



2020-1-DEC02-KA202-007585

Competence+

Sådan bruger du Competence+ VR-oplevelse.
Vejledning til brug af VR.



A BLENDED LEARNING PROGRAMME FOR COMPETENCE DEVELOPMENT BEYOND PURE PROFESSIONAL SKILLS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**HÅNDBOG FOR
TRÆNERE**

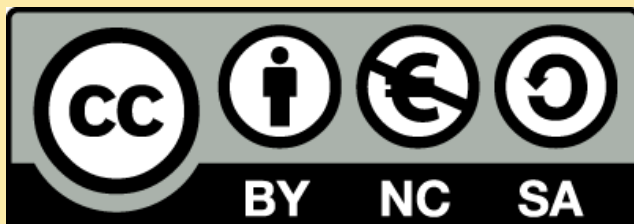


Ansvarsfraskrivelse

Dette arbejde er licenseret under en Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Projekt nr: 2020-1-DEC02-KA202-007585

Europa-Kommissionens støtte til produktionen af denne publikation udgør ikke en godkendelse af indholdet, som kun afspejler forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for enhver brug, der kan gøres af oplysningerne deri.



Open Educational Resources



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Vores TEAM



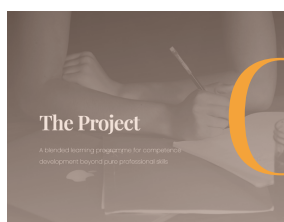
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Indholdsfortegnelse



01

Sådan downloader du
Competence+



02

Sådan starter du
Competence+ VR-oplevelse



03

Eksempel på lektion



04

Tips og tricks



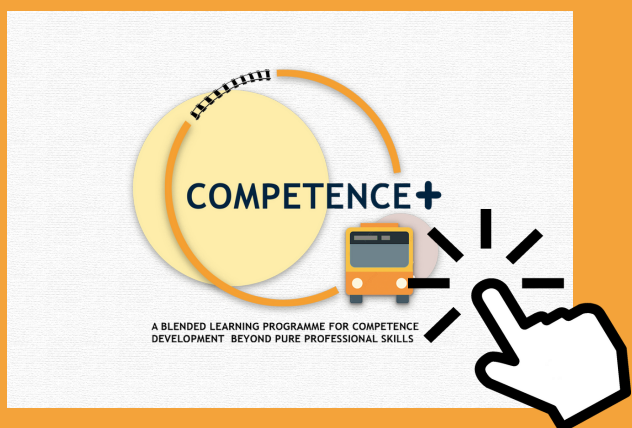
05

Fejlfinding



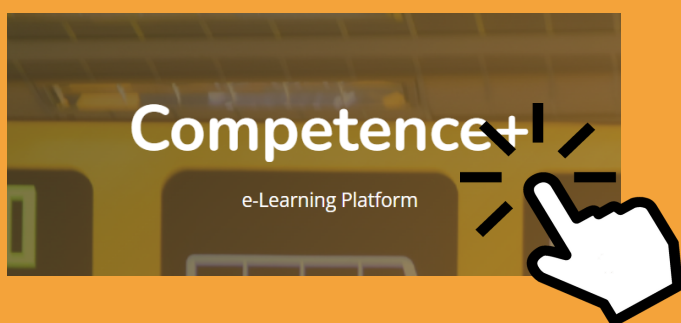
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Kompetence+



Et blended learning-program til kompetenceudvikling ud over rene faglige kompetencer.

Missionen for COMPETENCE+ er at uddanne nuværende og fremtidige medarbejdere i den offentlige transportsektor med et blandet modulært læringskoncept. De ny erhvervede færdigheder og viden kan og bør anvendes direkte i hverdagens træning og arbejde.



Denne håndbog er en omfattende guide, der giver information og vejledning om, hvordan du bruger Competence+ VR-oplevelsen.

Formålet med en håndbog er at give en pålidelig og tilgængelig ressource, som lærere kan henvise til, når de har brug for information eller vejledning om brugen af Kompetence+.

Competence+ e-læringsplatformen tilbyder en bred vifte af kurser inden for forskellige fagområder, herunder sprog, digitale færdigheder, iværksætteri og interkulturel kommunikation. Kurserne er designet til at være fleksible og tilpasses individuelle elevers behov og tidsplaner, så de kan lære i deres eget tempo og efter deres egen tidsplan.

Sådan downloader du Competence+ VR

Hvad har du brug for?

Oculus Quest 2 er et virtual reality-headset (VR) udviklet af Facebook Technologies, LLC. Det er anden generation af Oculus Quest-serien, som er designet til at tilbyde en højkvalitets VR-oplevelse uden behov for en pc eller eksterne sensorer.

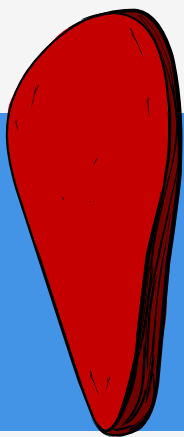


Oculus Quest 2 har en skærm i høj opløsning med 1832 x 1920 pixels pr. øje, hvilket giver en klar og fordybende VR-oplevelse. Headsettet har også en hurtig-switch LCD, som reducerer bevægelsessløring og forbedrer den visuelle klarhed.

En af nøgelfunktionerne ved Oculus Quest 2 er dens trådløse design, som giver brugerne mulighed for at bevæge sig frit og opleve VR uden at være bundet til en pc eller konsol. Headsettet inkluderer indbyggede sensorer og kameraer, der sporer brugerens bevægelser og sætter dem i stand til at interagere med virtuelle miljøer og objekter.

VIGTIG!

KOMPETENCE + KØRER KUN PÅ OCULUS QUEST 2 OG NR ANDEN LØSNING NU. DET BETYDER HVIS DU VIL DU BRUGE KOMPETENCE+ DU SKAL BRUGE OCULUS QUEST 2!



