



4. Online Seminar VR Trainer/in

Blended Learning



INSTITUTE FOR
IMMERSIVE LEARNING

A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING



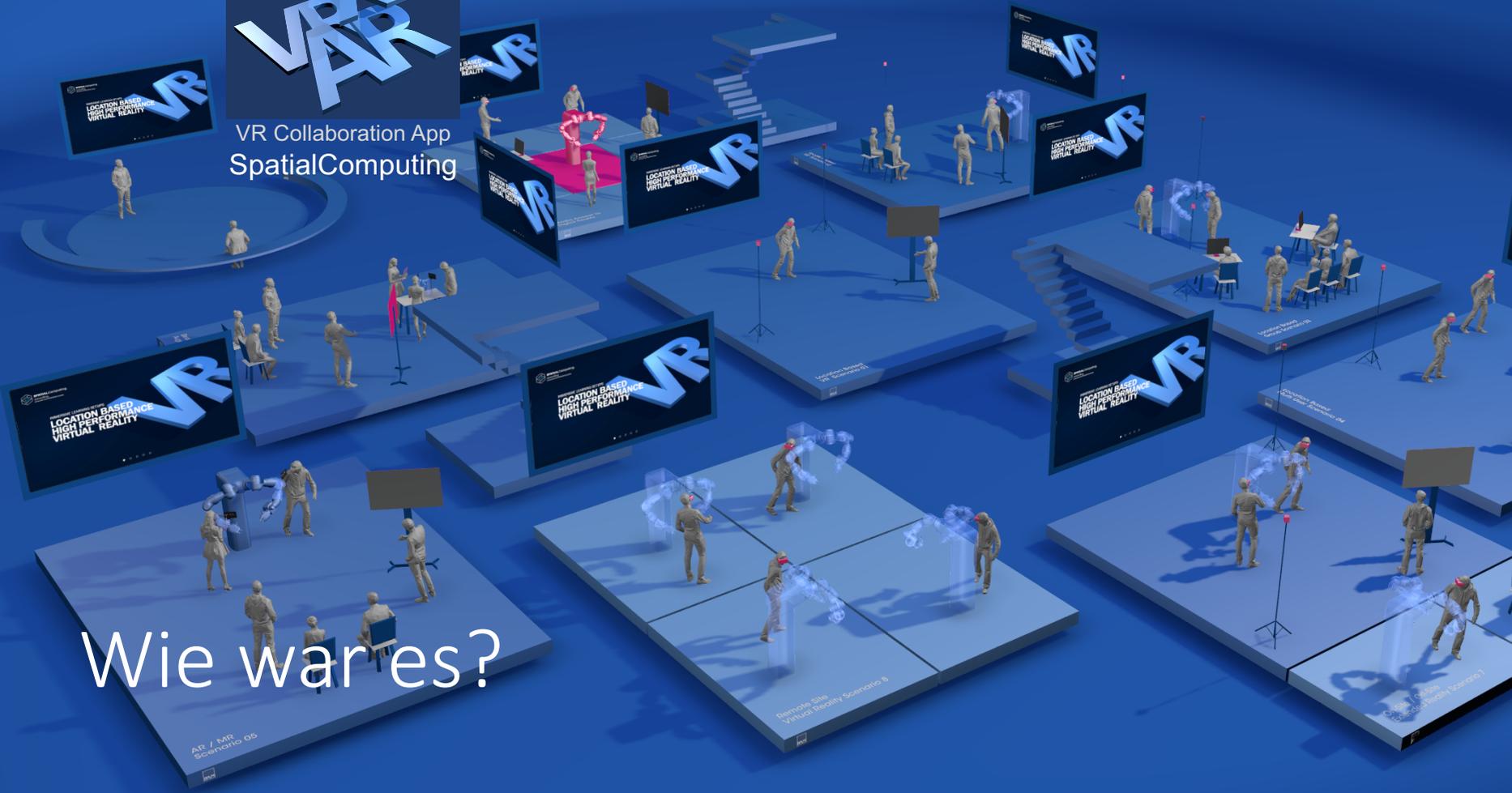
corporate vision
Technology
Innovator
Awards

Best VR E-Learning Specialists 2020 – Germany
Award for Excellence in Immersive Upskilling Experiences

Version 08/2020

VR AR

VR Collaboration App
Spatial Computing



Wie war es?

