

**EB Zürich**

Kantonale Schule für Berufsbildung
Riesbachstrasse 11
8090 Zürich
Telefon 0843 843 844
www.eb-zuerich.ch

Softskills Auftritts- kompetenz

Zürich, 28.4.2025



2. Werkstatt Softskills: Auftretenskompetenz und Kommunikation

Zusammenfassung

In dieser Lernwerkstatt erkunden Lehrpersonen das Potenzial von Virtual Reality (VR) für die Entwicklung von Soft Skills. Mithilfe von Oculus Quest 3-Brillen sowie der App „Virtual Speech“ erleben sie immersive Lernszenarien, in denen Auftretenskompetenz, Kommunikationsfähigkeiten, Empathie und Konfliktlösung praxisnah trainiert werden können. Ziel ist es, den Teilnehmenden aufzuzeigen, wie sich VR-gestützte Unterrichtseinheiten konzipieren und gestalten lassen, um Schülerinnen und Schülern ein motivierendes und nachhaltiges Lernerlebnis zu bieten.

Zielgruppen

- Primär Lehrpersonen aller Schulstufen (von Grundschule bis Sekundarstufe II, sowie Erwachsenenbildung)
- Interessierte pädagogische Fachkräfte und Auszubildende, die ihren Unterricht mit innovativen Methoden anreichern möchten
- Schulleitungen und Bildungsplaner, die VR-Integration in bestehende Curricula anstreben

Lernziele

- Verständnis für VR und immersive Lernsettings
 - Teilnehmende bekommen Einblicke in die Grundlagen von Virtual Reality und dessen didaktische Einsatzmöglichkeiten.
- Förderung der Auftretenskompetenz
 - Teilnehmende halten ihre Vorträge ab ihren eigenen Präsentationsunterlagen, mithilfe KI erhalten sie ein qualifiziertes Feedback und können sich so fortlaufend verbessern.
- Förderung der Soft Skills
 - Kommunikation, Empathie, Konfliktmanagement und Teamarbeit werden mithilfe konkreter VR-Übungen geschult.
- Konzeption von VR-Unterrichtseinheiten
 - Lehrpersonen lernen, wie sie eigene VR-Szenarien für verschiedene Altersstufen und Fächer gestalten können.
- Anwendung im Schulalltag
 - Transfer in den konkreten Unterrichtsalltag: Teilnehmende entwickeln Ideen, wie sich VR kostengünstig und praktisch umsetzen lässt.

Inhalte

- Einführung in VR-Technologie
 - Überblick über gängige VR-Brillen (Fokus: Oculus Quest 3)
 - Vorstellung der wichtigsten Funktionen und Möglichkeiten
- Übungen mit Apps
 - „Virtual Speech“: Training der Auftretenskompetenz. Training von Präsentationen vor kleinen Gruppen bis grossen Auditorien. Schulung der rhetorischen Fertigkeiten in virtuellen Umgebungen
- Theorie zu Soft Skills

- Kurzer theoretischer Input zu Kommunikation, Konfliktlösung, Zusammenarbeit und Empathie
- Schulische Anwendungsszenarien
 - Beispiele und Best Practices, wie VR in den Lehrplan integriert werden kann
 - Entwicklung eigener Unterrichtskonzepte in Kleingruppen
- Reflexion und kritische Auseinandersetzung
 - Wirkfaktoren: Personalisiertes Lernen, Skalierbarkeit, Lernergebnisse, Feedback
 - Mögliche Nachteile: Technische Hürden, Ethische Bedenken, Abhängigkeiten, KI-Voreingenommenheit

Methodik

- Input-Referate und Live-Demonstrationen: Kurze Vorträge zur Vermittlung der Grundlagen, gefolgt von praktischen Vorführungen der VR-Apps.
- Hands-on-Phase: Lehrpersonen arbeiten selbst mit den VR-Brillen und üben Gespräche, Präsentationen oder Gruppendynamiken in der virtuellen Umgebung.
- Reflexion und Austausch: Gemeinsame Diskussion über die Erfahrungen in der VR, Erarbeitung von Vor- und Nachteilen sowie möglicher Anpassungen an den eigenen Unterricht.
- Transfer in den eigenen Unterricht/allgemeine Bildungsarbeit
- Projektarbeit: In Kleingruppen entwickeln die Teilnehmenden kleine Unterrichtseinheiten oder Projekte, die auf VR-Settings basieren.