Udover VR-headsettet skal du også have adgang til internettet for at downloade applikationen.

Efter du har downloadet Competence+ VR-oplevelsen, behøver du ikke længere have adgang til internettet eller wifi.

Hvorfor Oculus Quest 2?

Der er flere grunde til, at et uddannelsescenter kan vælge at bruge Oculus Quest 2 i deres undervisning:

Immersive Learning Experience: Oculus Quest 2 giver en fordybende læringsoplevelse, der kan øge elevernes engagement og øge videnfastholdelsen. VR-teknologi kan hjælpe eleverne med at visualisere komplekse koncepter, opleve historiske begivenheder eller udforske nye miljøer på en mere levende og interaktiv måde.

Tilgængelighed og mobilitet: Oculus Quest 2 er et trådløst, alt-i-et VR-headset, der er nemt at sætte op og bruge. Dette gør det meget tilgængeligt og mobilt, hvilket gør det muligt for undervisere at bruge det hvor som helst, uden behov for en computer eller en kablet forbindelse.

Omkostningseffektiv: Sammenlignet med traditionelle klasseværelsesteknologier er Oculus Quest 2 relativt overkommelig, hvilket gør den til en attraktiv mulighed for uddannelsesinstitutioner med begrænsede budgetter.

Interaktiv læring: Oculus Quest 2 kan lette interaktiv læring, så eleverne kan samarbejde, kommunikere og dele ideer i realtid. Dette kan være med til at udvikle kritisk tænkning og problemløsningsevner samt sociale og kommunikationsevner.

Samlet set kan Oculus Quest 2 være et værdifuldt værktøj for uddannelsesinstitutioner, der ønsker at forbedre deres undervisnings- og læringsstrategier ved at give fordybende, interaktive og personlige læringsoplevelser.

Competence+ -konsortiet besluttede sig for Oculus Quest 2, da den tekniske partner anbefalede det på grund af dets omkostningseffektivitet og brugervenlighed. At det er et selvstændigt produkt uden behov for en computer er også et stort plus. Ydermere var den tekniske partner den mest sikre i udviklingen af Oculus Quest 2, da den har en masse supportdokumentation.

Hvilken anden VR bruges i undervisningen?

Uddannelsescentre bruger en række forskellige VR-headset afhængigt af deres specifikke behov, budget og den type VR-oplevelse, de ønsker at tilbyde. Her er nogle af de mest populære VR-headset, der bruges i undervisningsmiljøer:

Oculus Quest 2: Oculus Quest 2 er et populært valg for uddannelsescentre på grund af dets overkommelighed, mobilitet og brugervenlighed. Det er et alt-i-et VR-headset, der ikke kræver en computer, hvilket gør det nemt at sætte op og bruge hvor som helst.

HTC Vive: HTC Vive er et avanceret VR-headset, der giver en førsteklasses VR-oplevelse. Det er et populært valg for uddannelsescentre, der kræver en mere avanceret VR-oplevelse, såsom medicinske simuleringer eller arkitektonisk design.

Google Daydream View: Google Daydream View er et mobilt VR-headset, der er kompatibelt med Google Pixel-smartphones. Det er en let og overkommelig mulighed for uddannelsescentre, der kræver en mobil VR-oplevelse.

Pico Neo 3 eller Pico Neo 4: Pico Neo 3 (eller 4) er et selvstændigt VR-headset, der giver en VR-oplevelse af høj kvalitet. Det er et populært valg for uddannelsescentre, der kræver en premium VR-oplevelse, men som ikke har budgettet til et avanceret VR-headset som HTC Vive.

Overordnet set vil valget af VR-headset afhænge af uddannelsescentrets specifikke behov og mål, samt deres budget og den type VR-oplevelse, de ønsker at give.

