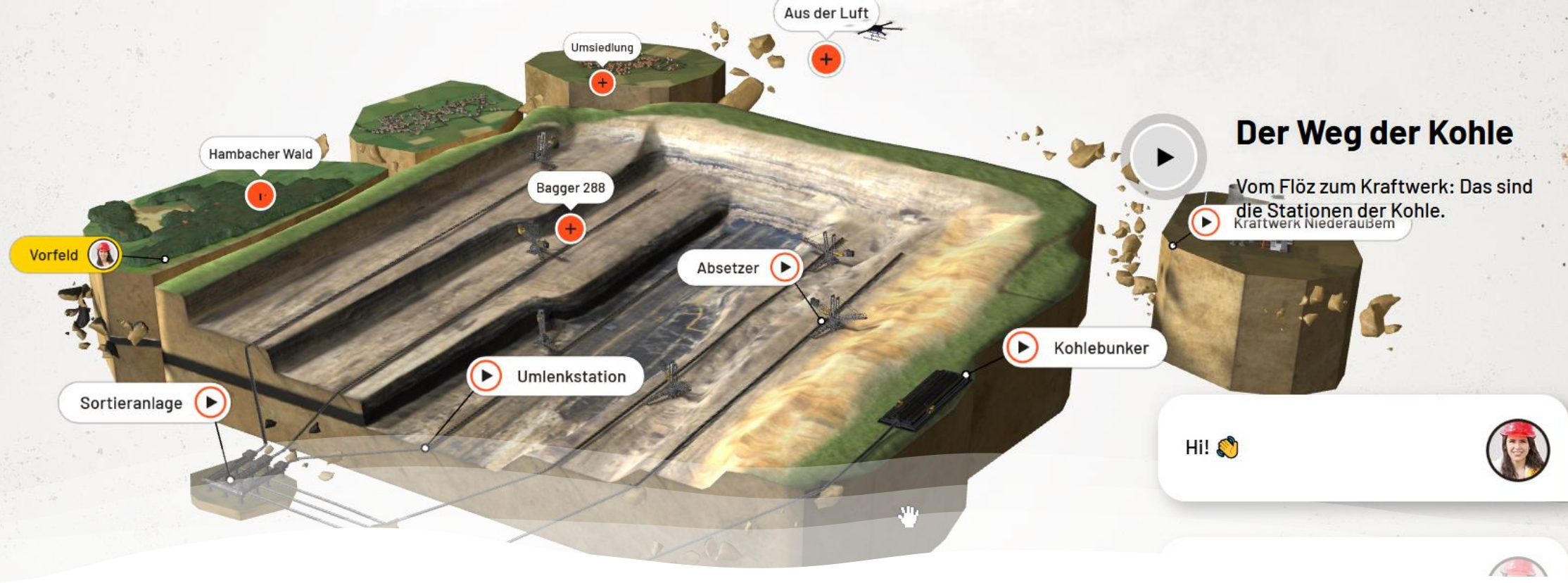
Beispiel unseres Dienstleisters

<https://tagebau.wdr.de>



3D-Modell

nutze zur Navigation deine Maus. Klicken, dre oder näher ran scrollen. Wähle eines der Themenfelder, um zu beginnen!



Beispiel unseres Dienstleisters



Karte öffnen

FRAG RÜDIGER:

Was schafft der
Bagger denn so?

Beispiel unseres Dienstleisters

Jugendbeirat

- Regelmäßige Treffen, Begleitung durch Fachkräfte, Qualifikation für die TN im JB

