



User-friendly Practical Distance Active Training Experience



## Læring Undervisning Træning Aktivitet

HOS VIRSABI I KØBENHAVN, DANMARK

En tur til København?

Ja, tak! Det var ikke svært at få 10 erfarne erhvervsskolelærere til at deltage i et kursus i Danmark. For mange af os var det første gang, vi havde været i landet, og også første gang, vi havde brugt VR headsets.

Træningskurset havde et meget specifikt fokus:  
Hvordan kan vi som lærere bruge VR i klasseværelset?

VR er sjovt, interessant og engagerende. Men har det en plads i klasseværelset? Det korte svar er selvfølgelig ja. Vi begyndte med introduktioner til teknologien og forskellene mellem VR, AR og XR. Der var uendelige muligheder med spil, læringsguider, virtuelle kommunikationsplatforme på arbejdspladsen osv.

Da det ugelange møde var slut, havde vi draget nogle affølgende konklusioner om brugen af VR i klasseværelset. VR er nyttigt til:

- Gennemgang. Især til opgaver, der kræver flere trin.
- Spild. At eksperimentere med mad uden at spilde den.
- Sikkerhed. Afprøvning af metoder i et sikkert område.
- Adgang. Udforskning af emner, der ikke er let tilgængelige i klassen.
- Engagement. En afveksling fra den sædvanlige måde at lære på.

## I dette nummer:

LTТА i København  
SIDE 01-02

Multiplier-event i  
Danmark  
SIDE 03



European  
Commission

Dette projekt er blevet finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation afspejler kun forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for enhver brug, der kan gøres af oplysningerne deri.

# Udviklingen af vores egne designs ...

## VIRSABI-OPLEVELSE I FEBRUAR

VR-oplevelsen med madlavning var virkelig interessant at opleve. Fokus var på sikkerhedsprotokoller. Den omfattede forskellige typer af problemer, som man kan støde på i et professionelt køkken. For eksempel elektriske brande, oliebrønde, andre spild og ulykker osv. Derefter får eleven til opgave at vælge den rette fremgangsmåde. Det er et værdifuldt værktøj i disse tilfælde, fordi de kan få oplevelsen af at være i situationen, samtidig med at de har en relativ følelse af sikkerhed.

På det tidspunkt var VR-oplevelsen med automekanikeren stadig under udvikling. Det kræver en masse viden om køretøjerne og oversættelse af værktøjerne, som leveres af partnerne. Vi ser frem til snart at kunne opleve den ved et af vores arrangementer.

I mellemtiden fik vi også mulighed for at prøve flere andre VR-oplevelser. De var designet til kokke, mekanikere og andre faggrupper. Vi fulgte også en trinvis oplæring for at sikre, at vi følte os trygge ved alle VR-brillernes funktioner. Det inkluderer at kunne oprette forbindelse, få adgang og fejlfinde. Selvom vi måske ikke betragter os selv som eksperter, kunne vi helt sikkert se, at det var mindre skræmmende at bringe det ind i klasseværelset, end vi oprindeligt havde troet.



white camera)  
them type it in)





## Multiplier Event i Danmark 26.04.23

HOSTET AF VIRSABI

Multiplier-eventen begyndte med en introduktion til VR Experience Creation, og hvordan VIRSABI bringer ideer til udførelse. Derefter dykkede man ned i UPDATE-projektet som et godt eksempel.

Arrangementet dækkede VR-designprincipper og "Best practices". Man gennemgik de faktorer, man skal overveje, når man skaber en VR-oplevelse, gav en introduktion til VR-udviklingsværktøjer og -platforme og en introduktion til teknikker til idéudvikling og brainstorming. For at styrke disse idéer var der en gruppeaktivitet for at generere indledende idéer til deltagerens egen ønskede VR-oplevelse. Arrangementet dykkede også ned i "Best practices" for optimering af VR-oplevelser og processerne bag test og kvalitetssikring.

Arrangementet fokuserede på det virtuelle miljø til praktiske/manuelle undervisningsaktiviteter og on-boarding-simulationer. Det dækkede ikke kun de digitale læringsmuligheder, der opstår med VR, men også de risici og sikkerhedskrav, der er forbundet med at bruge produkterne. Den sidste fase var, hvordan man skaber en VR-oplevelse for den lærende.