Reflektion VR Collaboration

Schreibe 1 für sehr gut...6 für sehr schlecht

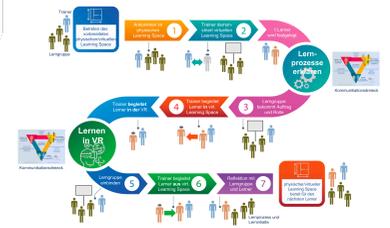
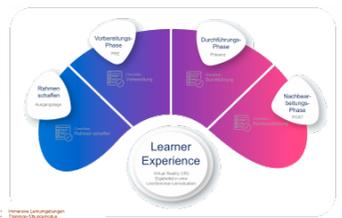
1. Wie hat es Dir gefallen?
 2. Hast Du Dich persönlich im gemeinsamen Raum mit anderen wahrgenommen?
 3. Hast Du die Anderen als Teil Deiner Umgebung wahrgenommen?
 4. Ist eine Nähe zu den anderen Personen entstanden?
- Siehst Du Einsatzmöglichkeiten in Deinem Umfeld?
 - Wo genau und warum?

09:00 – 10:00	1. Online Session Wieso immersive Medien im Lernen 30 Minuten	2. Online Session Neue Rolle als VR-Trainer 30 Minuten
10:30 – 12:00	3. Online Session VR Collaboration Onboarding 30 Minuten	1. VR Collaboration Session VR Collaboration Onboarding + Basis 60 Minuten
13:00 – 14:30	4. Online Session VR Integration Blended Learning 45 Minuten	5. Online Session Trainerleitfaden VR-Training 45 Minuten
15:00 – 16:30	6. Online Session Space in Space Konzept 45 Minuten	7. Online Session physischen Learning Space 60 Minuten

