



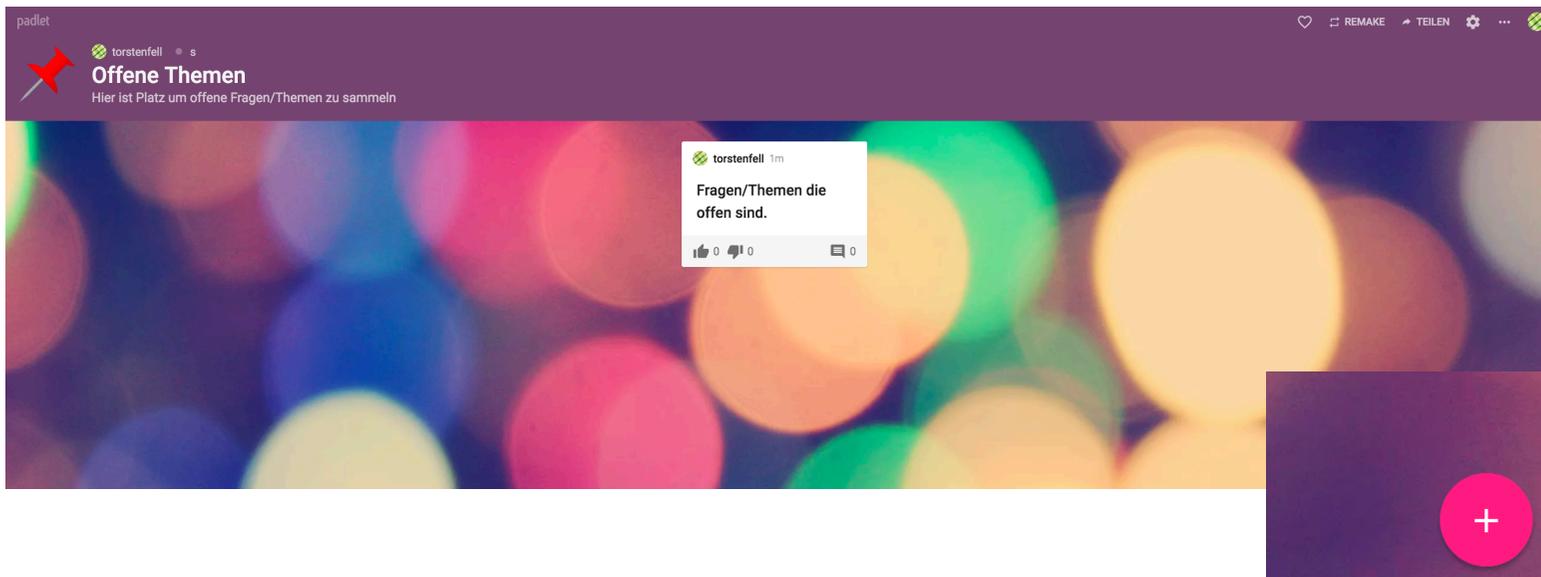
2.Webinar-Modul
VR Trainer/in

Neue Rolle(n) des VR-Trainer/in

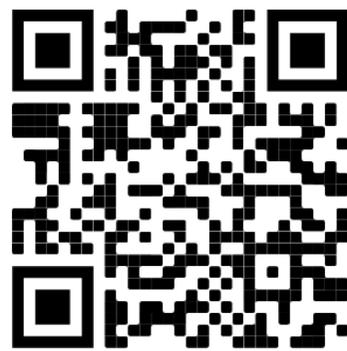


Offene Fragen

Gibt es Fragen vom letzten
Webinar?

