

# 4. Online Seminar VR Trainer/in Trainerleitfaden

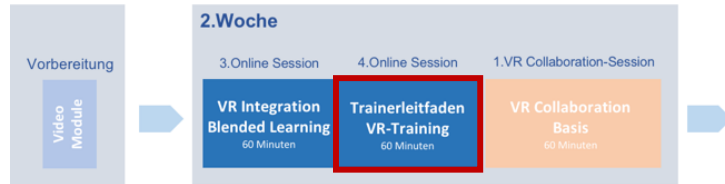
Version 01/2021



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

[www.immersivelearning.institute](http://www.immersivelearning.institute)

## Integration in Blended Learning Inkl. VR Collaboration



Phasenmodell

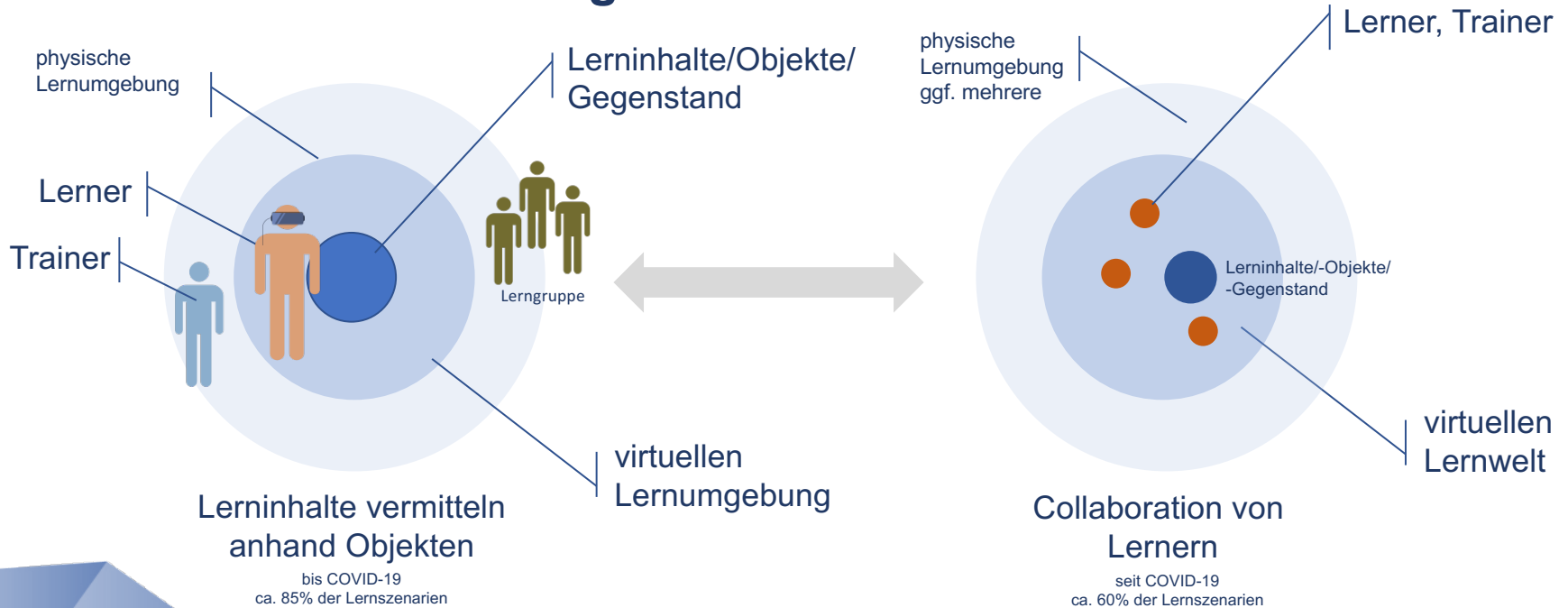


Trainerleitfaden  
Step-by-Step



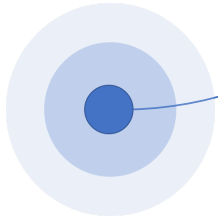
VR Collaboration  
Live erleben

# Im Mittelpunkt Lerncontent vs. Learning-Collaboration



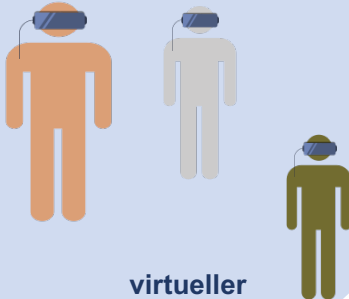
### Lerncontent-Produktion

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



Fokus  
Content, Individuell

### VR Learning Experience = Lerncontent = VR-App

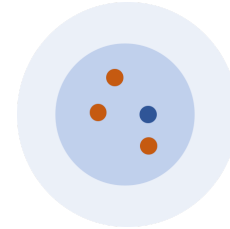


virtueller  
Learning Space



### Virtuelle Lernwelt/Environment

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



Fokus  
Collaborativ

# Trainerleitfaden hilft...

## dem Lerner...

- eine gute **Learning Experience** zu generieren
- Sicherheit zu geben
- sich zu orientieren
- Klarheit zu geben (Erwartungen, Ablauf...)
- ...