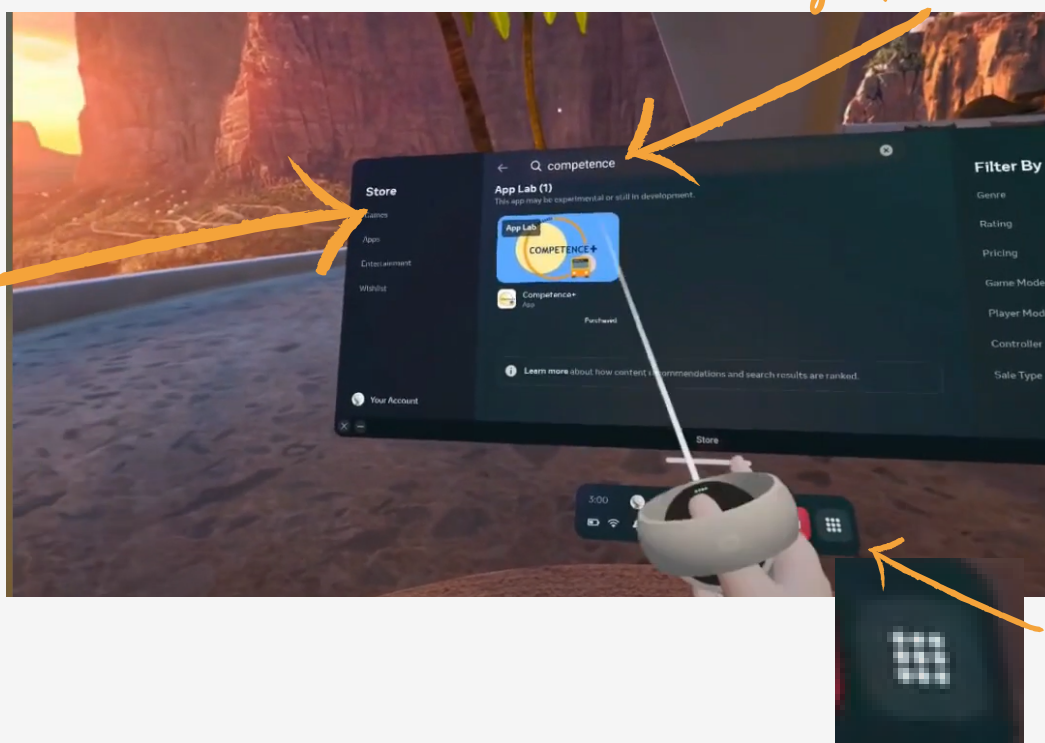


Sådan downloader du Competence+ VR



Den nemmeste måde at lære om, hvordan du downloader Competence+ til dit headset, er ved at følge vores instruktionsvideo. Videoen er tilgængelig på engelsk voiceover, men vi har også leveret undertekster på islandsk, græsk, tysk, dansk og spansk. Du skal blot klikke på billedet ovenfor, og du kommer direkte til videoen.

2. Klik
Spil



3. Søg efter kompetence+

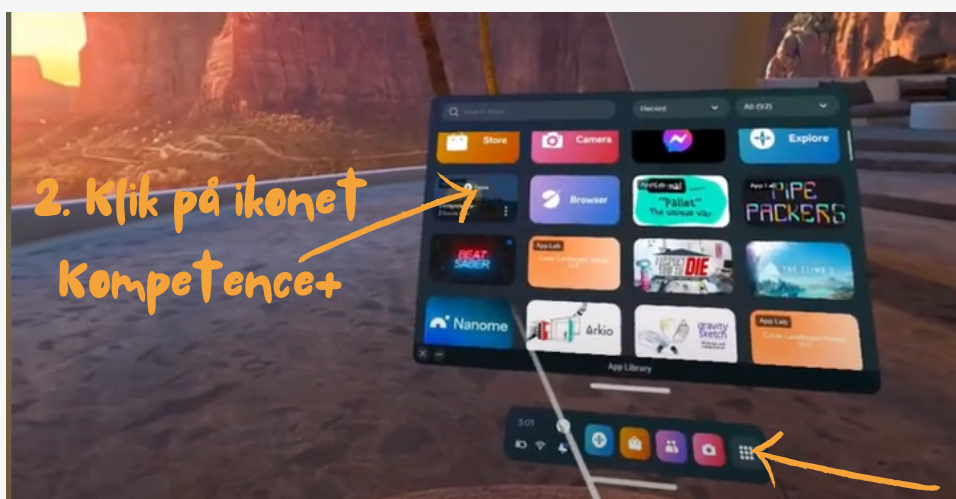
1. Klik på dette ikon

Sådan STARTer du Competence+ VR

For at starte en Oculus Quest 2-applikation, inklusive Competence+, skal du følge disse trin:

1. Tænd dit Oculus Quest 2-headset ved at trykke på og holde tænd/sluk-knappen på højre side af headsettet nede.
2. Tag headsettet på og juster det, så det sidder behageligt og sikkert.
3. Fra startskærmen skal du vælge knappen "Bibliotek" på den nederste bjælke på skærmen.
4. Fra biblioteksskærmen skal du navigere til det program, du vil starte. Du kan enten rulle gennem listen over installerede apps eller bruge søgelinjen til at finde appen.
5. Når du har fundet appen, skal du vælge den ved at pege din controller mod den og trykke på udløserknappen.
6. Appen skulle starte automatisk, og du vil blive ført til appens startskærm eller menu.
7. Brug controllerne til at interagere med appen og navigere gennem dens funktioner og funktioner.

Bemærk: Hvis du starter appen for første gang, skal du muligvis gennemføre nogle opsætningstrin eller selvstudier, før du kan begynde at bruge appen. Følg anvisningerne og instruktionerne på skærmen for at fuldføre opsætningsprocessen. Sørg også for, at dit headset er forbundet til et Wi-Fi-netværk for at downloade og opdatere appen, hvis det er nødvendigt. Du behøver ikke have Wi-Fi tændt, når du først har downloadet Competence+ VR-oplevelsen.



2. Klik på ikonet
Kompetence+

1. Klik på dette ikon

General lesson guidelines

Teaching soft skills such as stress management, conflict resolution and others using virtual reality (VR) can provide students with a safe and controlled environment to practice and improve their conflict resolution skills.

Here are some steps to teach conflict management using VR:

1. **Introduce the topic of conflict management:** Begin by introducing the topic of conflict management, including the importance of resolving conflicts and the different approaches to conflict resolution. All of these materials are available on the **Competence+ e-learning platform**.
2. Demonstrate conflict resolution techniques: **Demonstrate different** conflict resolution stress management **techniques** such as active listening, empathy, and problem-solving. Explain how these techniques can be used to resolve conflicts effectively or manage stress for example.
3. Use our VR scenario: **VR scenario lesson** explanations are listed below.
4. **Assign buddies:** It is always preferred to have students in pairs.
5. Guide the VR experience: **Guide students through the VR experience**, encouraging them to use conflict resolution techniques to resolve the conflict. Demonstrate stress-relieving techniques to put theoretical knowledge into practice. As the teacher, you could act as a mediator, providing guidance and feedback on their performance.
6. **Debrief the experience:** After the VR experience, debrief with the students, discussing their experience, what techniques they used to resolve the conflict, and what they learned from the experience.

Using VR to teach soft skills can provide students with a safe and engaging way to practice and improve their conflict resolution skills. By simulating real-life scenarios, students can develop a better understanding of the challenges of conflict resolution and learn effective techniques to resolve conflicts.

Generelle lektionsvejledninger

Undervisning i bløde færdigheder som stresshåndtering, konfliktløsning og andre ved hjælp af virtual reality (VR) kan give eleverne et sikkert og kontrolleret miljø til at øve og forbedre deres konfliktløsningsevner.