13.01.2021

3. Webinar VR Integration Blended Learning 45 Minuten	4. Webinar 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?



Heute / Morgen Lernorte



im Training



beim Kunden



am Arbeitsplatz

im Home Office

mit dem Kunden
im Trainings-Space
in Arbeitsprozessen

Blended Learning



Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

(typische) Integration VR in ein Blended Learning

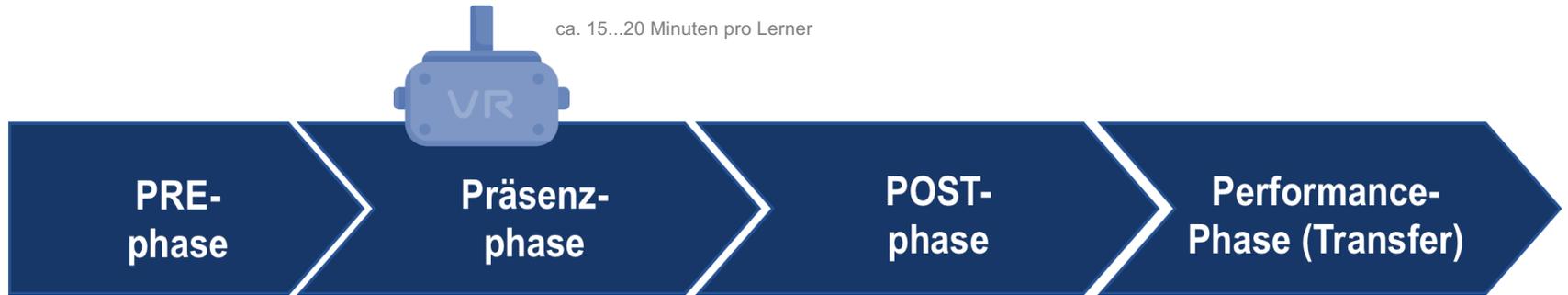


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

Verschiedene **Teilnehmer** und **Trainer** nutzen die VR-Brille

(typische) Integration VR in ein Blended Learning

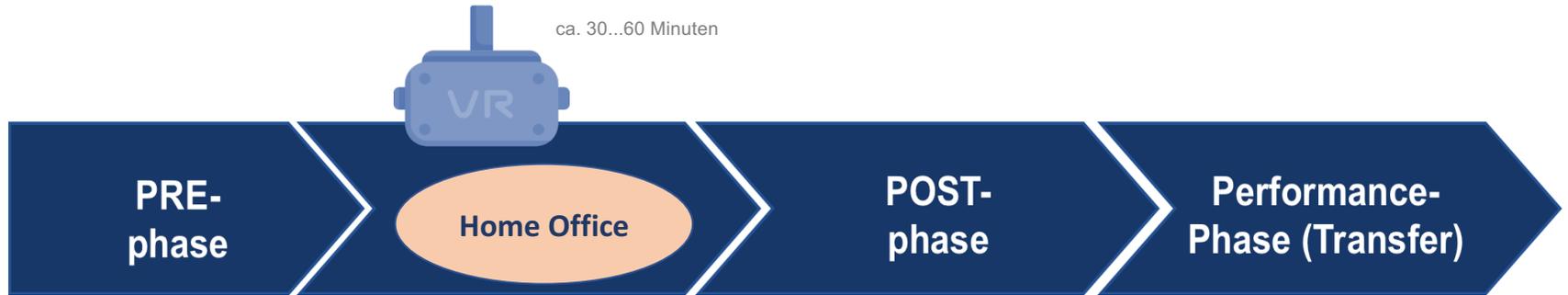


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

Verschiedene **Personen**
nutzen die VR-Brille

(eher untypische im Moment) Integration VR in ein Blended Learning

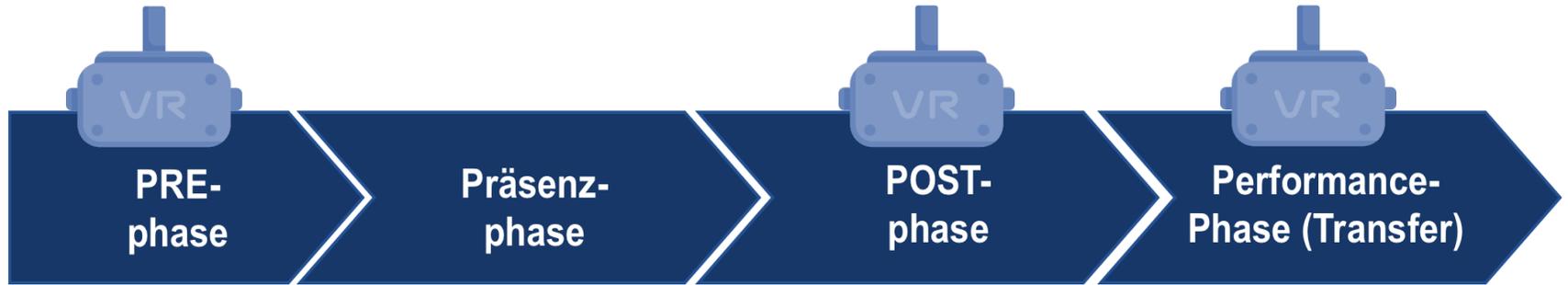
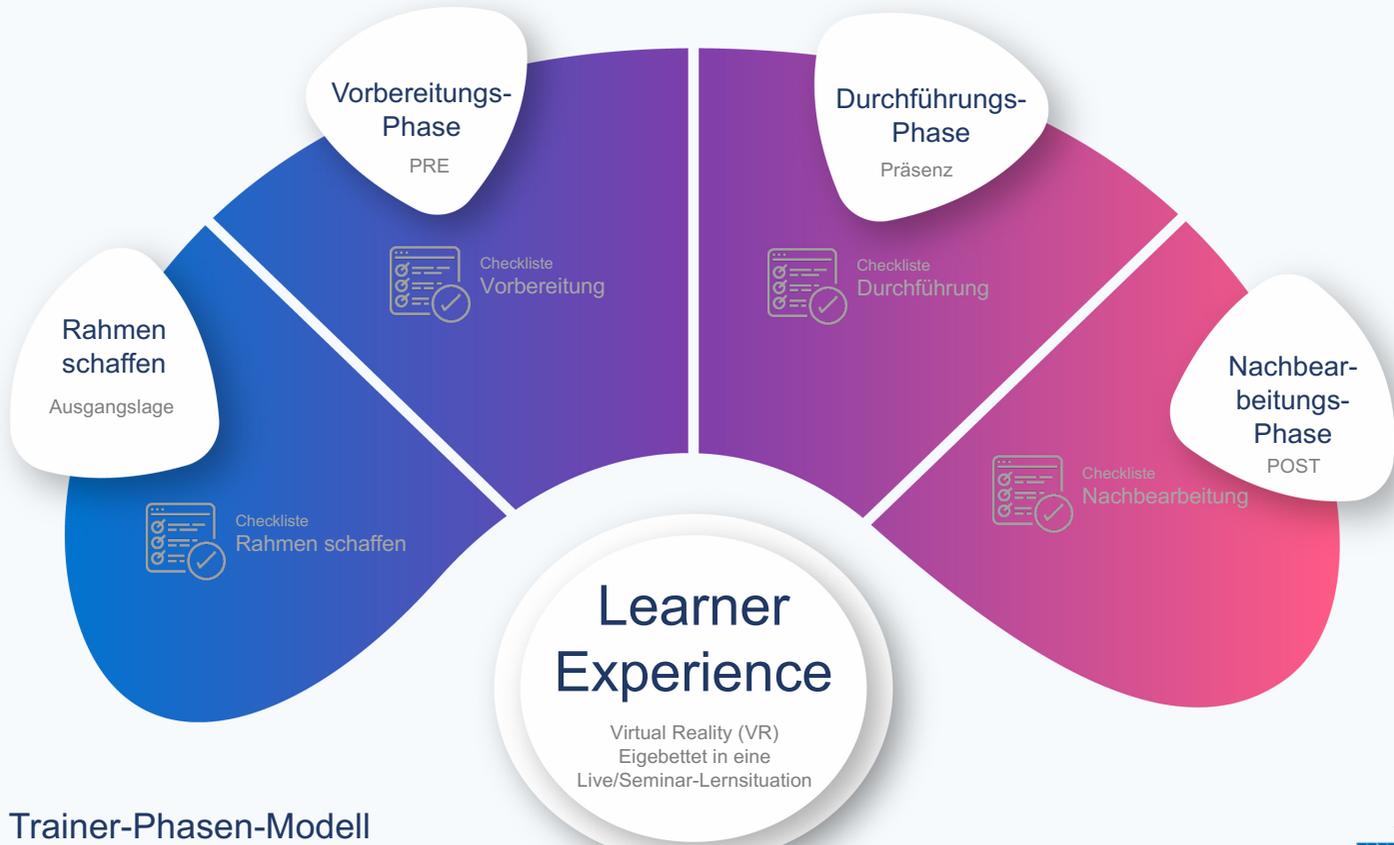