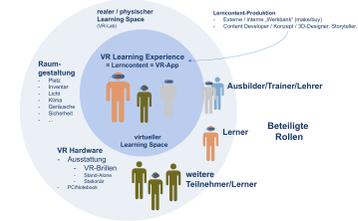


<https://padlet.com/torstenfell/6xdhesh6siqk3w5a>



Webinar-Reihe – upskilling

Lerninhalte



- Wo liegt der Mehrwert von immersive Medien?
- Was kann VR in einem Blended Learning Prozess leisten?
- Wie sieht die Rolle des Trainers in einem Blended Learning Prozess aus?
- Wie sieht eine Kommunikationsdreieck Lerner, Trainer und Lerngruppe aus?



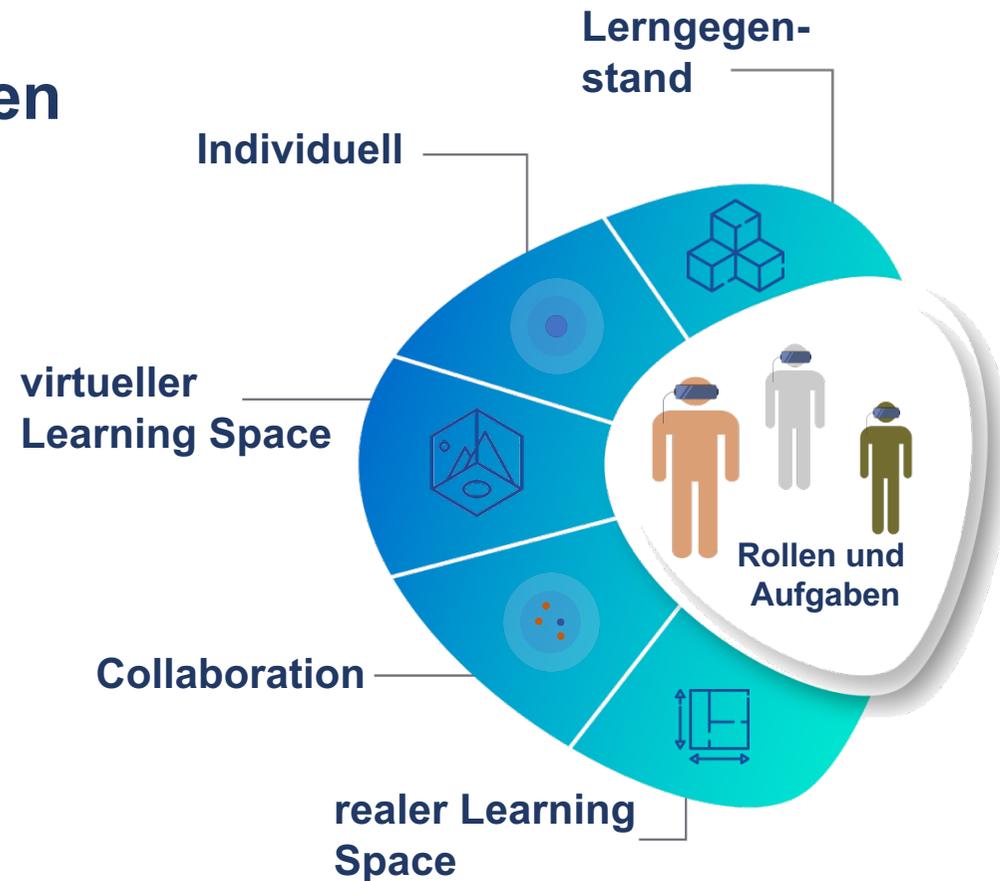
Einflussfaktoren auf Rollen/Aufgaben/Verhalten

