

2. Online Seminar
VR Trainer/in

Neue Rolle(n) des VR-Trainer/in

Version 01/2021



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

www.immersivelearning.institute

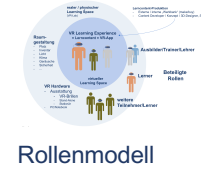
Die gezeigten Unterlagen sind rechtlich Eigentum von Torsten Fell und geschützt. Diese dürfen nicht für eigene Trainings-Workshops ohne Zustimmung und Bekanntgabe verwendet werden.

©2021 Torsten Fell



Offene Fragen

Gibt es Fragen vom letzten
Online Seminar?



- 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?

Vorteile “Immersive Media“



**Immersion
erfahren**



**Emotion
Experience**



**Interaktiv
Handeln**



**Perspektiven
wechseln**



**Rollen
einnehmen**



**Entdecken
(Expeditions)**



**Kollaboration
(Social Learning)**



**Erinnerung
(Kognitive Lernziele)**



**Fokussierung
(Konzentration)**

weitere Rollen



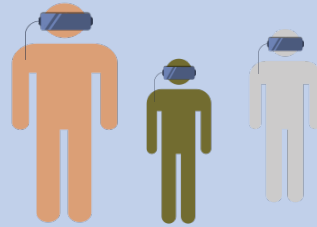
- Auftraggeber
- HR/L&D
- IT
- Fachabteilung
- 3D-Abteilung
- Gesundheitsmanagement
- Betriebsrat
- Externe Partner (Agenturen)
- Kunde
- ...

Raum- gestaltung

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

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

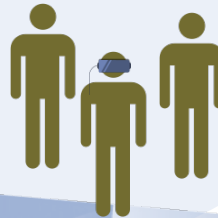
VR Learning Experience = Lerncontent = VR-App