## dem Trainer

- Sicherheit zu geben
- Standards bei der Durchführung zu haben
- Einbezug des Lerners und der Lerngruppe sicherzustellen
- Möglichst wenig negative Erlebnisse zu generieren
- ...

# Rahmen schaffen

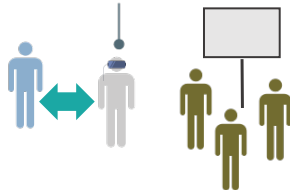


Betreten des vorbereiteten physischen/virtuellen Learning Space

Ankommen im physischen Learning Space **1**



Trainer demonstriert virtuellen Learning Space **2**



1.Lerner wird festgelegt



Lernprozesse erklären

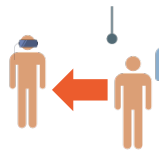


Kommunikationsdreieck

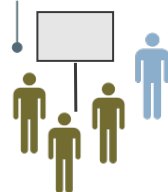
Trainer begleitet Lerner in der VR



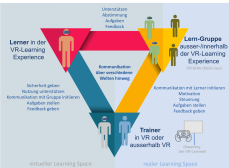
Trainer begleitet Lerner in virt. Learning Space **4**



Lerngruppe bekommt Auftrag und Rolle **3**



Lernen in VR

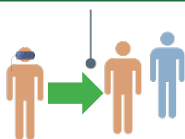


Kommunikationsdreieck

Lerngruppe einbinden **5**



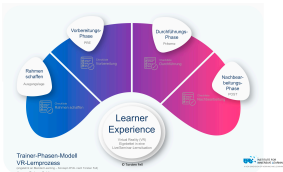
Trainer begleitet Lerner aus virt. Learning Space **6**



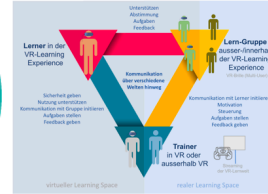
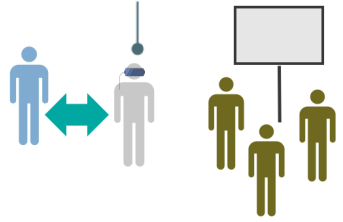
Reflektion mit Lerngruppe und Lerner **7**



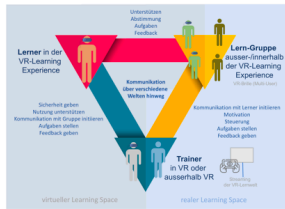
physischer/virtueller Learning Space bereit für den nächsten Lerner



Tägiger Phasen-Modell VR-Lernprozesse



Kommunikationsdreieck



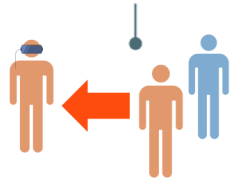
Kommunikationsdreieck



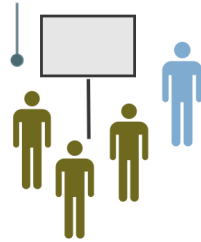
Trainer begleitet Lerner in der VR



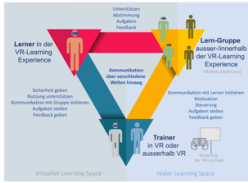
4 Trainer begleitet Lerner in virt. Learning Space



3 Lerngruppe bekommt Auftrag und Rolle

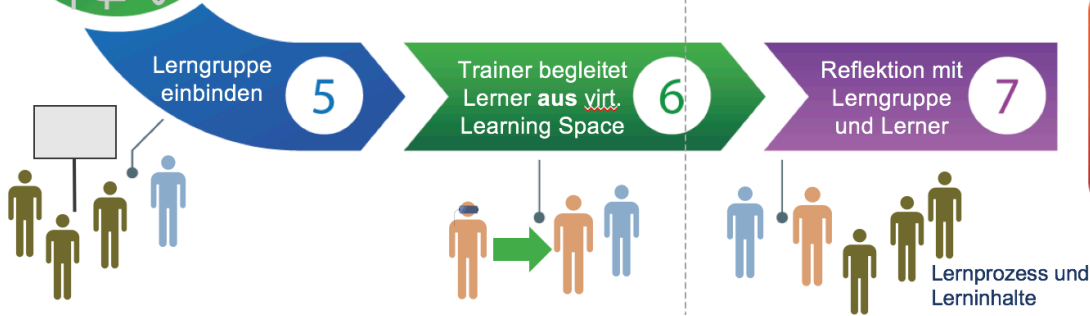






Kommunikationsdreieck

# Lernen in VR



© Torsten Fell