Lernsettings / -ziele

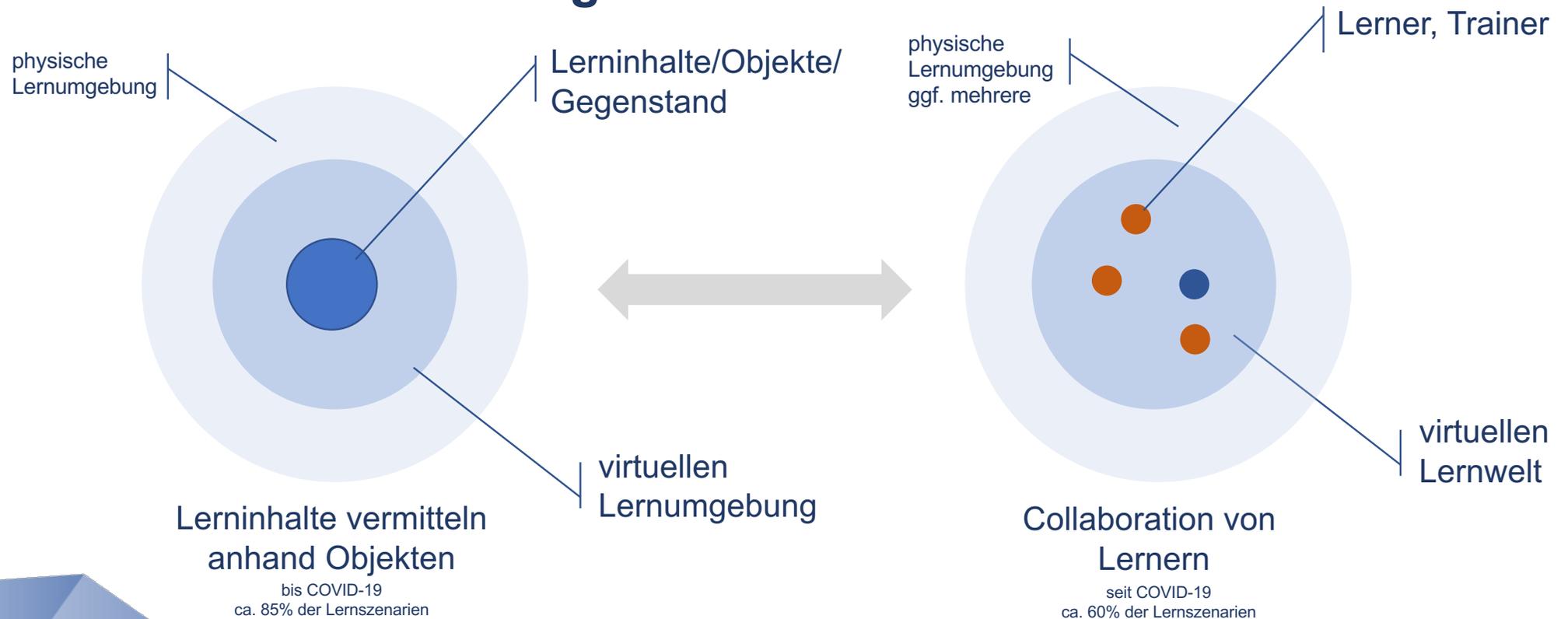
- Gegenstand/Objekt/Welt
- Individuell vs. Kollaboration

Lernräume

- physischer Learning Space (Lernort)
 - Arbeitsplatz
 - XR-Lab
 - Home Office / Unterwegs
- virtueller Learning Space
 - Learning Experience
 - Multi-User-World

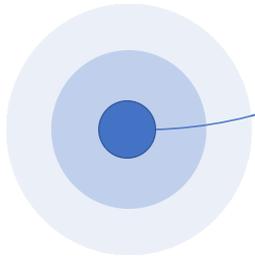


Im Mittelpunkt Lerncontent vs. Learning-Collaboration



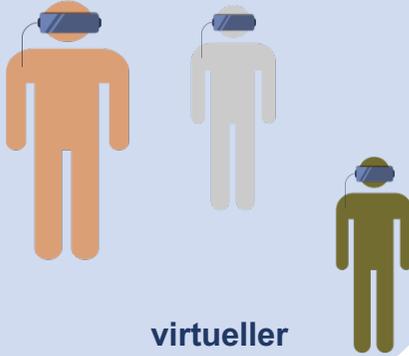
Lerncontent-Produktion

- Externe / interne „Werkbank“ (make/buy)
- Content Developer / Konzept / 3D-Designer, Storyteller...