virtueller Learning Space

VR Hardware

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



weitere Teilnehmer/Lerner

Lerncontent-Produktion

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



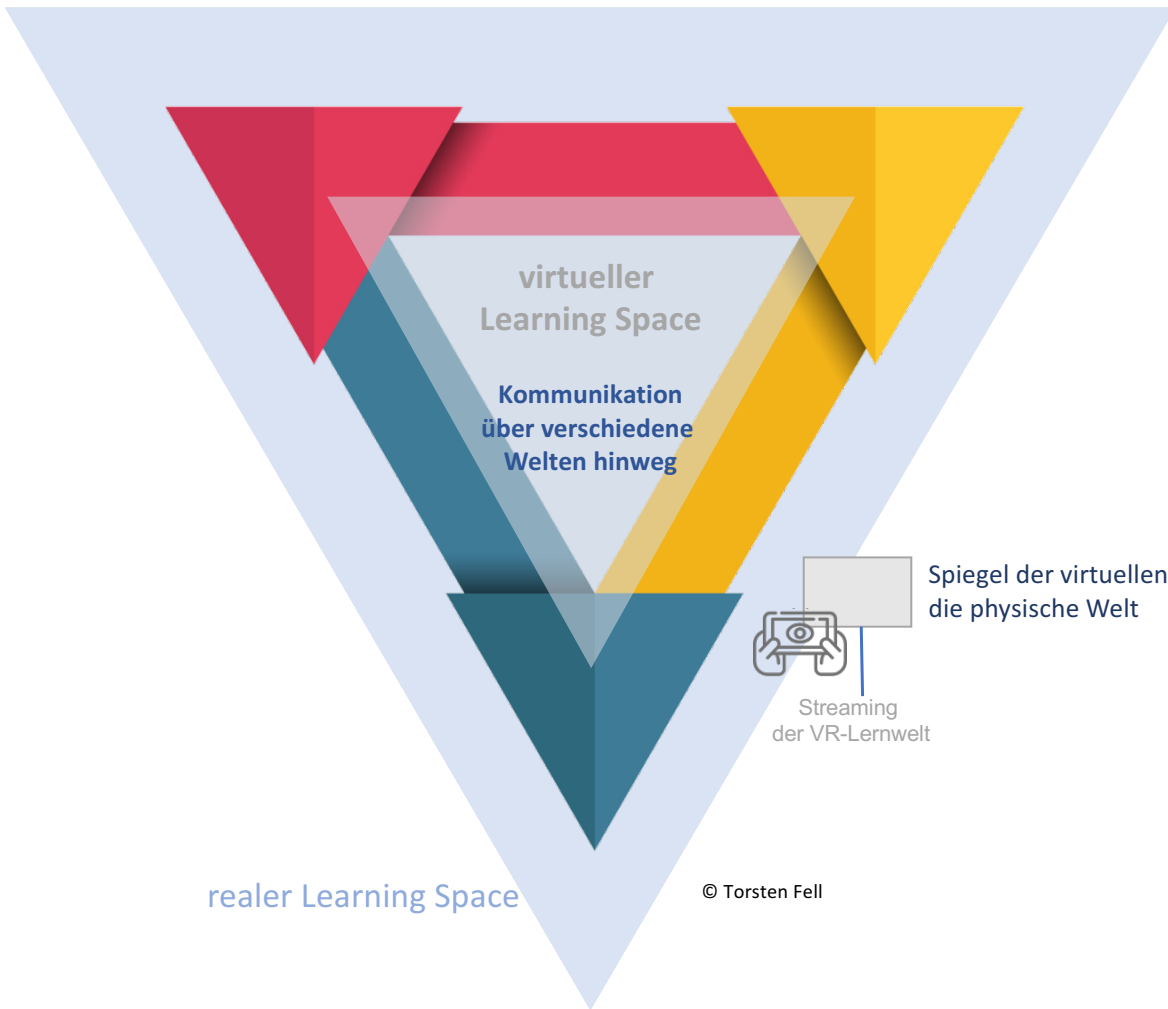
Ausbilder/Trainer/Coach/Lehrer