Her er nogle trin til at lære konflikthåndtering ved hjælp af VR:

- **Introducer emnet konflikthåndtering:** Begynd med at introducere emnet konflikthåndtering, herunder vigtigheden af at løse konflikter og de forskellige tilgange til konfliktløsning. Alle disse materialer er tilgængelige **på Competence+ e-læringsplatformen.**
- **Demonstrer konfliktløsningsteknikker:** Demonstrer forskellige **konfliktløsningsteknikker** for stresshåndtering såsom aktiv lytning, empati og problemløsning. Forklar, hvordan disse teknikker kan bruges til at løse konflikter effektivt eller håndtere stress for eksempel.
- Brug vores VR-scenarie: **VR-scenarieforklaringer** er angivet nedenfor.
- **Tildel venner:** Det foretrækkes altid at have elever i par.
- **Guide VR-oplevelsen:** Guide eleverne gennem VR-oplevelsen, og opmuntre dem til at bruge konfliktløsningsteknikker til at løse konflikten. Demonstrere afstressende teknikker til at omsætte teoretisk viden i praksis. Som underviser kan du fungere som formidler og give vejledning og feedback på deres præstationer.
- **Debrief oplevelsen:** Efter VR-oplevelsen skal du debriefe med eleverne, diskutere deres oplevelse, hvilke teknikker de brugte til at løse konflikten, og hvad de lærte af oplevelsen.

Brug af VR til at undervise i bløde færdigheder kan give eleverne en sikker og engagerende måde at øve og forbedre deres konfliktløsningsevner på. Ved at simulere scenarier i det virkelige liv kan eleverne udvikle en bedre forståelse af udfordringerne ved konfliktløsning og lære effektive teknikker til at løse konflikter.

"Buddy System"

"Buddy-systemet" er en teknik, der går ud på at parre elever, når de bruger VR-teknologi. Den ene elev bærer VR-headsettet, mens den anden fungerer som en guide og yder støtte og assistance efter behov. Her er nogle grunde til, hvorfor du måske bruger vennesystemet, når du bruger VR:

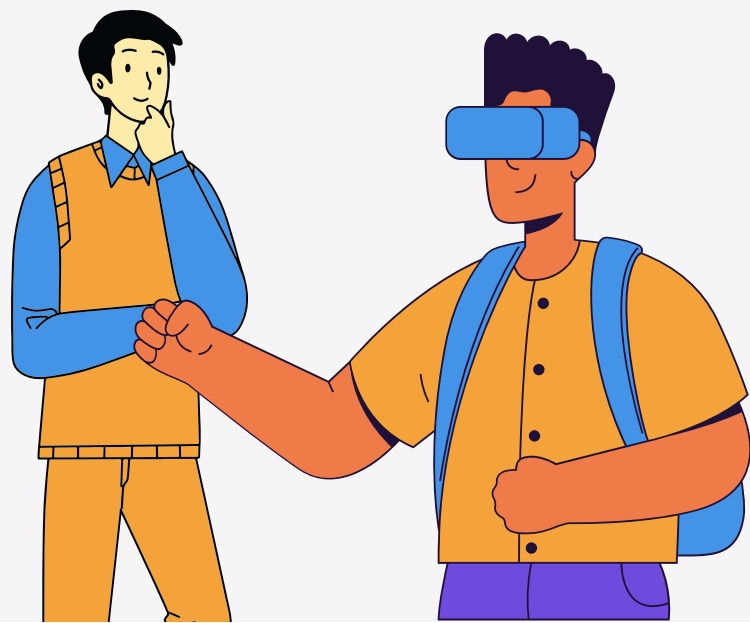
Sikkerhed: Når eleverne er nedsænket i et VR-miljø, kan de miste overblikket over deres fysiske omgivelser og blive desorienterede. At have en kammerat til stede kan være med til at forhindre ulykker og sikre elevens sikkerhed.

Support: Buddy-systemet giver eleverne støtte og assistance ved brug af VR. Buddyen kan hjælpe eleven med at navigere i VR-miljøet og fejlfinde eventuelle tekniske problemer, der måtte opstå.

Samarbejde: Buddy-systemet opfordrer til samarbejde og kommunikation mellem eleverne. Vennen kan hjælpe eleven med at dele deres erfaringer og reflektere over det, de har lært.

Engagement: Buddy-systemet kan øge engagement og deltagelse i læringsprocessen. Studerende er mere tilbøjelige til at blive engagerede, når de har en partner at arbejde med og dele oplevelsen med.

Samlet set kan kammeratsystemet øge effektiviteten af bruge VR i undervisningen ved at give en sikker, støttende og læring i samarbejde.



Miljøbevidsthed VR-lektion

Om VR-oplevelse

Eleven tager rollen som buschauffør. De har lidt tid til overs, før de skal påbegynde endnu en tur, da en ung mor henvender sig med sin søn, som stiller mange spørgsmål om offentlig transport og miljø.

Anbefalinger

Dette VR-scenarie viser dig kraften i viden, og hvordan du kan hjælpe med at danne den yngre generations meninger baseret på dine handlinger og beslutninger.

Efter færdiggørelsen af kurset kan du bruge VR-oplevelsen med følgende forslag:

Lad eleverne vide, at der er to spørgsmål, de skal besvare efter:

Hvordan så planten ud i slutningen af din oplevelse?

Hvilken farve var drengens T-shirt?

Konfliktåndtering VR lektion

Om VR-oplevelse

Eleven indtager rollen som billetkontroller og står over for et dilemma om den person, der ønskede at købe billetten via mobilen, men de oplever vanskeligheder med mobilapplikationen.

Anbefalinger

Efter færdiggørelsen af kurset kan du bruge VR-oplevelsen med følgende forslag:

Elever skal ind i VR 3 gange.

