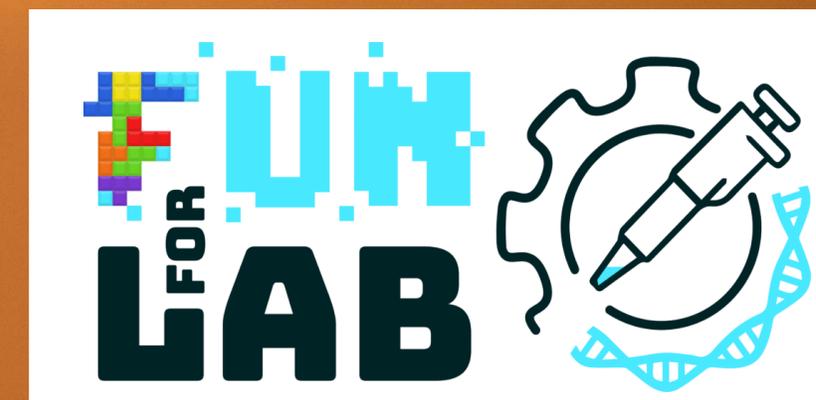


Training

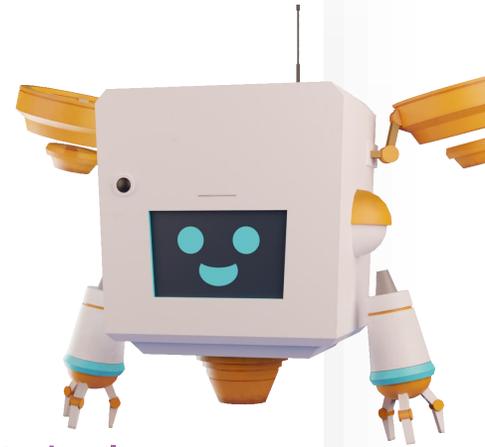
Für VR-spiel

! Weitere Informationen finden Sie im User Guide



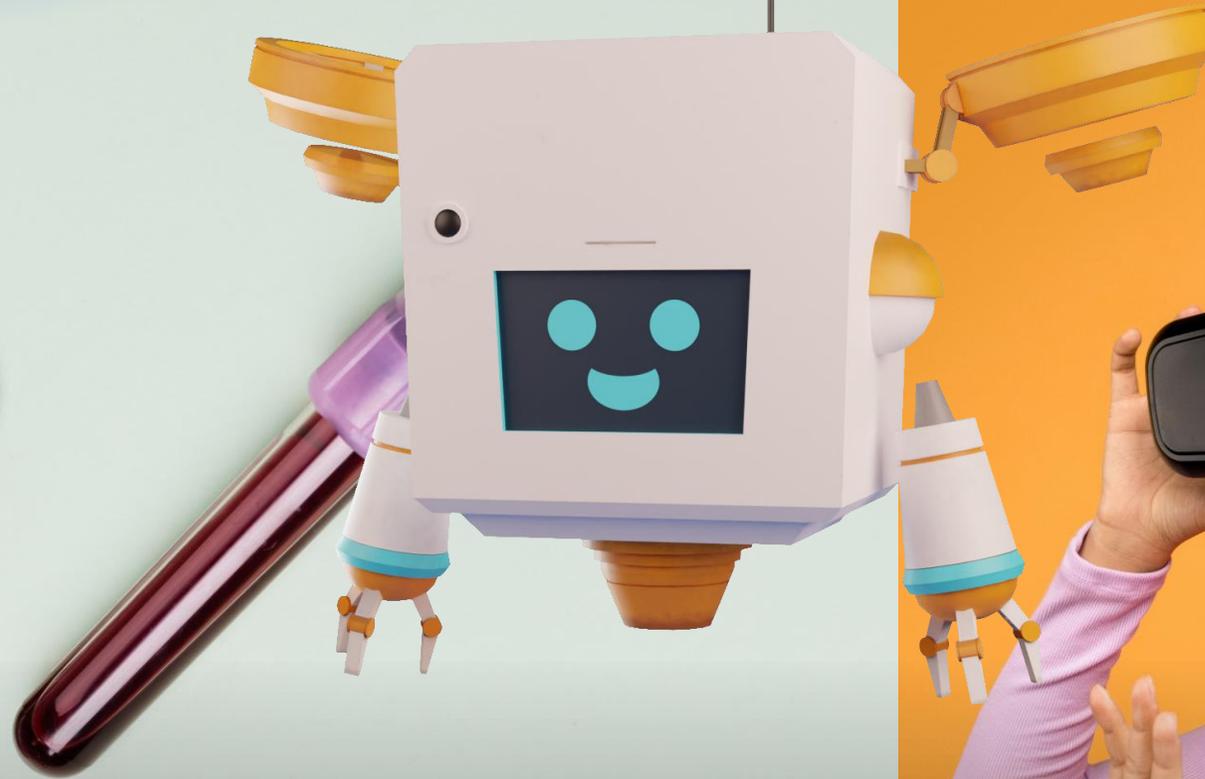


Inhalt



Der Trainingsleitfaden beinhaltet:

