



13.Webinar Modul
VR Trainer/in

Auf den Punkt gebracht



**INSTITUTE FOR
IMMERSIVE LEARNING**
A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING



SENSIBILISIEREN + INSPIRIEREN = UMDENKEN

für die Dinge die Passieren für das Potenzial des Neuen in den Dimensionen des Neuen

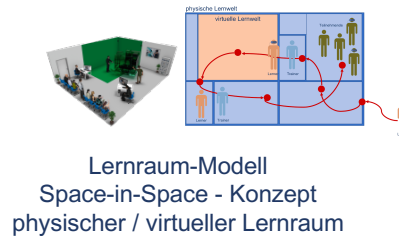
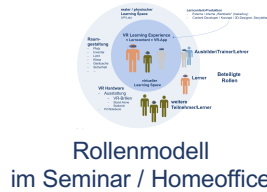
VR-Trainer/VR Collaboration Experte - Training

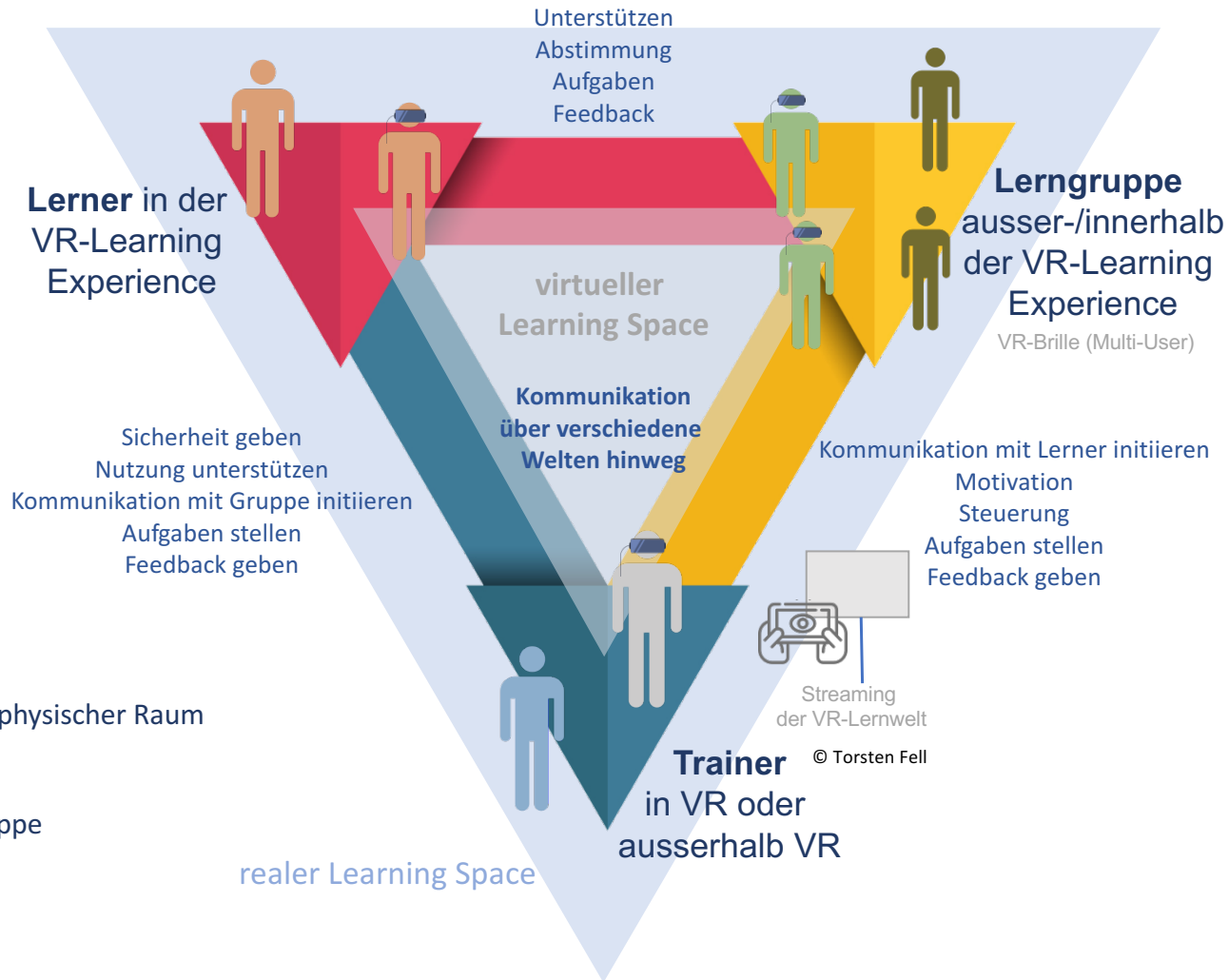
09:00 – 10:00	1. Online Session Wieso immersive Medien im Lernen 30 Minuten 2. Online Session Neue Rolle als VR-Trainer 30 Minuten	8. Online Session virtueller Learning Space 60 Minuten	11. Online Session Gestaltung VR Collaboration 30 Minuten 5. VR Collaboration Session Erfolgsfaktoren VR Collaboration 30 Minuten
10:30 – 12:00	3. Online Session VR Collaboration Onboarding 30 Minuten 1. VR Collaboration Session VR Collaboration Onboarding + Basis 60 Minuten	2. VR Collaboration Session VR Lernszenarien Kennen lernen 45 Minuten 3. VR Collaboration Session Lernszenarien anwenden 45 Minuten	12. Online Session Virtuelle Gruppenarbeiten 45 Minuten 6. VR Collaboration Session Gestaltung virt. Lernraum 45 Minuten
13:00 – 14:30	4. Online Session VR Integration Blended Learning 45 Minuten 5. Online Session Trainerleitfaden VR-Training 45 Minuten	9. Online Session VR Collaboration Einstieg 45 Minuten 10. Online Session 3D / VR Collaboration 45 Minuten	7. VR Collaboration Session Herausforderungen VR 60 Minuten 12.1. Online Session Praxisbeispiele 60 Minuten
15:00 – 16:30	6. Online Session Space in Space Konzept 45 Minuten 7. Online Session physischen Learning Space 60 Minuten	4. VR Collaboration Session 3D / VR Live erleben 90 Minuten	13. Online Session Auf den Punkt gebracht 45 Minuten 14. Online Session FAQs Offene Fragen 45 Minuten
	13.01.2021	15.01.2021	16.01.2021