Udforskning

Når eleven kommer ind i VR for første gang, vil de blive ophidset og distraheret af, hvad der sker omkring dem, og hvad de ser. Dette er normalt, og du bør ikke blande dig meget. Du ønsker, at de skal opleve situationen, som de ville uden megen vejledning.

Vi anbefaler at tildele dem to små opgaver, før de går ind i VR. Bed dem om at huske disse:

Hvor mange mennesker er der i bussen?

Hvilken farve er kundens T-shirt?

Disse vil sørge for, at din elev kommer ind i VR med formål.

Når de er færdige, skal du have en hurtig debriefing (de kan have en diskussion med deres kammerat) om, hvad der er sket.

Læring

Anden gang din elev går ind i VR, skal de fokusere på at identificere konflikten som beskrevet i undervisningsmateriale. De bør huske de konflikt-dæmpende teknikker og anvende dem. Bed dem om at komme med en kommentar til, hvad der foregår, og hvorfor de vælger specifikke muligheder. Følg op med en de-brief om, hvad der var roden til konflikten, hvad var interesser mm.

Praktisk anvendelse af teori

Den sidste gang, du beder eleven om at gå ind i VR, skal du, læreren, observere. Bed eleven om at have en samtale med karaktererne for at efterligne deres adfærd. Så har du en de-brief.

Stresshåndtering VR lektion

Om VR-oplevelse

Eleven tager rollen som en buschauffør, der overtager en vagt fra sin kollega, der blev syg og skulle af sted. Det er tidligt om morgenen, busdøren er brudt op, og passagererne er allerede meget ophidsede, når en person kommer ind og sprænger musik, hvilket gør situationen endnu mere stressende.

Anbefalinger

Efter færdiggørelsen af kurset kan du bruge VR-oplevelsen med følgende forslag:

Elever skal ind i VR 3 gange.

Udforskning

Når eleven kommer ind i VR for første gang, vil de blive ophidset og distraheret af, hvad der sker omkring dem, og hvad de ser. Dette er normalt, og du bør ikke blande dig meget. Du ønsker, at de skal opleve situationen, som de ville uden megen vejledning.

Vi anbefaler at tildele dem to små opgaver, før de går ind i VR. Bed dem om at huske disse:

Hvor mange døre var brudt op?

Hvad var koden?

Disse vil sørge for, at din elev kommer ind i VR med formål.

Når de er færdige, skal du have en hurtig debriefing (de kan have en diskussion med deres kammerat) om, hvad der er sket.

Læring

Anden gang din elev går ind i VR, skal de fokusere på at identificere stressfaktorerne som beskrevet i undervisningsmaterialer. De bør have stressaflastende teknikker i tankerne og anvende dem.

Praktisk anvendelse af teori

Den sidste gang, du beder eleven om at gå ind i VR, skal du, læreren, observere. Bed eleven om at holde pause, når de ville begynde at føle stress, og bed dem om at demonstrere deres foretrukne afstressende teknik. Lav derefter en de-brief med eleven for at vise vigtigheden af at prøve disse teknikker i VR (hovedsageligt at de praktiserer dem, da kun at kende teorien ikke vil gavne dem på længere sigt).

Moralsk mod VR lektion

Om VR-oplevelse

Eleven indtager rollen som en tilskuer. Da de er på vej hjem fra det lange skift, stødte de på en gruppe unge mænd, der mobbede en pige, der bærer religiøst tøj. Eleven bliver bedt om at handle på en sikker måde for at hjælpe pigen ud.

Anbefalinger

Efter færdiggørelsen af kurset kan du bruge VR-oplevelsen med følgende forslag:

Lad eleverne vide, at der er to spørgsmål, de skal besvare efter:

Hvor mange undertrykkere/mobbere var der?

Hvilken farve var pigens skjorte?

Bed eleverne om først at udforske VR-oplevelsen og lade dem gøre, hvad de vil.

Lad eleven udforske og træffe deres beslutning. Derefter skal de have en debrief om situationen med deres tildelte kammerat.

Når eleverne prøver VR for anden gang, skal de komme med kommentarer til, hvad der foregår inde i VR og fortælle om situationen. De bør opmuntres til at "tale med karakteren" for at øve sig i at tale.

Derefter kan du få en debrief om, hvilke beslutninger de har truffet og hvorfor (for eksempel hvis de besluttede at tale med buschaufføren, hvorfor troede de, at det ville være det bedste valg i denne situation at få ham involveret).

Der er ingen rigtige eller forkerte svar, så længe eleverne selv holder sig i sikkerhed og forsøger at hjælpe en anden person på en sikker måde. Du kan videreudvikle diskussionen om, hvordan de ville bruge viden om konflikthåndtering (hvis de har haft det før dette modul), og hvad de ville gøre.