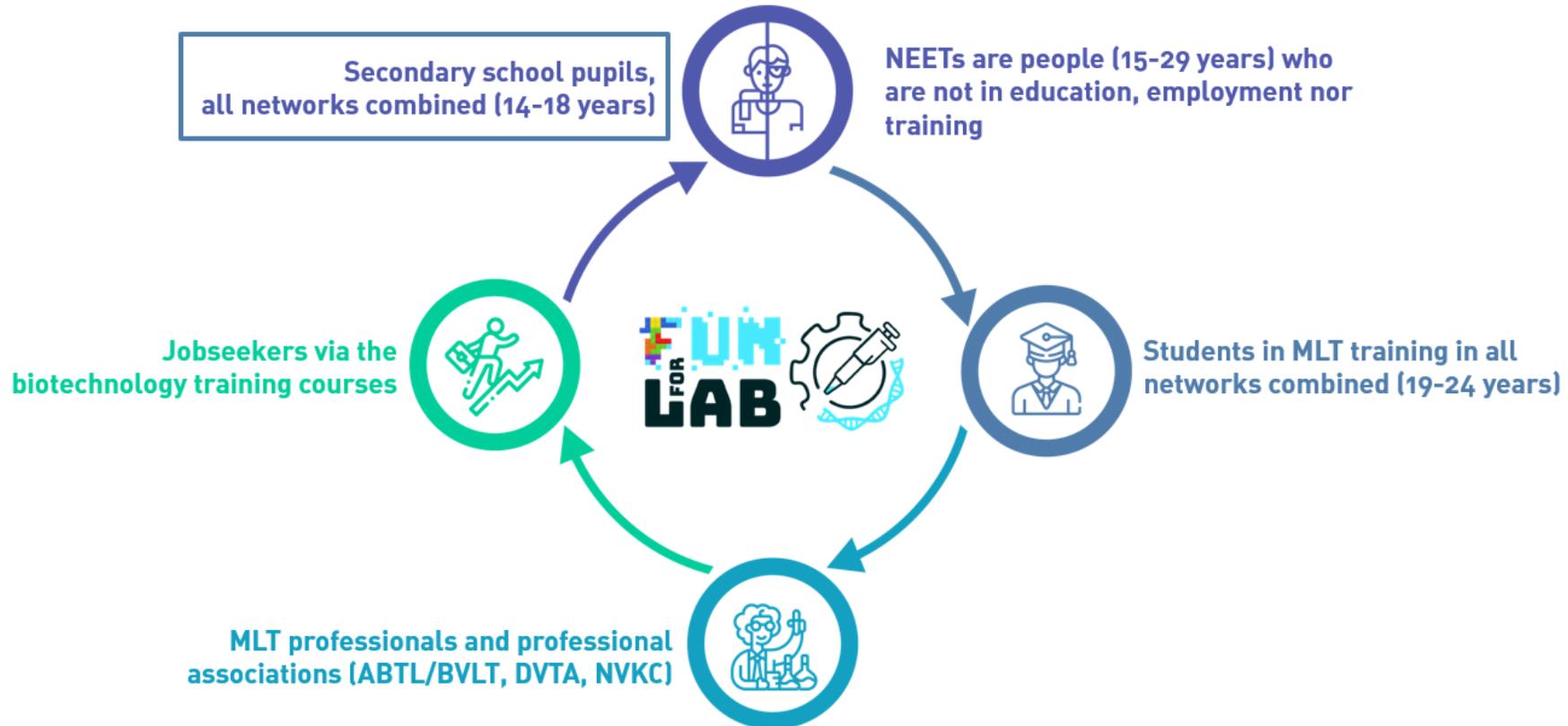
- FunForLab Projekt Kontext
- Zielgruppen + FunForLab MTL-Ausbildungsziele
- VR Taining und die Vorteile
- Anleitungen für den Gebrauch des VR Spiels
- VR Spiel FAQs
- Verbesserung und zukünftige Entwicklungen



