VIRTUELLES PRAKTIKUM

Im Rahmen des Unterrichts der Berufsvorbereitungsklassen (BVJ) 2 und 3, betreut durch den Fachlehreranwärter Herrn Seer, wurde ein Projekt eingeführt, welches die Nutzung von Virtual Reality (VR)-Systemen im Fach "berufliche Handlungsfähigkeit" beinhaltet. Diese Technologie ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, auf einzigartige Weise in verschiedene Berufswelten einzutauchen und Einblicke in sonst schwer zugängliche Bereiche der Arbeitswelt zu erhalten. Durch die spielerische Interaktion mit virtuellen Maschinen können die Jugendlichen ihre Fähigkeiten und Stärken, wie Geschicklichkeit, technisches Verständnis sowie logisches und räumliches Denken, entdecken und weiterentwickeln.

In diesem Projekt wurden spezielle Stationen für verschiedene Berufsfelder entwickelt, um den Jugendlichen praxisnahe Erfahrungen zu ermöglichen. Im Metallbereich gibt es drei Stationen: Bei der "Hydraulikpresse" bearbeiten die Jugendlichen Metallrohlinge, an der "CNC-Fräse" fräsen sie Rohlinge nach vorgegebenen Mustern, und mit dem "Schweißgerät" folgen sie einem vorgegebenen Weg in einem Labyrinth. Im Glasbereich gibt es zwei Stationen: Bei "Hohlglas" prüfen die Schülerinnen und Schüler Flaschen auf Fehler und dokumentieren diese, während sie bei "Flachglas" Glasscheiben nach bestimmten Formen bearbeiten und zuschneiden.