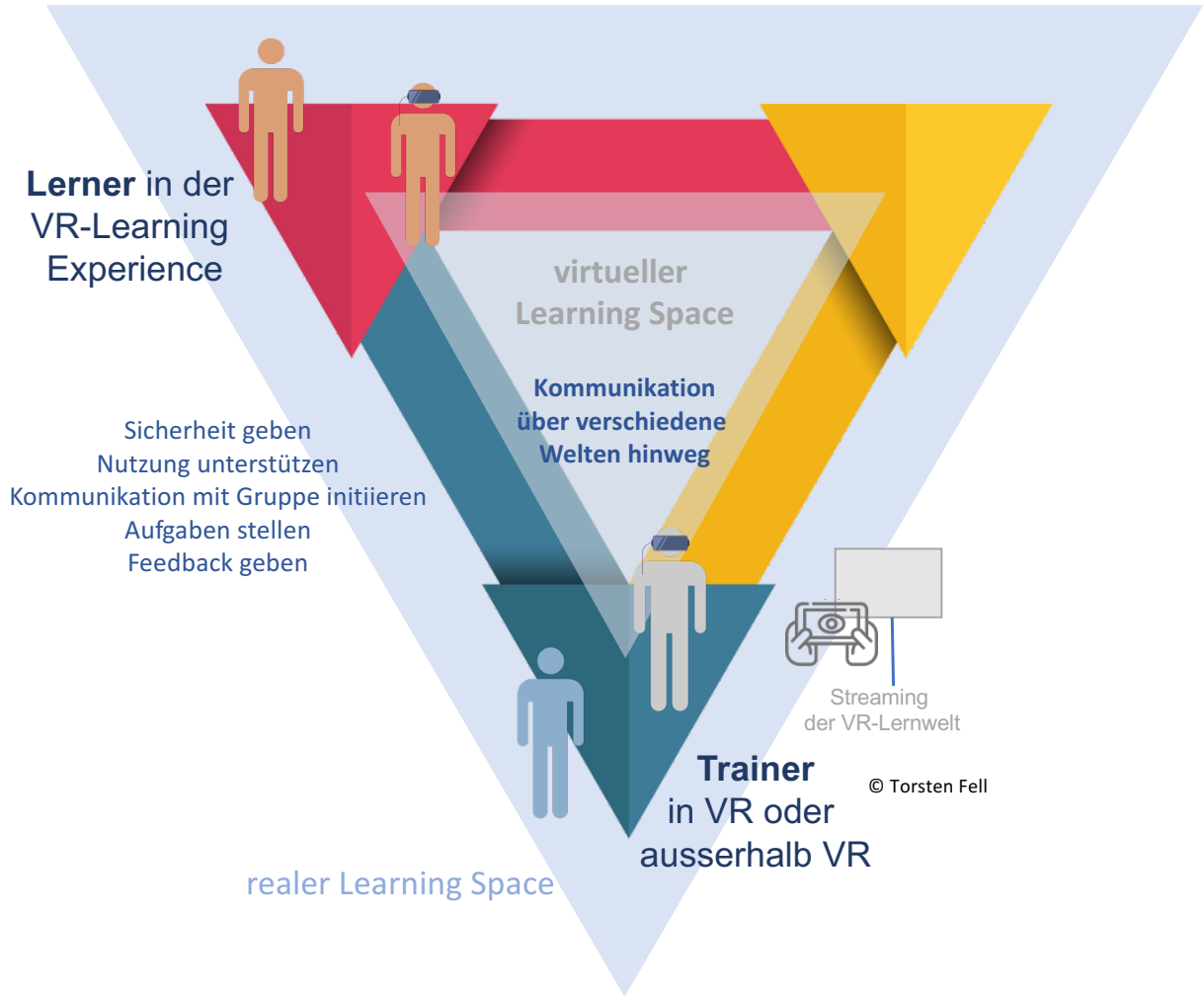
Lerner



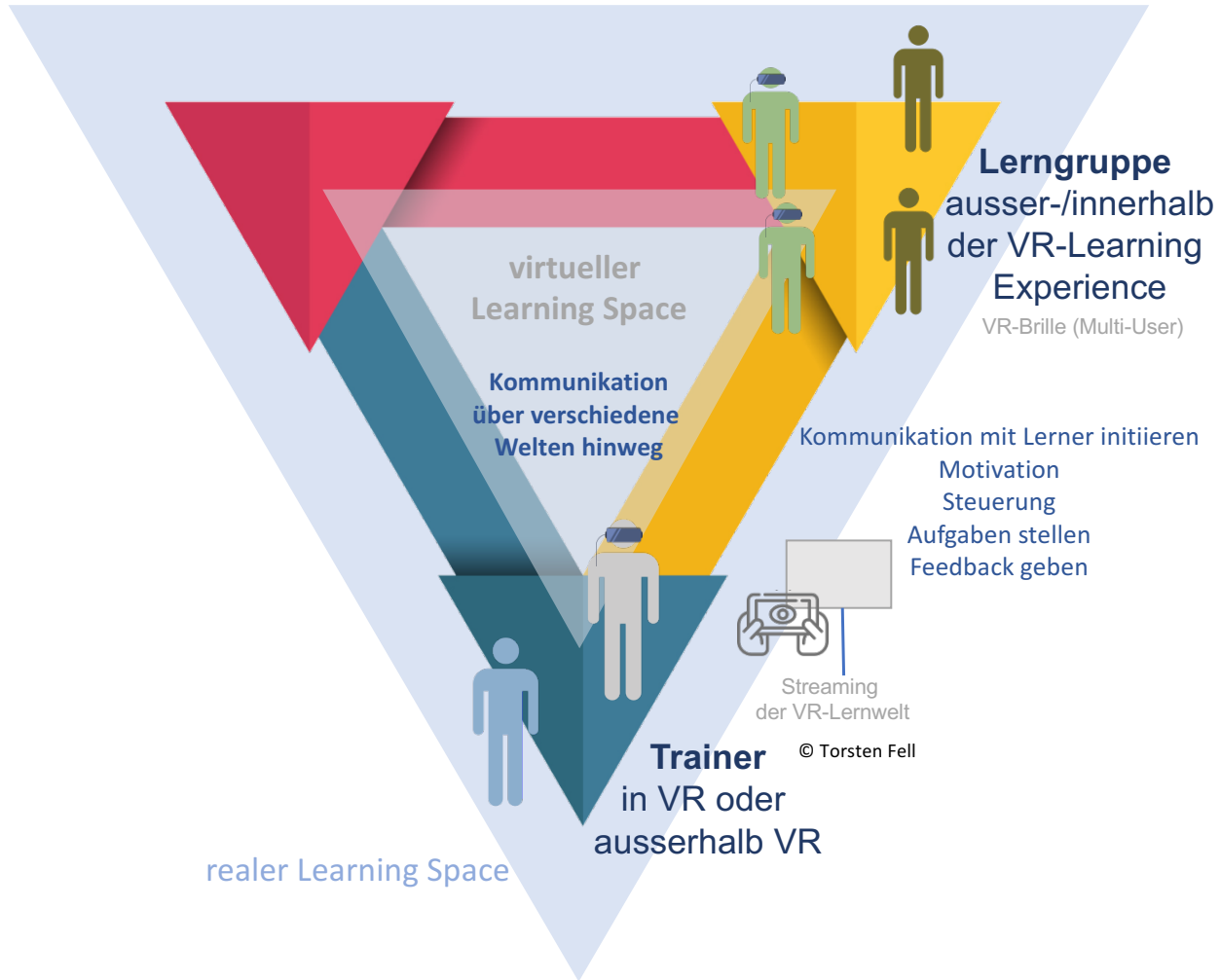
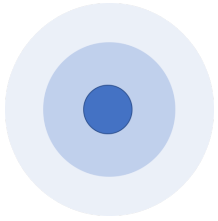
Beteiligte Rollen