Fokus
Content, Individuell

VR Learning Experience = Lerncontent = VR-App

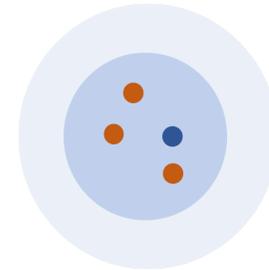


virtueller
Learning Space

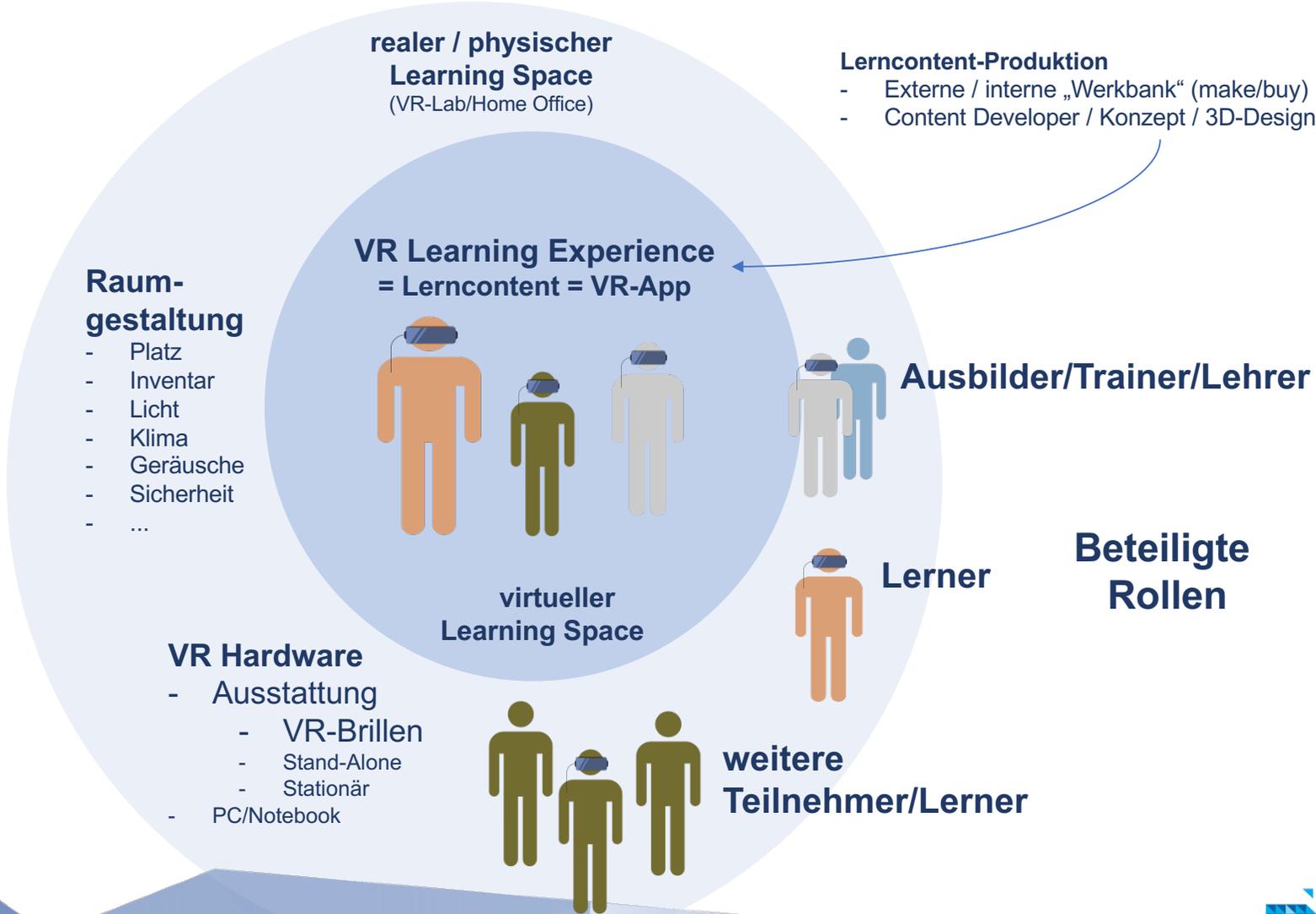


Virtuelle Lernwelt/Environment

- Multi-User-Plattform
- SocialVR
- komplexer Lerncontent - Teamprozesse



Fokus
Collaborativ