Tips og tricks

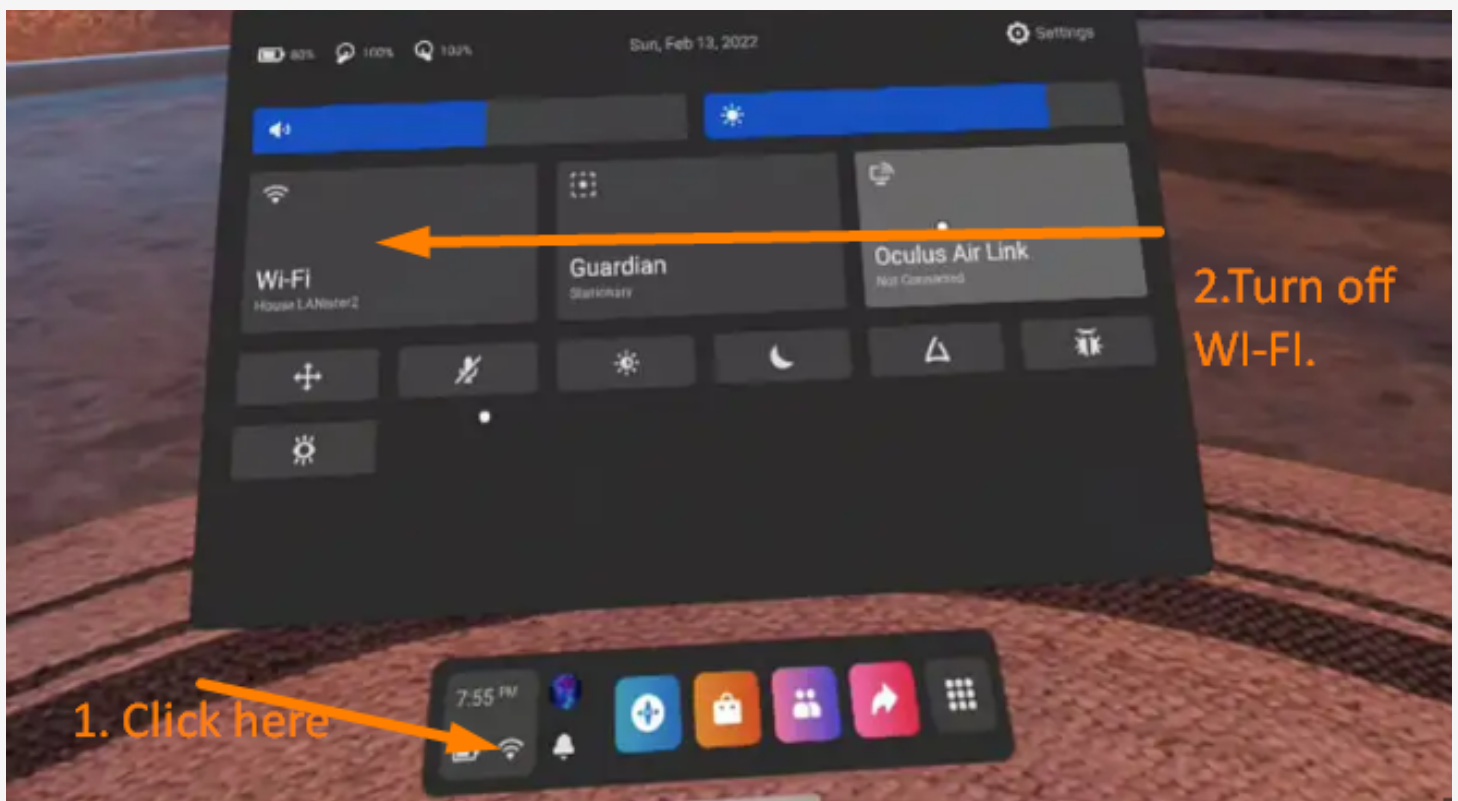
1. Buddy system

Som nævnt før, er det afgørende for sikkerheden for dine elever og udstyr at bruge “Buddy-systemet”.

ÉN FB/META-konto med mere end TO headset

Hvis du har flere headset (mere end ét) forbundet til din konto, bør du kende dette trick. Hvis du vil forsøge at få adgang til den samme applikation/VR-oplevelse/spil på din Oculus Quest, får du besked om, at der er en anden konto, der forsøger at få adgang til den. Dette kan resultere i problemer. Der er en simpel løsning, bare sluk for wifi efter du har downloadet applikationen, og der vil ikke være flere problemer med at dele én konto blandt mange headset.

Sluk for wi-Fi



Tips og tricks

For at caste det, du ser ved hjælp af Oculus Quest 2, kan du følge disse trin:

Først skal du sørge for, at din Oculus Quest 2 og den enhed, du vil caste (såsom en smartphone, tablet eller tv) er forbundet til det samme Wi-Fi-netværk.

Tag dit Oculus Quest 2-headset på, og åbn Oculus-menuen ved at trykke på Oculus-knappen på din rigtige controller.



Vælg “Deling” fra menuen, og vælg derefter “Cast”.

Vælg den enhed, du vil caste, fra listen over tilgængelige enheder. Hvis du ikke kan se den enhed, du vil caste til, skal du sørge for, at den er tilsluttet det samme Wi-Fi-netværk som din Oculus Quest 2.

Når du har valgt enheden, kan du vælge, om du vil caste den i standard eller høj kvalitet. Høj kvalitet vil give en bedre seeroplevelse, men kan kræve mere båndbredde.

Start castingen ved at vælge “Start”-knappen.

Du kan til enhver tid stoppe med at caste ved at åbne Oculus-menuen, vælge “Deling” og derefter vælge “Stop med at caste”.

Bemærk, at ikke alle apps og spil på Oculus Quest 2 understøtter casting, så noget indhold er muligvis ikke tilgængeligt til casting.

Hvorfor caste?

Hvis du har mange studerende og et begrænset antal headsets, kan dette være en måde, hvordan du kan bruge den begrænsede mængde hardware, du har til rådighed. Du kan bede dine elever om at træffe beslutninger for personen inde i VR'en, mens du diskuterer, hvorfor specifikke muligheder er gode eller dårlige baseret på materialerne.

Tips og tricks

Casting (se) hvad en elev ser

Du kan også caste Oculus Quest 2 til din computer trådløst ved at bruge følgende trin:

- Download og installer Oculus-appen på din computer, hvis du ikke allerede har gjort det.
- Sørg for, at din Oculus Quest 2 og din computer er forbundet til det samme Wi-Fi-netværk.
- Tag dit Oculus Quest 2-headset på, og åbn Oculus-menuen ved at trykke på Oculus-knappen på din højre controller.
- Vælg "Deling" fra menuen, og vælg derefter "Cast".
- Vælg "Computer" fra listen over tilgængelige enheder.
- Når du har valgt din computer, kan du vælge om du vil caste i standard eller høj kvalitet. Høj kvalitet vil give en bedre seeroplevelse, men kan kræve mere båndbredde.
- Start castingen ved at vælge "Start"-knappen.
- På din computer skal du åbne Oculus-appen og klikke på fanen "Enheder".
- Du bør se din Oculus Quest 2 opført under "Headset". Klik på den, og klik derefter på knappen "Flere indstillinger".
- I menuen "Flere indstillinger" skal du aktivere indstillingen "Trådløs streaming".
- Du skulle nu kunne se din Oculus Quest 2-skærm på din computer trådløst.