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)



Trainer-Phasen-Modell VR-Lernprozess

(angelehnt an Blended Learning – Konzept 4P/4L nach Torsten Fell)

Auszug Trainer-Guide

© Torsten Fell

Rahmen schaffen (Auszug Starter-Kit – Blaupause für das eigene Training – VR im Seminar)

In dieser Phase sollten Sie als Trainer folgendes Berücksichtigen und klären:

- Genügend grossen Raum organisieren
- für ausreichendes Inventar sorgen z.B. Tisch, Stühle...
- VR-Brillen bestellen / mieten
- Stellen Sie sicher, dass ein Leistungsstarker und mit den notwendigen Feature ausgestatteter PC/Notebook vorhanden ist – falls Kabelgebundene VR-Brille oder Stand-Alone + Kabel-Variante
- Zur Kennzeichnung der virtuellen Lernwelt - Abklebeband kaufen
- Hygiene Artikel kaufen (Hygiene-VR-Masken, Desinfektion Tücher (Alkoholfrei, nicht reibend), Mikrotuch (nicht reibend))
- Wenn notwendig Batterien kaufen für Controller
- Basis – Setup der VR-Brillen durchführen und einrichten inkl. Accounts anlegen
- Stellen Sie sicher, dass alle nötigen Kabel vorhanden sind
- VR-Brille und Controller aufladen oder ggf. Batterien einlegen
- Verstauen des Headset in eine vorhandenes Travel Case oder Transport Koffer
- Streaming-Variante klären und ggf. notwendiges Material mitführen (Hardware – Adapter, Software...) - wie sehen die anderen Lerner und Sie, dass was der Lerner in der virtuellen Lernwelt macht
- Strom-Mehrfachstecker
- Stative für Basisstationen und Basisstationen inkl. Netzteile einpacken (je
- Genügende Anzahl der Hygiene-Artikel einpacken

09:00 – 10:00



10:30 – 12:00

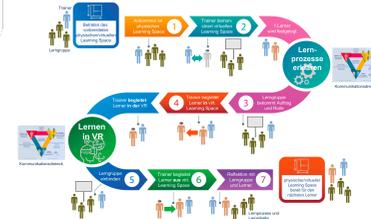
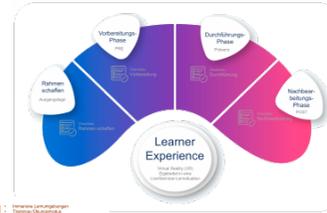
13:00 – 14:30

15:00 – 16:30

13.01.2021



- 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?