Organisation / Dauer

- Umfang: Ein bis zwei Tage (je nach Tiefe der praktischen Übungen und Vorerfahrung der Teilnehmenden)
- Tagesstruktur:
 - Vormittag: Einführung, theoretischer Input und erste VR-Demonstrationen
 - Nachmittag: Vertiefte praktische Übungen und Erarbeitung eigener Konzepte
- Teilnehmendenzahl: Ideal sind 10–15 Personen pro Workshop, um individuelle Betreuung zu gewährleisten.

Technische Voraussetzungen und Materialien

- Oculus Quest 3-Brillen (mindestens 3–4 Geräte für Kleingruppenarbeit)
- Tablets mit Meta App, 1 pro Brille
- App: Virtual Speech (vorinstalliert, ggf. mit entsprechenden Lizenzen oder Testzugängen)
- Weitere Materialien:
 - Flipcharts, Moderationskarten für Ideensammlung und Reflexion
 - WLAN-Zugang und Stromanschlüsse für das Laden der VR-Brillen
 - PC oder Laptop mit Projektor für Input und Präsentation
- Präsentationstechnik:
 - Beamer/Smartboard für Impulspräsentationen, Möglichkeit das VR-Bild zu „casten“ (z. B. via Chromecast oder HDMI-Adapter)
- Hygiene:
 - Desinfektionstücher, Einweg-Gesichtsmasken (VR-Gesichtsauflagen), um das Headset hygienisch zu teilen
 - USV-C Licht Desinfektionsgerät

- Sonstige Materialien: PDF-Dokumente, der Präsentationen und Interviewfragen für den Upload auf Virtual Speech

Betreuung und Qualifikation der Leitung

- Leitungsteam:
 - Pädagogische Fachkraft mit Erfahrung in digital gestütztem Unterricht
 - Technische Assistenz zur Einrichtung und Betreuung der VR-Brillen
- Qualifikation:
 - Fundierte Kenntnisse zu VR-Integration in Bildungssettings
 - Erfahrung im Bereich Soft-Skills-Trainings und didaktischer Konzeption
 - Sicherheit im Umgang mit Oculus Quest 3 und den relevanten Apps

Lernunterlagen / Dokumentation

- Digitales Handout mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Nutzung von „Virtual Speech“, inkl. Links zu Tutorials
- Skript zum Workshop-Inhalt: Grundlegende didaktische Prinzipien, Checklisten für Unterrichtsplanung und Ideen zu Differenzierungsmöglichkeiten
- Beispiel-Lernaufgaben und Übungsszenarien: Vorgefertigte VR-Einsatzszenarien, die direkt übernommen oder angepasst werden können
- Feedback-Runden und Abschlussprotokoll: Zusammenfassung der Workshop-Ergebnisse, Diskussion von Erfolgsfaktoren und Stolpersteinen bei der Implementierung
- Ist nicht gleich zusammengestellt, wie in Werkstatt 1 = fragt sich hier ob die Aufstellung und Aufzählung identisch (mit «Unterzeilen» erstellt werden soll

Am Ende der Lernwerkstatt sind die Teilnehmenden in der Lage, das Potenzial von VR für die Förderung von Soft Skills fundiert zu beurteilen. Sie können VR-gestützte Lernszenarien planen und durchführen, die gezielt die Kompetenzen wie Kommunikationsfähigkeit, Empathie, Konfliktlösung und Auftreten fördern. Auf diese Weise ermöglichen Sie den Lernenden ein motivierendes und nachhaltiges Lernerlebnis und reflektieren zugleich die Wirkung dieser innovativen Ansätze auf die Lernenden