Zwischen den Session bitte immer VR-Headset aufladen!!!

Die gezeigten Unterlagen sind rechtlich Eigentum von Torsten Fell und geschützt. Diese dürfen nicht für eigene Trainings-Workshops ohne Zustimmung und Bekanntgabe verwendet werden.
©2021 Torsten Fell

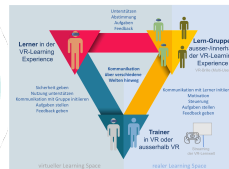
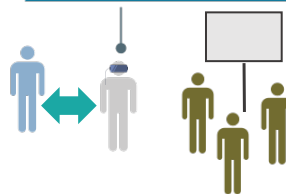
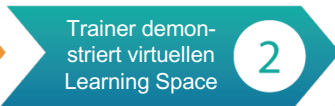
Kennen gelernte Modelle und Hilfsmittel



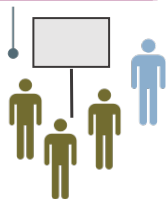
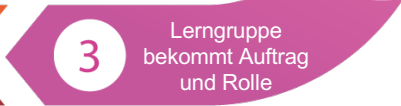
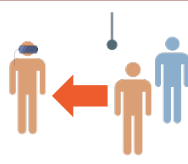


- Gemeinsamer physischer Raum
- Trainer
- Lerner
- Teilnehmergruppe

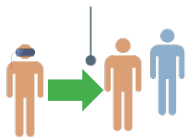
Rahmen schaffen



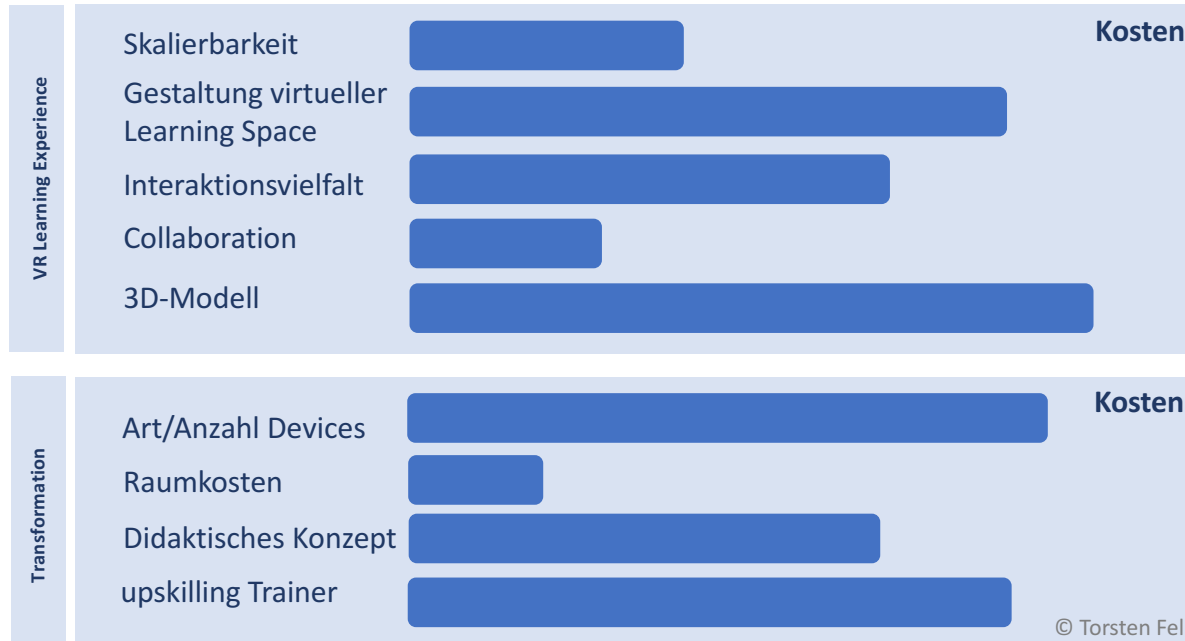
Kommunikationsdreieck



Kommunikationsdreieck



Kostentreiber bei VR-Learning Experience



© Torsten Fell

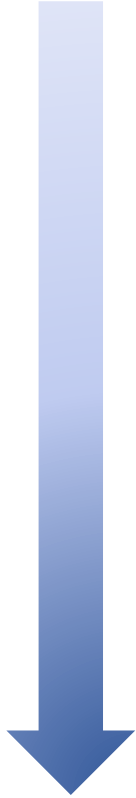
Ausprägungen der Balken variieren je nach Einsatzszenario

**Virtuelle
Präsenz**

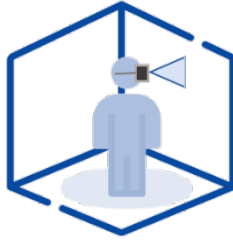
Immersion



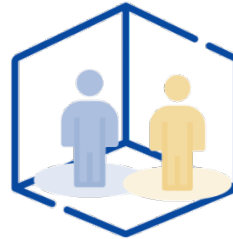
Virtuelle Präsenz



Spatial Precense



Self Precense



Social Precense

Struktur Pattern

(Vorlagen/Standardisierung)