5. Online Seminar
VR Trainer/in
Trainerleitfaden

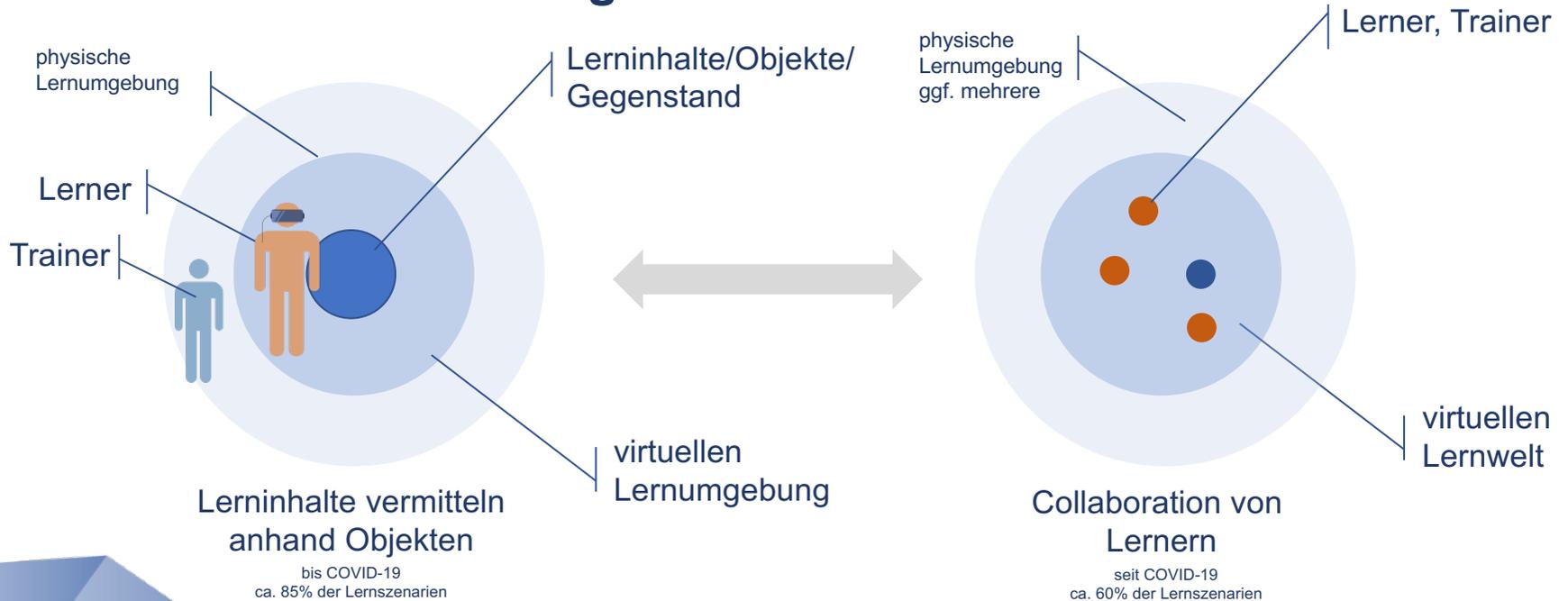


INSTITUTE FOR
IMMERSIVE LEARNING
A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING



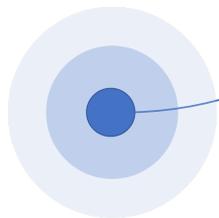
Best VR E-Learning Specialists 2020 - Germany
Award for Excellence in Immersive Upskilling Experiences