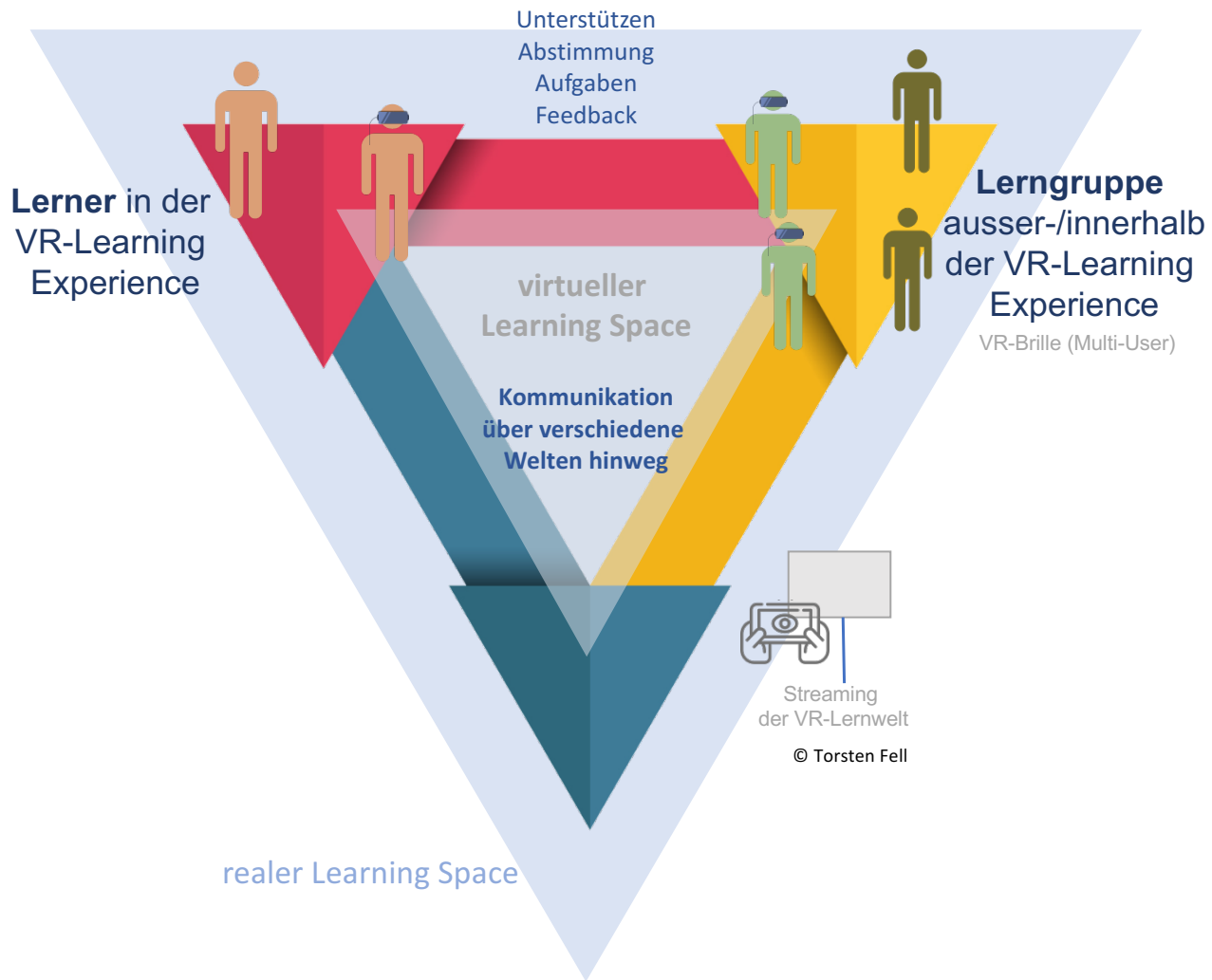
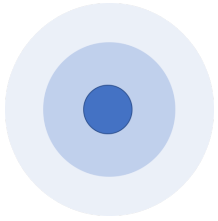