FunForLab Projekt Kontext

Absicht: the FunForLab project

Durch die Entwicklung und gemeinsame Nutzung von zwei Lernspielen, richtet sich das Interreg FunForLab-Projekt an mehrere Zielgruppen:



Unterstützung

Interreg

Euregio Meuse-Rhine

FUNFORLAB



EUROPEAN UNION
European Regional
Development Fund



Zuyd
Hogeschool **ZU
YD**



**UNIKLINIK
RWTHAACHEN**



provincie limburg



Ministerium für Wirtschaft, Innovation,
Digitalisierung und Energie
des Landes Nordrhein-Westfalen



Partner aus der Euregio Maas-Rhein (EMR)



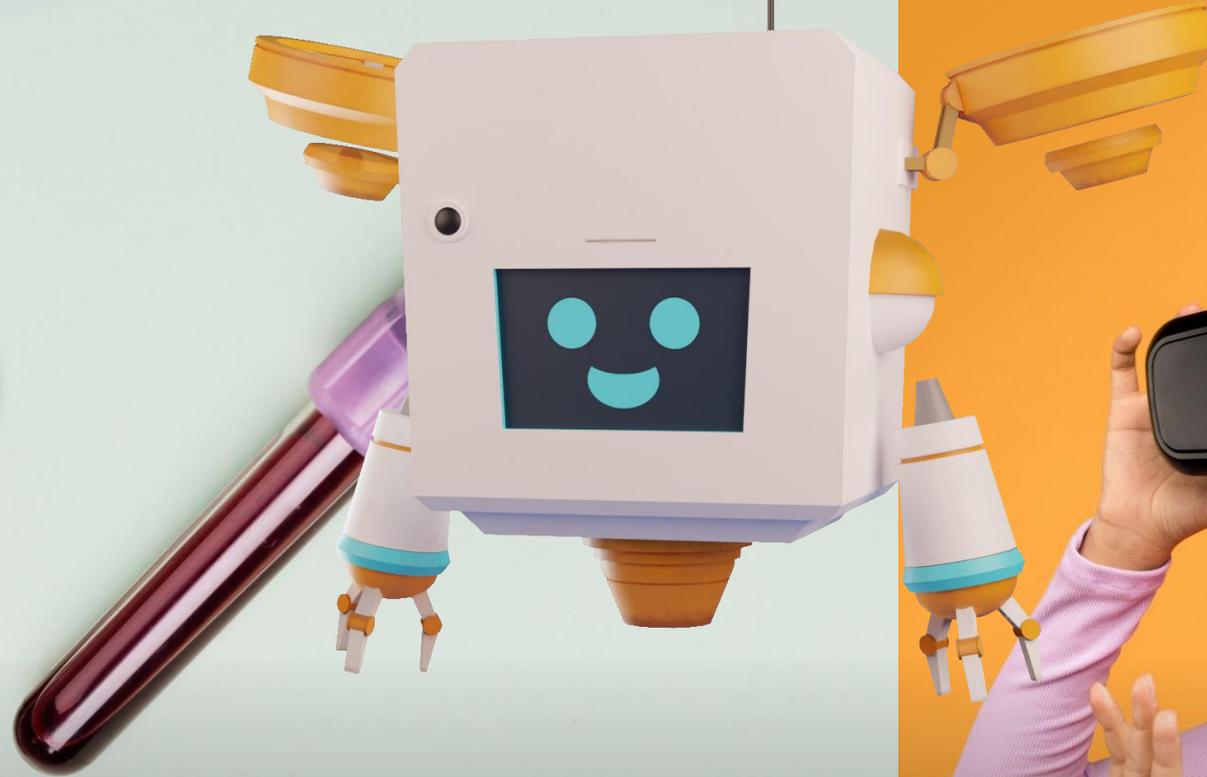
6 Partner:

