

# Virtual Reality (VR) Training App für „Fleisch in der Küche“

Die VR App vermittelt Wissen und Verständnis rund um das Thema „Fleisch in der Küche“.



Eingereicht beim Staatspreis 2022  
„Beste Lehrbetriebe – Fit for Future“  
Veröffentlicht auf ausbilder.at



Das KURATORIUM WIENER PENSIONISTEN-WOHNHÄUSER hat erkannt, dass jenseits der Bereiche Kommunikation und Unterhaltung der Einsatz von VR-Brillen sowie VR-Apps auch im Bereich Bildung eine sehr effektive und nachhaltige Wissensvermittlung erreichen kann.

Die VR App vermittelt Wissen und Verständnis rund um das Thema „Fleisch in der Küche“ und richtet sich primär an zukünftige Lehrlinge, Lehrlinge und Küchenpersonal. Es geht darum, Fragen wie „Wo kommt das Fleisch her?“ und „Wie werden die Tiere geschlachtet und welche Teile werden auf welche Weise weiterverarbeitet?“ nicht nur aufzuwerfen, sondern auch auf interaktive, spielerisch-spannende und v.a. einprägsame Weise zu beantworten.

Die App wurde für das Oculus Quest Headset entwickelt, lässt sich einfach skalieren und kann jederzeit durch zusätzliche Lerninhalte und Erfahrungen erweitert werden.

Die hochauflösenden VR-Brillen sowie Software-Elemente lassen eine Simulation mit einer bestmöglichen sensorischen Wahrnehmung zu, welche zu einem sehr realistischen Erleben und Erspüren der Handlungen beim Verarbeiten von Fleisch sowie Fleischteilen beiträgt. Durch häufige Wiederholungen können Wissen und Kenntnisse der Fleischverarbeitung ressourcenschonend vermittelt werden.



***Mir ist es wichtig, den Leuten auf Augenhöhe zu begegnen, und ihnen ein Tool in die Hand zu geben, mit den sie wahrscheinlich besser umgehen können als unsere Generation.***

Peter Haidbauer Lehrlingsbeauftragter

## **Was ist das Ziel dieser Maßnahme?**

Das Ziel der App ist, der Zielgruppe einen tiefergehenden Bezug zu den Fleischprodukten und deren Herkunft/Produktion zu ermöglichen, der über den reinen Warenfetisch hinausgeht.

***Es macht viel mehr Spaß etwas zu lernen, das auf spielerischer Basis funktioniert. Außerdem können wir auch mal den Ausbilder\*innen etwas erklären, da es für sie auch neu ist und sie mit den VR-Brille noch nicht so viel zu tun gehabt haben.***

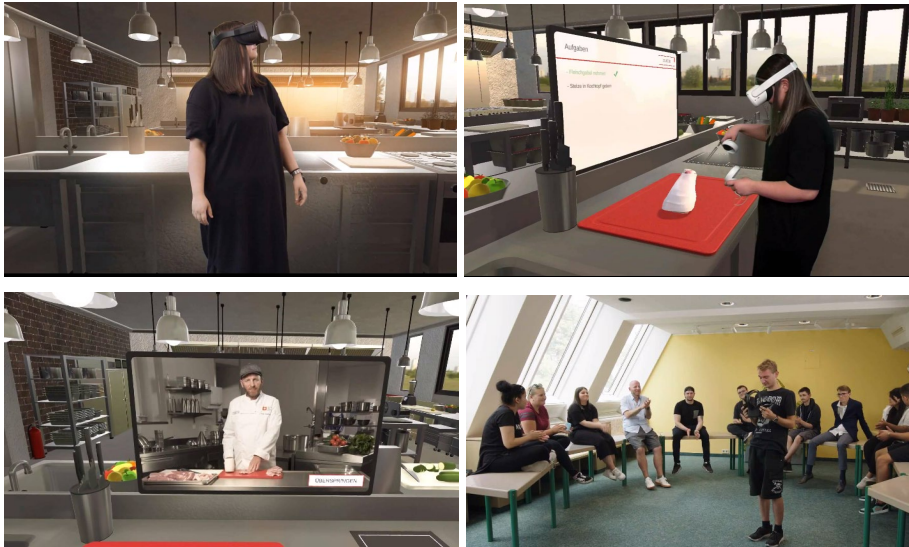
Dominik Stritzky, Lehrling 3. Lehrjahr

## Was waren die größten Herausforderungen bei diesem Projekt?

- **Sich ausreichend Zeit nehmen**  
Vor allem die Terminabstimmungen mit allen Beteiligten stellte bei der Umsetzung immer wieder Herausforderungen dar. Wenn man ein Projekt mit Herzblut umsetzen möchte, braucht es auch genügend Zeit.
- **Die Angst vor dem Neuen überwinden**  
Alle Beteiligten bereits vor oder spätestens zu Beginn des Projektes von den Vorteilen überzeugen und die Angst vor dem Neuen nehmen. Veränderung ist gut und bringt uns voran.

## Was können Sie anderen Lehrbetrieben empfehlen, die ein ähnliches Projekt umsetzen möchten?

- **Mutig sein**  
Wenn man etwas Neues ausprobiert, hat man noch keine Erfahrungswerte. Man kann wenig falsch machen und aus allem etwas lernen, damit es das nächste Mal besser läuft.
- **Im Team arbeiten**  
Leute ins Boot holen, die ihren Job „verstehen“ und ihn auch gerne machen. Nur wer mit Leidenschaft dabei ist, kann auch zum Erfolg beitragen.
- **Feedback**  
Nicht nur am Ende des Projektes, sondern auch zwischendurch reflektieren, was gut läuft und was nicht. So kommt am Ende des Tages etwas Gutes dabei heraus.



## Wo können Sie mehr über das Projekt erfahren?

<https://www.youtube.com/watch?v=SHqz3C-hvDY>



Häuser  
zum  
Leben  
StadT#Wien

[www.kwp.at](http://www.kwp.at)