Bemærk, at trådløs casting muligvis ikke er så stabil eller pålidelig som kablet casting, så du kan opleve forsinkelse eller hakken. Hvis du støder på problemer, kan du prøve at skifte til en kablet forbindelse ved hjælp af Oculus Link-kablet.

Tips og tricks

Du kan også caste Oculus Quest 2 til din computer trådløst ved at bruge følgende trin:

- Download og installer Oculus-appen på din computer, hvis du ikke allerede har gjort det.
- Sørg for, at din Oculus Quest 2 og din computer er forbundet til det samme Wi-Fi-netværk.
- Tag dit Oculus Quest 2-headset på, og åbn Oculus-menuen ved at trykke på Oculus-knappen på din højre controller.
- Vælg “Deling” fra menuen, og vælg derefter “Cast”.
- Vælg “Computer” fra listen over tilgængelige enheder.
- Når du har valgt din computer, kan du vælge om du vil caste i standard eller høj kvalitet. Høj kvalitet vil give en bedre seeroplevelse, men kan kræve mere båndbredde.
- Start castingen ved at vælge “Start”-knappen.
- På din computer skal du åbne Oculus-appen og klikke på fanen “Enheder”.
- Du bør se din Oculus Quest 2 opført under “Headset”. Klik på den, og klik derefter på knappen “Flere indstillinger”.
- I menuen “Flere indstillinger” skal du aktivere indstillingen “Trådløs streaming”.
- Du skulle nu kunne se din Oculus Quest 2-skærm på din computer trådløst.

Bemærk, at trådløs casting muligvis ikke er så stabil eller pålidelig som kablet casting, så du kan opleve forsinkelse eller hakken. Hvis du støder på problemer, kan du prøve at skifte til en kablet forbindelse ved hjælp af Oculus Link-kablet.

Tips og tricks

Virtual Reality (VR) kan være et glimrende værktøj til uddannelse, men det er vigtigt at undgå de underholdningsbivirkninger, der kan distrahere eleverne fra de tilsigtede uddannelsesmål. Her er nogle trin, der kan tages for at undgå underholdningsbivirkningen, når du bruger VR til uddannelse:

Definer læringsmål: Definer klart læringsmålene for VR-uddannelsesoplevelsen. Dette vil hjælpe med at sikre, at VR-oplevelsen er designet til at imødekomme elevernes uddannelsesbehov frem for blot at underholde dem.

Design til uddannelsesformål: Design VR-oplevelsen for at understrege det pædagogiske formål frem for underholdningsværdien. VR-oplevelsen bør være designet til at engagere eleverne i aktiv læring, give dem mulighed for at anvende koncepter og løse problemer relateret til læringsmålene.

Inkorporer vurderinger: Inkorporer vurderinger i VR-oplevelsen for at måle læringsresultater. Disse vurderinger bør udformes til at evaluere, om eleverne har nået de tilsigtede læringsmål og ikke blot tester deres underholdningsoplevelse.

Giv passende vejledning: Giv passende vejledning og feedback til eleverne for at hjælpe dem med at holde sig på sporet med deres læringsmål. Dette kan opnås ved at bruge instruktionsprompter, feedbackmekanismer og en klar vej, som eleverne kan følge.

Evaluer effektiviteten: Evaluer effektiviteten af VR-uddannelseserfaringen ved at måle læringsresultater og sammenligne dem med traditionelle undervisningsmetoder. Dette vil hjælpe med at sikre, at VR-oplevelsen leverer de tilsigtede uddannelsesmæssige fordele.

Ved at følge disse trin kan undervisere sikre, at brugen af VR i undervisningen forbliver fokuseret på de tilsigtede uddannelsesmål og undgår de utilsigtede underholdningsbivirkninger.

Troubleshooting

If you are experiencing issues with your **Oculus Quest 2**, there are a few troubleshooting steps you can take to try and resolve the problem.

Here are some tips:

1. **Restart the device:** Sometimes simply restarting the Oculus Quest 2 can fix minor issues. To do this, **press and hold the power button** on the side of the headset until the power menu appears, then select “Restart”.
2. **Check for updates:** Make sure your Oculus Quest 2 is running the latest software. To check for updates, go to “**Settings**” > “**Device**” > “**About**” and look for any available updates.
3. **Clear the cache:** Clearing the cache can help resolve issues with the Oculus Quest 2 app. To do this, go to “**Settings**” > “**Device**” > “**Storage**” and select “**Clear All Data**”.
4. **Check your internet connection:** Make sure your internet connection is stable and strong. A poor internet connection can cause issues with the Oculus Quest 2 app and content. If you are still experiencing problems, you can also just turn off the wi-fi.
5. **Check for app updates:** If you are experiencing issues with a specific app, make sure it is up to date by going to the Oculus Store and checking for updates.
6. **Factory reset:** If all else fails, you can try a factory reset of the Oculus Quest 2. Note that this will erase all data and settings on the device, so be sure to back up any important information. To perform a factory reset, go to “**Settings**” > “**Device**” > “**Reset**”.

If these steps do not resolve your issue, you may need to contact Oculus support for further assistance.