- CRIG (HELMo, Liège, BE)
- CeCoTePe (HEPL, Liège, BE)
- FoRS (Henallux, Namur, BE)
- UCLL (Diepenbeek, BE)
- Zuyd (Heerlen/Geleen, NL)
- Uniklinik (RWTH Aachen, DE)



Zielgruppen + FunForLab MTL-Ausbildungsziele

- MTL- Auszubildende und MTL- Lehrende sind Hauptzielgruppen für das FunForLab-Projekt.
- Die zu Beginn des Projekts durchgeführte SWOT-Analyse machte deutlich, dass es eine Lücke zwischen der MTL- Ausbildung und den hochautomatisierten Arbeitsplätzen in Laboren gibt
- Mit Hilfe des FunForLab Virtual Reality (VR) Lernspils wollen wir diese Lücke schließen und uns in der MTL- Ausbildung früher mit den Automaten vertraut machen.



VR Training und die Vorteile



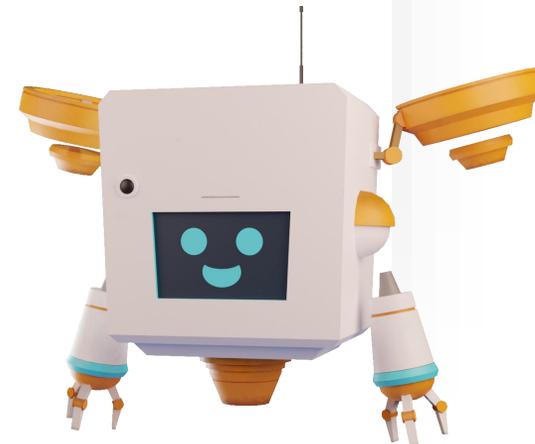
FunForLab Virtual Reality Training

- Virtual Reality ist eine computergenerierte Umgebung, die ein realistisches 3D-Erlebnis simuliert und Benutzer in eine interaktive und ansprechende Umgebung eintauchen lässt.
- FunForLab VR-Spiel: Es wurde eine digitale/virtuelle MLT-Laborumgebung geschaffen, die es dem Spieler ermöglicht, die verschiedenen Aspekte dieser Arbeitsumgebung zu erleben und den Umgang mit Proben auf interaktive Weise zu erlernen, einschließlich des Erhaltens von Feedback und der Integration von Laborwissen.