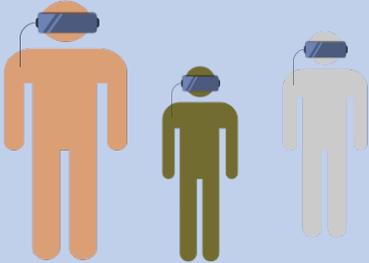


realer / physischer Learning Space
(VR-Lab/Home Office)

- Lerncontent-Produktion**
- Externe / interne „Werkbank“ (make/buy)
 - Content Developer / Konzept / 3D-Designer, Storyteller...

- Raumgestaltung**
- Platz
 - Inventar
 - Licht
 - Klima
 - Geräusche
 - Sicherheit
 - ...

VR Learning Experience = Lerncontent = VR-App



virtueller Learning Space



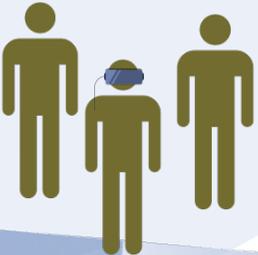
Ausbilder/Trainer/Lehrer



Lerner

Beteiligte Rollen

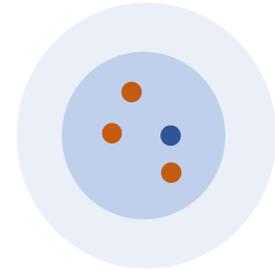
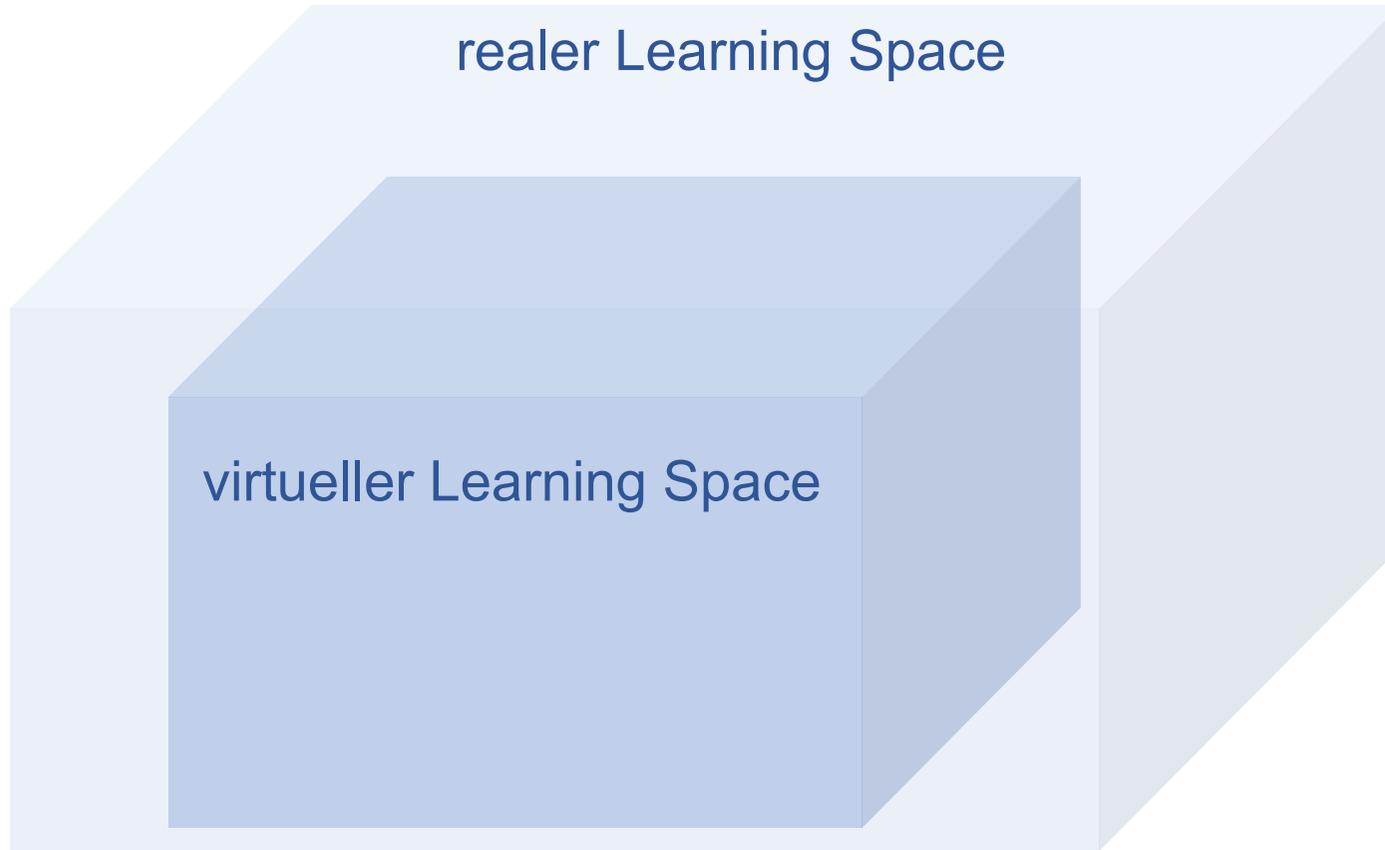
- VR Hardware**
- Ausstattung
 - VR-Brillen
 - Stand-Alone
 - Stationär
 - PC/Notebook