Mitglieder des Jugendbeirats lernen Strukturen von Projekten kennen

- Beratung bei Drehbüchern, Inhalten und technischen Elementen

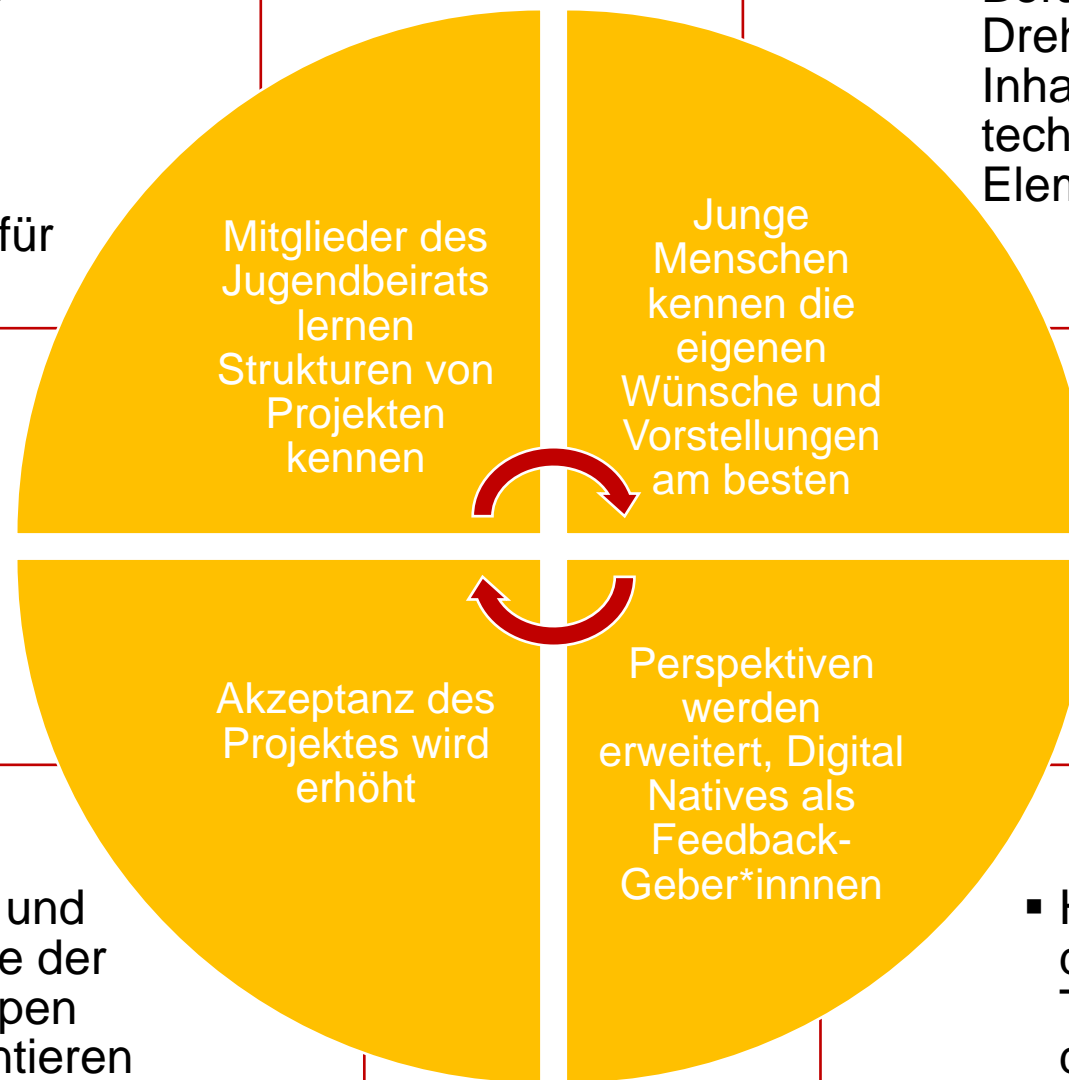
Junge Menschen kennen die eigenen Wünsche und Vorstellungen am besten

Akzeptanz des Projektes wird erhöht

Perspektiven werden erweitert, Digital Natives als Feedback-Geber*innen

- Bedarfe und Wünsche der Zielgruppen repräsentieren

- Hospitation bei den Drehs, Testrunden mit den Produkten und den Tools





1 – Technik und Projektplanung



2 – Pädagogik und Didaktik

Breakoutsessions

Fragen? Fragen!

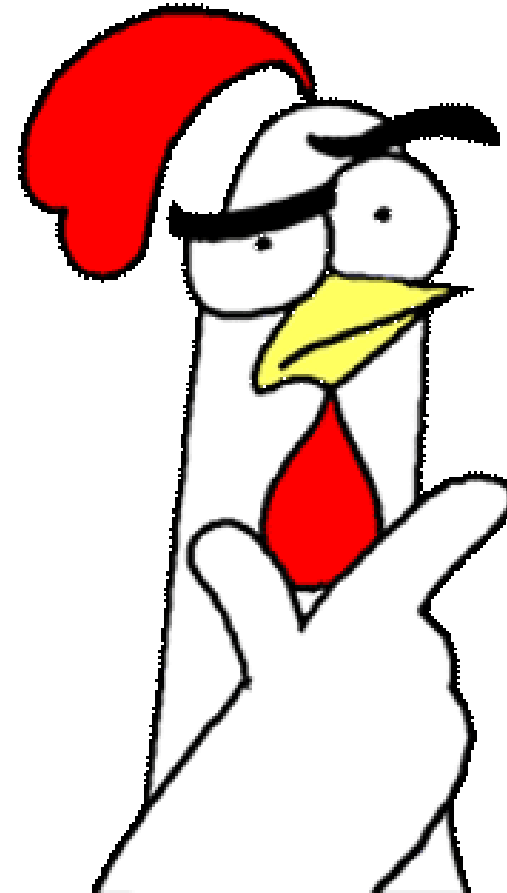
Kontakt

Esther:

finis@asb-nrw.de

Daniela:

ernst@asb-nrw.de



**Danke für eure
Aufmerksamkeit**