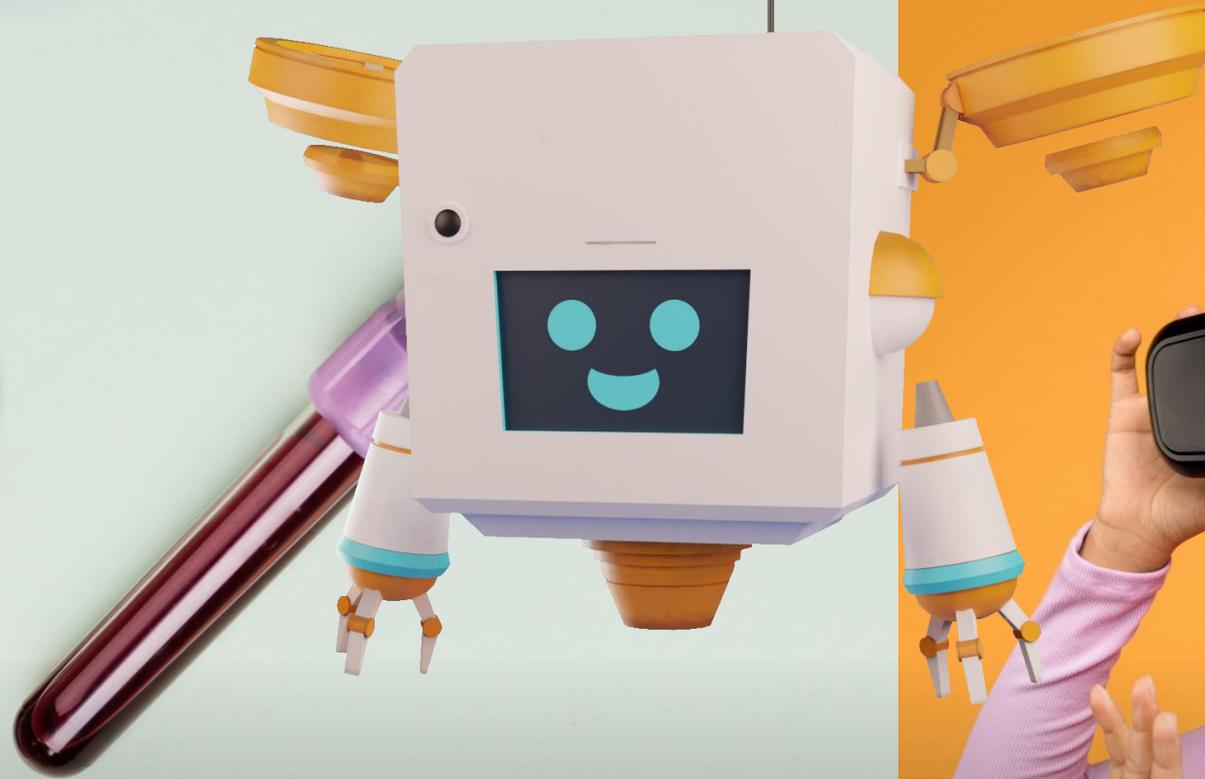


Vorteile des VR Trainings

- FunForLab VR-Training: realistische + sichere + wiederholbare Szenarien = Verbesserung der Lernbindung und des Engagements bei gleichzeitiger Minimierung von Risiken.
- Lernen durch Handeln = der beste Weg, die Informationen + Fähigkeiten zu erlernen und zu behalten.
- Vorteile eines VR-Spiels im MLT-Bildungskontext:
 - Motivation und Engagement
 - Erfahrungsbasiertes Lernen
 - Sofortiges Feedback
 - Zusammenarbeit
 - Individualisierung