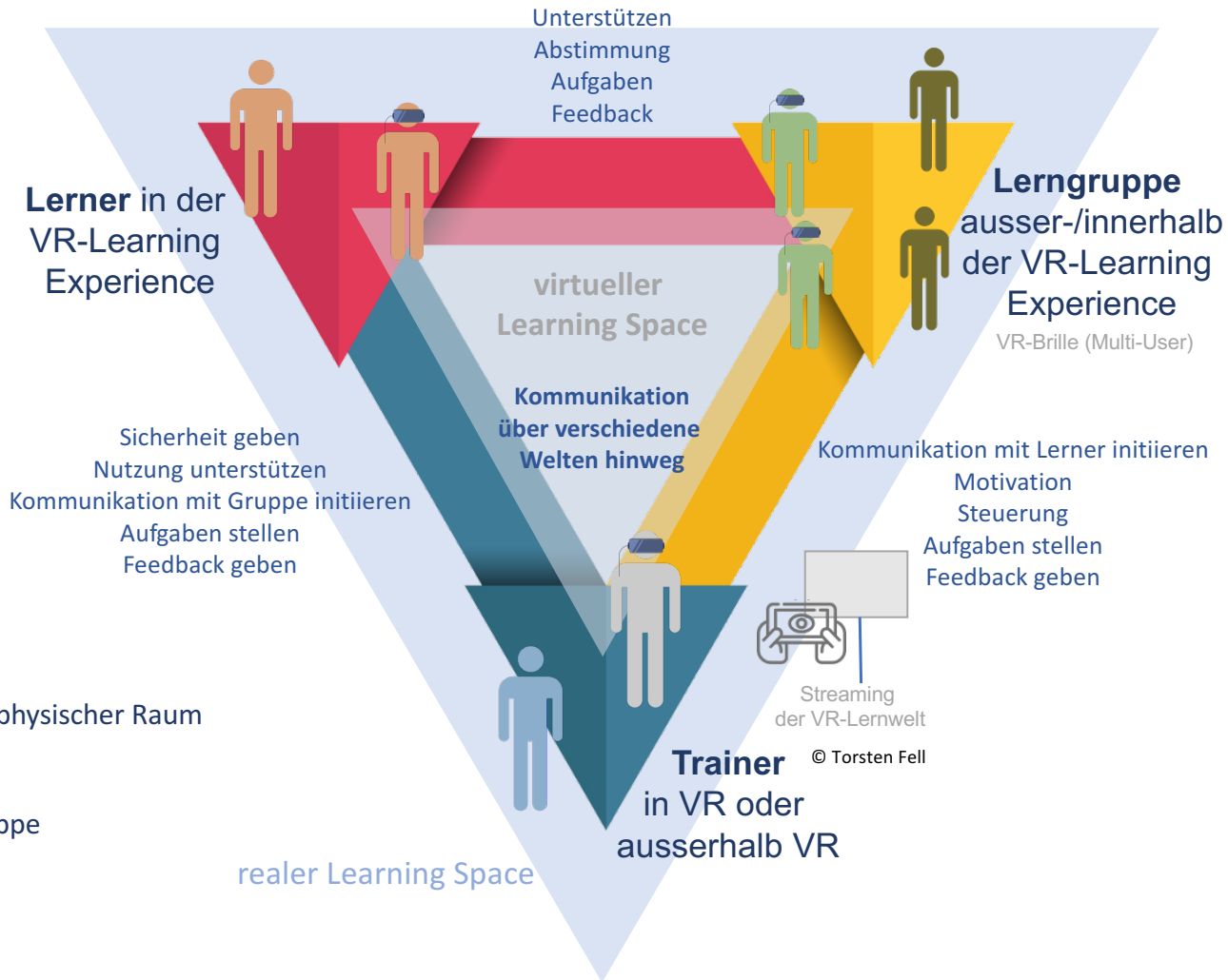
© Torsten Fell



© Torsten Fell

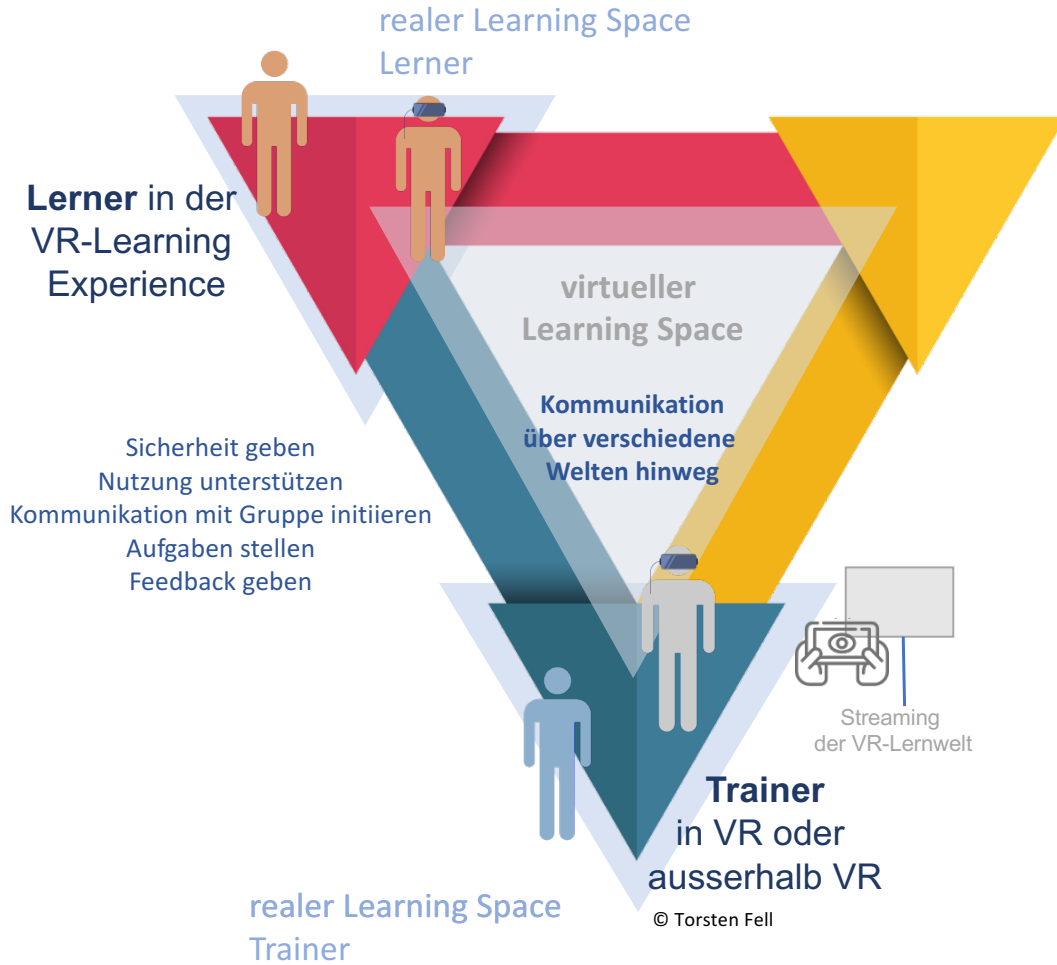




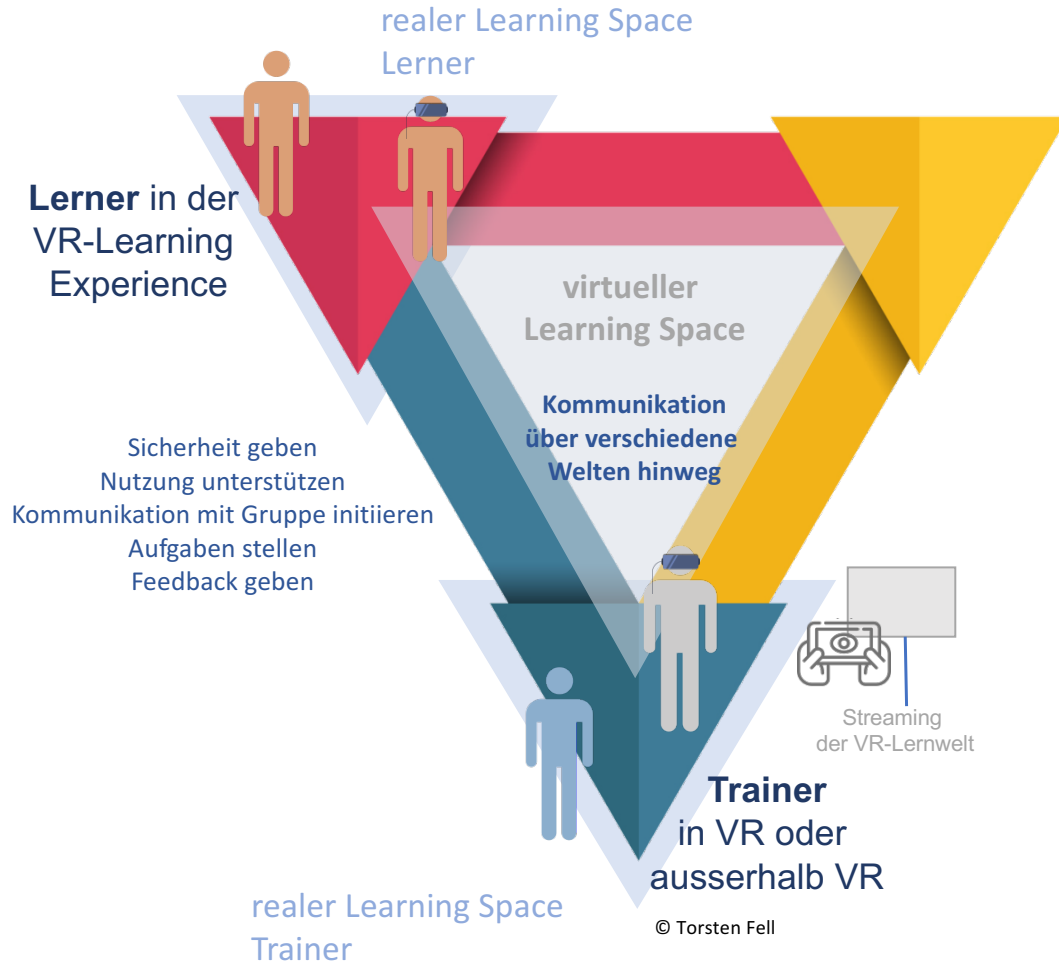


- Gemeinsamer physischer Raum
- Trainer
- Lerner
- Teilnehmergruppe

1-zu-1 Coaching



© Torsten Fell



Selbstlernphase „Einsatzszenarien VR-Lernen“

Link zur Youtube Playlist – diese besteht aus mehreren Videos!



Sie finden hier zur Einstimmung und Vorbereitung zum 3. und 4. Online Seminar einige Videos.

Lerndauer: ca. 15 Minuten



2. Vorbereitungsauftrag

Welche **Einsatzszenarien** setzt Du bereits ein oder welche würdest Du gerne mit VR umsetzen?

Wo liegen hier nach Deiner Einschätzung die größte Herausforderung?

Erfasse diese [hier](#)

Dabei kannst Du Dir generell folgende Fragen stellen (diese müssen nicht erfasst werden).

- Wer ist Zielgruppe? Was ist der Lerninhalt? Was sollen die Lerner mit der VR-Nutzung besser machen oder verändern?
- Welche Herausforderung siehst Du dabei?
- Wie sieht das didaktische/methodische Modell aus?
- Wie ist eine Begleitung durch einen Train/in sinnvoll?
- Welche Hardware ist nach Deiner Meinung am sinnvollsten?