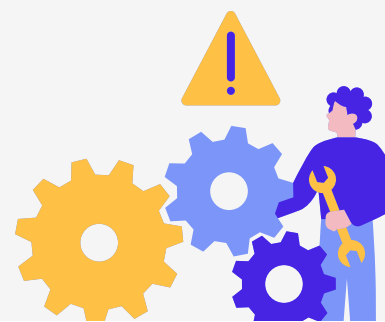


Fejlfinding

Hvis du oplever problemer med din **Oculus Quest 2**, er der et par fejlfindingstrin, du kan tage for at prøve at løse problemet. Her er nogle tips:

1. **Genstart enheden:** Nogle gange kan blot genstarte Oculus Quest 2 løse mindre problemer. For at gøre dette skal du **trykke og holde tænd/sluk-knappen** på siden af headsettet nede, indtil strømmenuen vises, og vælg derefter "Genstart".
2. **Tjek for opdateringer:** Sørg for, at din Oculus Quest 2 kører den nyeste software. For at søge efter opdateringer skal du gå til "Indstillinger" > "Enhed" > "Om" og se efter tilgængelige opdateringer.
3. **Ryd cachen:** Rydning af cachen kan hjælpe med at løse problemer med Oculus Quest 2-appen. For at gøre dette skal du gå til "Indstillinger" > "Enhed" > "Lager" og vælge "Ryd alle data".
4. **Tjek din internetforbindelse:** Sørg for, at din internetforbindelse er stabil og stærk. En dårlig internetforbindelse kan forårsage problemer med Oculus Quest 2-appen og indholdet. Hvis du stadig oplever problemer, kan du også bare slukke for wi-fi.
5. **Tjek for appopdateringer:** Hvis du oplever problemer med en bestemt app, skal du sørge for, at den er opdateret ved at gå til Oculus Store og tjekke for opdateringer.
6. **Fabriksindstilling:** Hvis alt andet fejler, kan du prøve en fabriksnulstilling af Oculus Quest 2. Bemærk, at dette vil slette alle data og indstillinger på enheden, så sørg for at sikkerhedskopiere alle vigtige oplysninger. For at udføre en fabriksnulstilling skal du gå til "Indstillinger" > "Enhed" > "Nulstil".

Hvis disse trin ikke løser dit problem, skal du muligvis kontakte Oculus support for yderligere hjælp.



Kompetence+ Fejlfinding

Der er to hovedproblemer eller fejl, som vi er stødt på. Disse to problemer var vi ikke i stand til at løse, og derfor vil vi gerne lade dig være opmærksom på dem.

"Mit valgte sprog indlæses ikke!"

Der er to hovedproblemer eller fejl, som vi er stødt på. Disse to problemer var vi ikke i stand til at løse, og derfor vil vi gerne lade dig være opmærksom på dem.

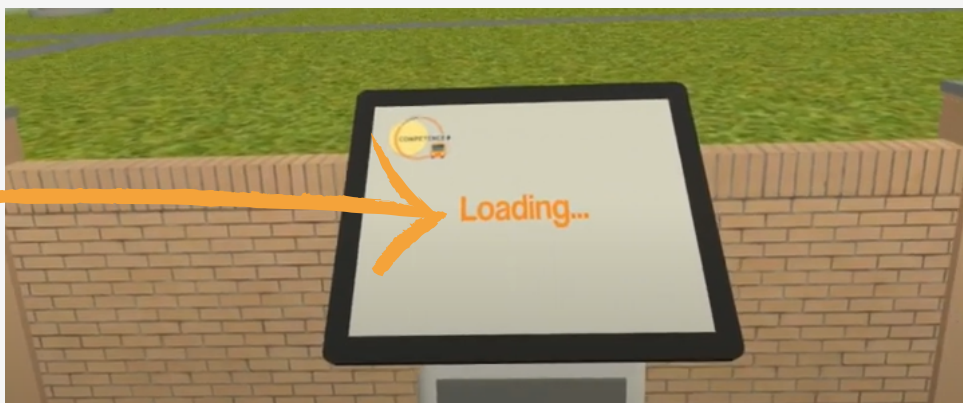


1. Islandsk blev udvalgt

Du vælger dit sprog, men teksten på billedet er ikke på dit valgte sprog.

2. Men teksten er på engelsk

Teksten til "indlæsning" er på engelsk (eller et andet sprog, du ikke har valgt).



3. Men mulighederne er også på engelsk!

Og mulighederne er også på engelsk (et andet sprog).



1. LØSNING

Giv det tid!

Til sidst vil teksten ændre sig til dit sprog. Det længste vi skulle vente var 3,5 minutter. Du behøver ikke at klikke på noget. Lad blot systemet indlæse dit sprog. Når det er færdigt, vil du også se alt på dit sprog!

Kompetence+ Fejlfinding

Der er to hovedproblemer eller fejl, som vi er stødt på. Disse to problemer var vi ikke i stand til at løse, og derfor vil vi gerne lade dig være opmærksom på dem.

"Chatten er forsvundet!"

Dette problem er endnu et, du kan støde på! Vi var ikke i stand til at replikere det altid, og derfor ved vi ikke, hvordan vi skal rette det, så det vil ikke ske igen.

Miljøbevidsthed og stresshåndtering kan støde på dette problem, når du klikker på chatten, eller hvis du kigger væk.

LØSNING

Genstart Competence+ -applikationen

Da dette er noget, vi ikke er i stand til at rette på i øjeblikket, kan du rette dette under din time ved at få din elev til at genstarte scenariet inde i Competence+ -applikationen.

Du behøver ikke helt at slukke din applikation, men du kan blot bruge din håndmenu til at gå tilbage til scenarievalget og starte forfra.

Du skal blot se på din hånd i VR'en og finde muligheden "Afslut stadium" og klikke på den. Dette fører dig til valgmuligheden for sprog, og du kan prøve igen.



Competence+



<https://www.competenceplusproject.eu/>
<https://competencepluselearning.eu/>
@CompetencePlusEU