Anleitungen für den Gebrauch des VR Spiels



Die Geschichte

Erde- zu- Mars Rettungsmission



Scanne mich, um den Trailer anzusehen





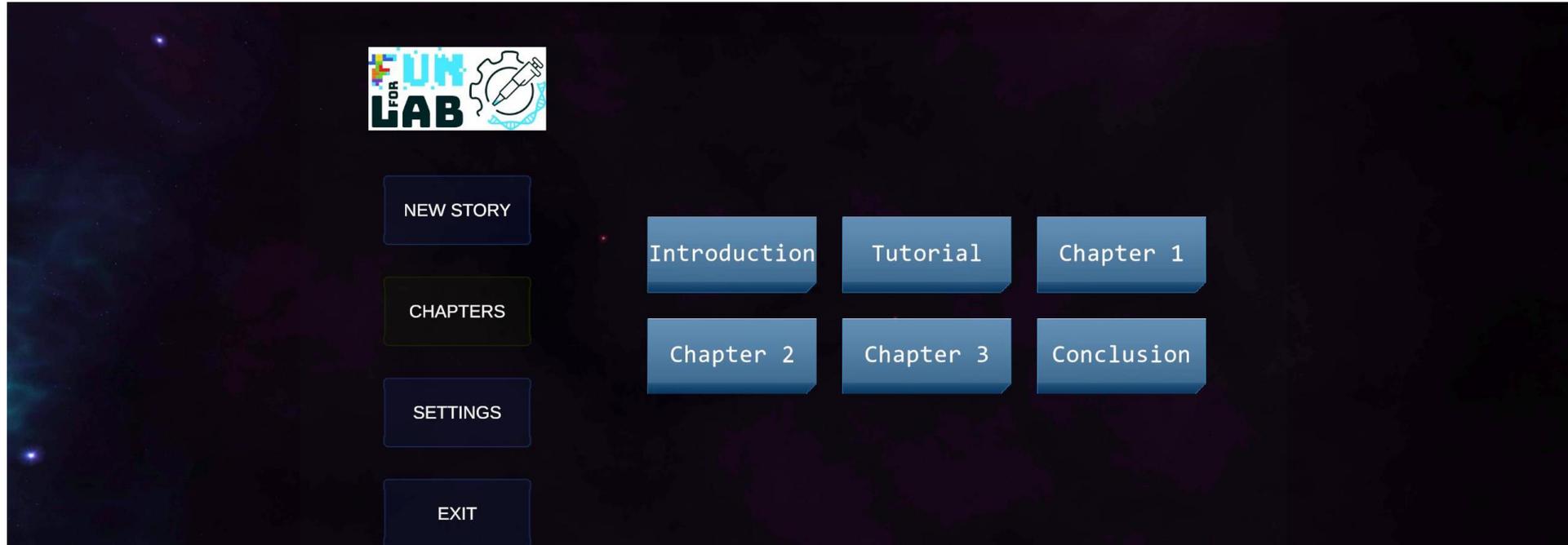
VR Spiel

Gesonderte Tutorials und Anleitungsvideos
finden Sie online:

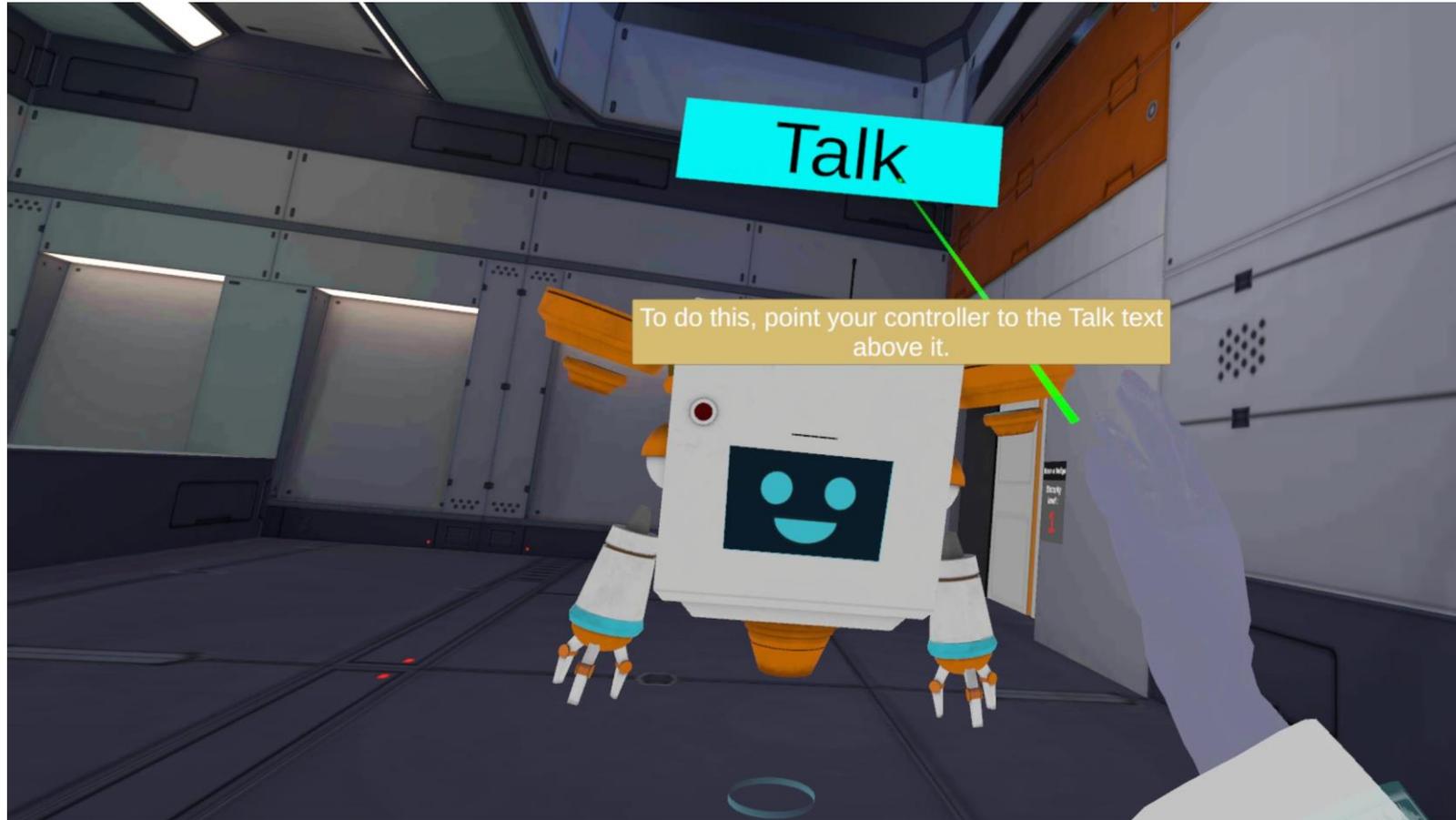


Wie kann ich das VR Spiel spielen?

1. Laden Sie das Spiel herunter und installieren Sie es
2. Richten Sie das VR-Headset ein
3. Spiel spielen: Hauptmenü mit Übersicht der Kapitel:



Wie kann ich das VR Spiel spielen?



Wie kann ich das VR Spiel spielen?



Wie kann ich das VR Spiel spielen?



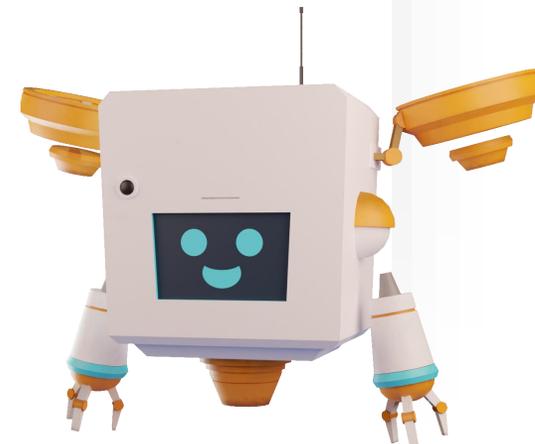
Wie kann ich das VR Spiel spielen?





VR Spiel FAQs

- Siehe Bedienungsanleitung
- Wenn Sie weitere Fragen haben, besuchen Sie das FunForLab-Forum, um Hilfe zu erhalten:





Forum:

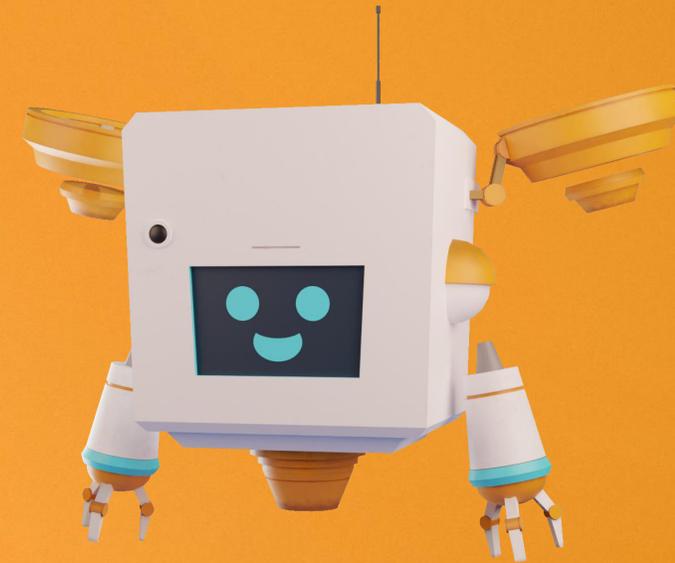


Verbesserung und zukünftige Entwicklungen

- Wenn das FunForLab VR-Spiel in den nächsten Jahren in die verschiedenen Lehrpläne der Lehrinstitutionen integriert wird, wird geprüft, welche Auswirkungen das Spiel auf die MTL-Ausbildung hat.
- Um die Diskussion am Laufen zu halten, ist die FunForLab-Community (Forum) der Ort, an dem man Kontakte knüpfen und praktische Ratschläge und Erkenntnisse austauschen kann.
- Darüber hinaus kann jeder Partner die Trainingsszenarien/Kapitel erweitern, sodass sich das FunForLab-Spiel weiterentwickelt und ein breiteres Spektrum an Fähigkeiten und Situationen abdeckt.



Fragen?



Vielen Dank!!

! Weitere Informationen finden Sie im User Guide

