

3. Online Seminar VR Trainer/in VR Integration Blended Learning

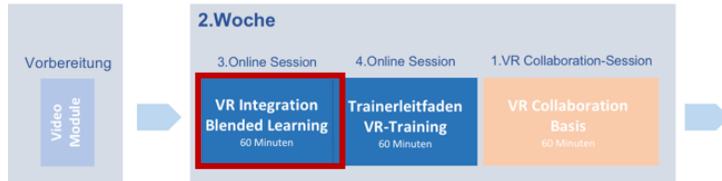
Version 01/2021



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

www.immersivelearning.institute

Integration in Blended Learning Inkl. VR Collaboration



Phasenmodell



Trainerleitfaden
Step-by-Step



VR Collaboration
Live erleben

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?

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

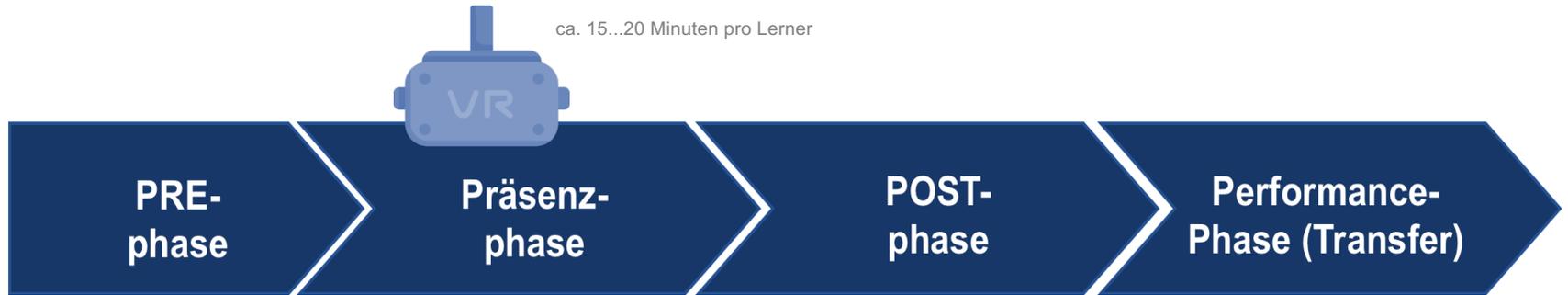


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

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

(typische) Integration VR in ein Blended Learning

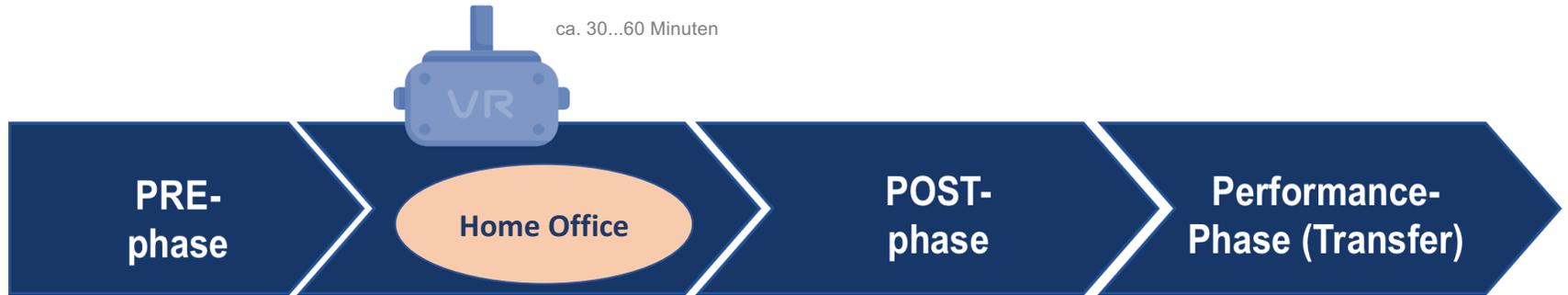


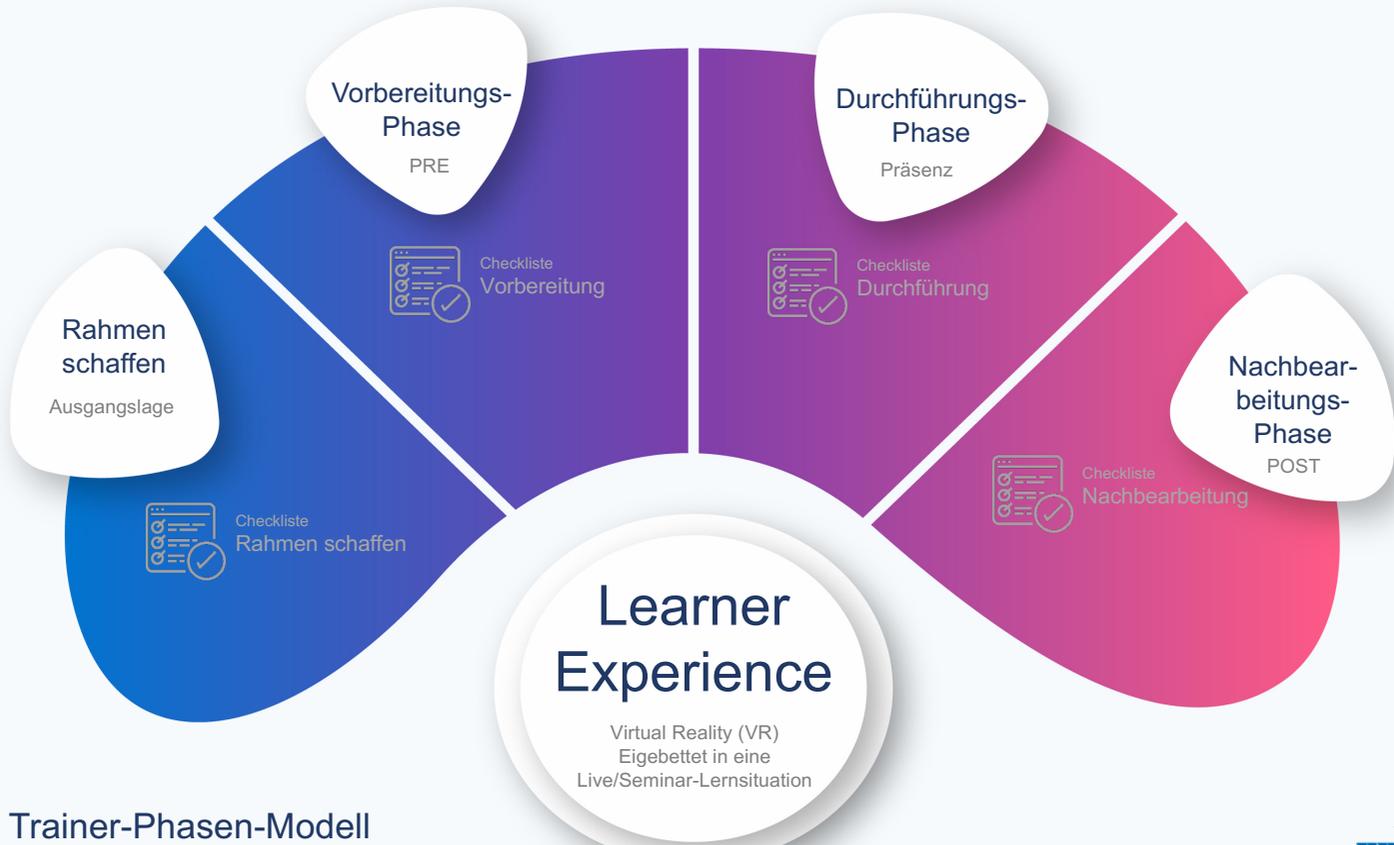
Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

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