Im Mittelpunkt Lerncontent vs. Learning-Collaboration



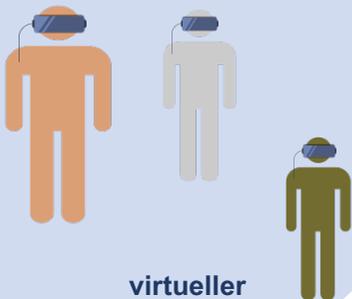
Lerncontent-Produktion

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



Fokus
Content, Individuell

VR Learning Experience = Lerncontent = VR-App

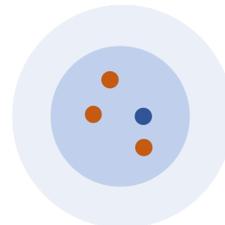


virtueller
Learning Space



Virtuelle Lernwelt/Environment

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

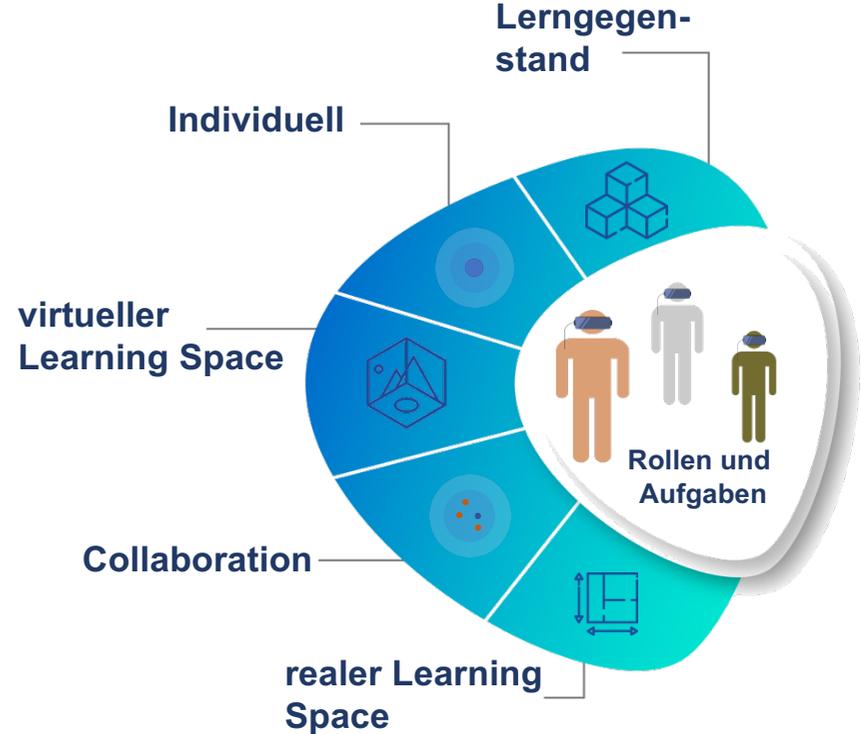


Fokus
Collaborativ

Entscheidung Lernszenario Trainerleitfaden

Lernszenarien...

- Selbstlernprozess
- 1-zu-1 Coaching
- Experten-Training
- Blended Learning – Integration in ein Seminar, Workshop – Pre/Präsenz/Post-Phase
- Teamprozesse
- verteilte physische Standorte
- Simulation einer Situationen im Team
- ...



Rahmen schaffen



Betreten des vorbereiteten physischen/virtuellen Learning Space

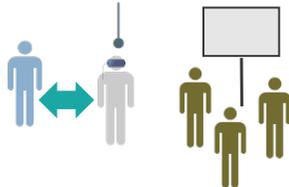
Ankommen im physischen Learning Space

1



Trainer demonstriert virtuellen Learning Space

2



1. Lerner wird festgelegt



Lernprozesse erklären



Kommunikationsdreieck

Trainer begleitet Lerner in der VR

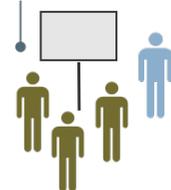
4

Trainer begleitet Lerner in virt. Learning Space



3

Lerngruppe bekommt Auftrag und Rolle



Lernen in VR



Kommunikationsdreieck

Lerngruppe einbinden

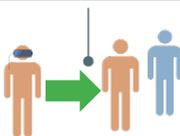
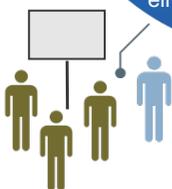
5

Trainer begleitet Lerner aus virt. Learning Space

6

Reflektion mit Lerngruppe und Lerner

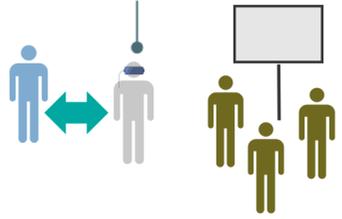
7



physischer/virtueller Learning Space bereit für den nächsten Lerner



Lernprozess und Lerninhalte



Kommunikationsdreieck



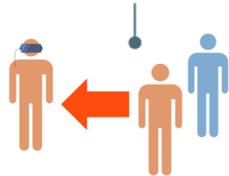
Kommunikationsdreieck



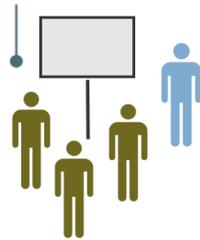
Trainer begleitet Lerner in der VR



4 Trainer begleitet Lerner in virt. Learning Space



3 Lerngruppe bekommt Auftrag und Rolle





Kommunikationsdreieck

Lernen in VR



© Torsten Fell