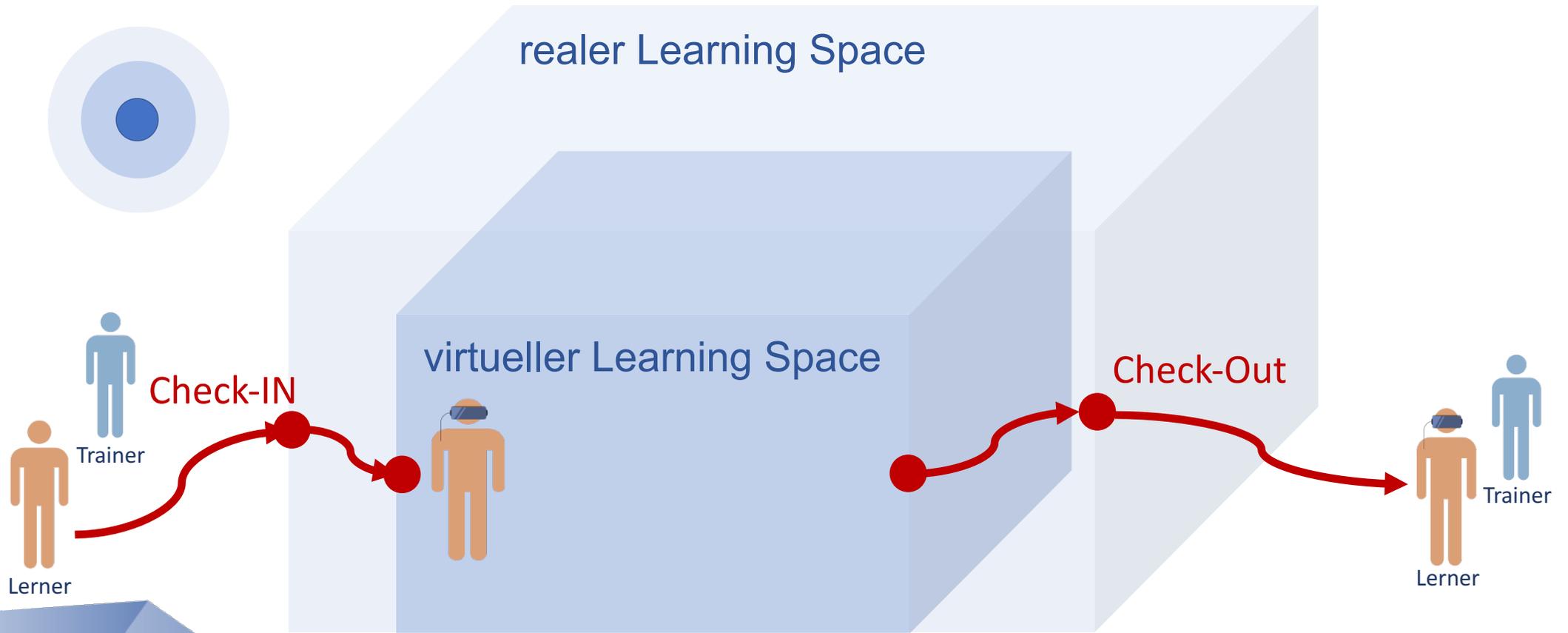
weitere Teilnehmer/Lerner

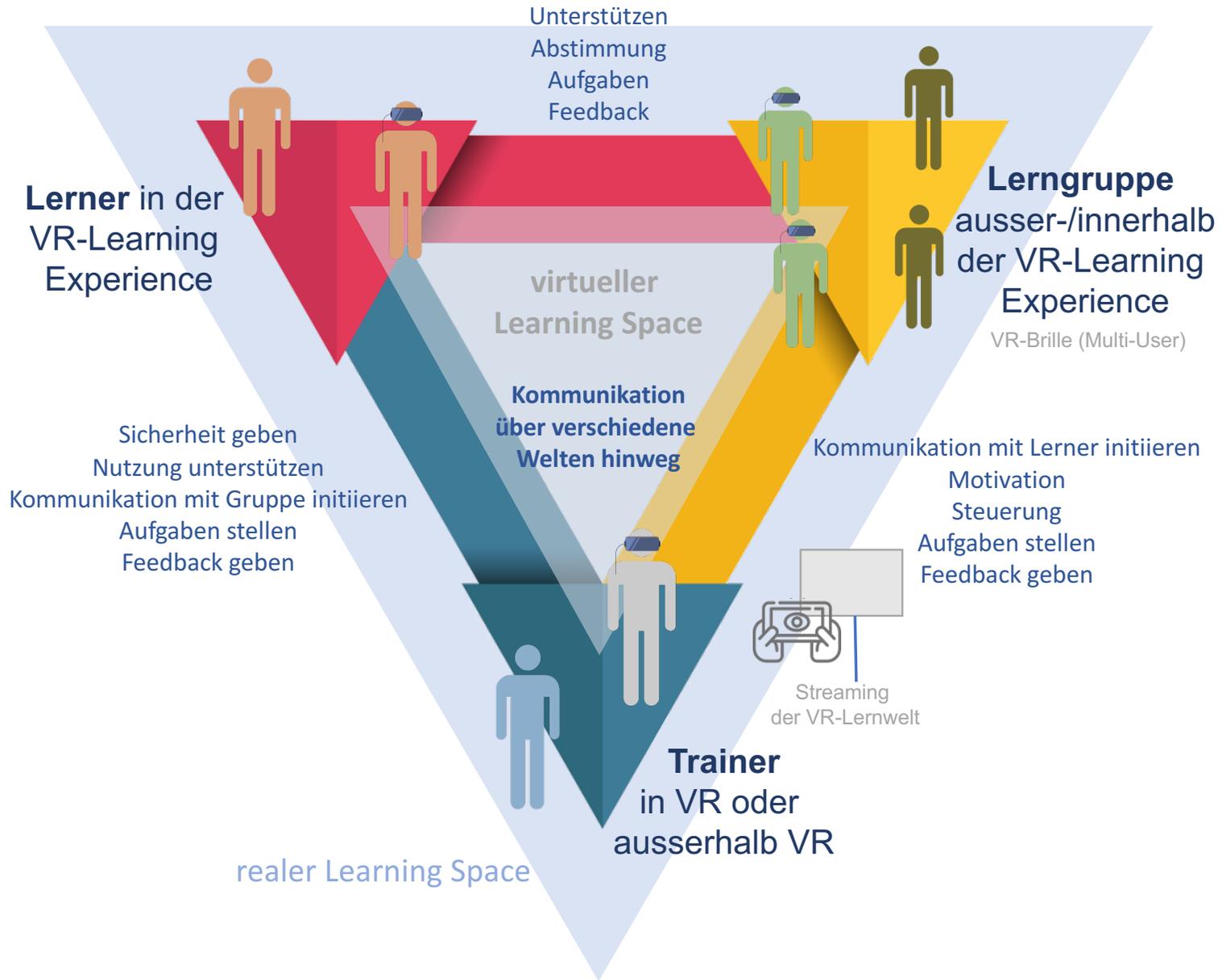
Konzept

(rL)-Space in (vL)-Space



Learner Journey durch die Space in Space-Konzept inkl. Touchpoints und Floors





Webinar-Reihe – upskilling

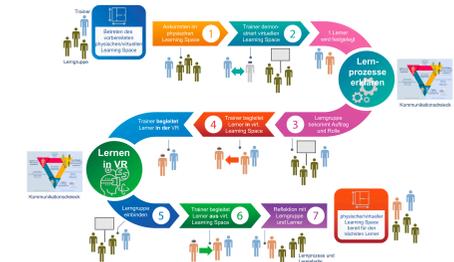
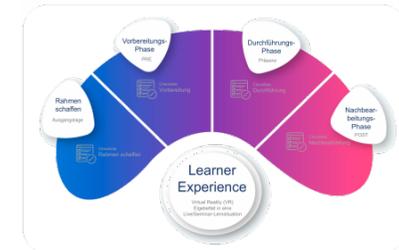
Ausblick nächstes Webinar

3. Webinar

4. Webinar

VR Integration Blended Learning 45 Minuten	Trainerleitfaden VR-Training 45 Minuten
--	---

- Wie kann VR in einen Blended Learning – Prozess integriert werden?
- Wo liegen Besonderheiten und Herausforderungen in der Integration?
- Wie sieht ein idealtypischen Lehr-/Lernprozess aus?
- Wie sieht die Learner Journey im Zusammenhang der Trainer-Aktivitäten aus?





Es kommen gleich Umfragen
für Sie eingeblendet!

Wie hat Ihnen das Webinar
gefallen?

Go to www.menti.com and use the code 27 17 39



INSTITUTE FOR IMMERSIVE LEARNING

A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING

Coming soon...

VR-App *Torsten Fell Space*

The Digital Reality Mindset Maker

www.torstenfell.space



<http://www.torstenfell.com>



vizzuu App

Das Foto ist eine
AR BusinessCard
einfach
mit vizzuu-App
einscannen



iOS



Android



AR Businesscard

Blending physical & digital world

über VIZZUU-App



Torsten Fell

MBA e-learning/Knowledge Management

Experte für neue Lerntechnologien

Dipl.Ing.(FH) - Elektrotechnik / Technische Informatik

Industrieelektroniker - Gerätetechnik



+49 (0)170 120 12 72



torsten.fell@immersivelearning.institute



<http://www.immersivelearning.institute>

<http://www.immersivelearning.news>

<http://www.torstenfell.com>



@Torsten_Fell

www.immersivelearning.institute