



4. Online Seminar
VR Trainer/in

Blended Learning



INSTITUTE FOR
IMMERSIVE LEARNING

A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING



Technology
Innovator
Awards

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

Version 08/2020

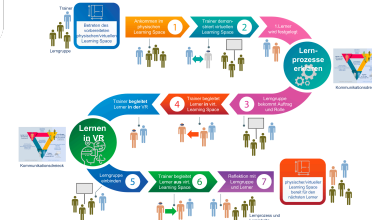
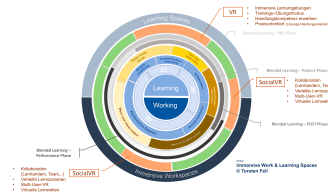
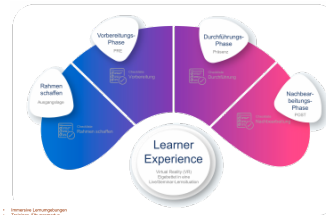
Donnerstag 08/04 9-16:30 Uhr

Video
Module
Transferauftrag

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

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



im Home Office

mit dem Kunden
im Trainings-Space
in Arbeitsprozessen

am Arbeitsplatz in der Vorlesung

Blended Learning

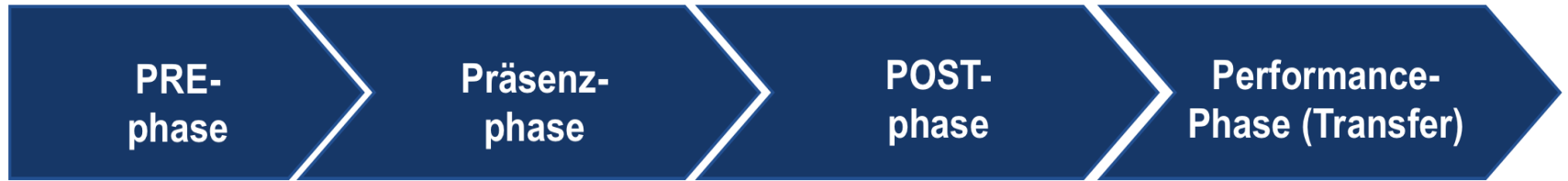


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

(typische) Integration VR in ein Blended Learning

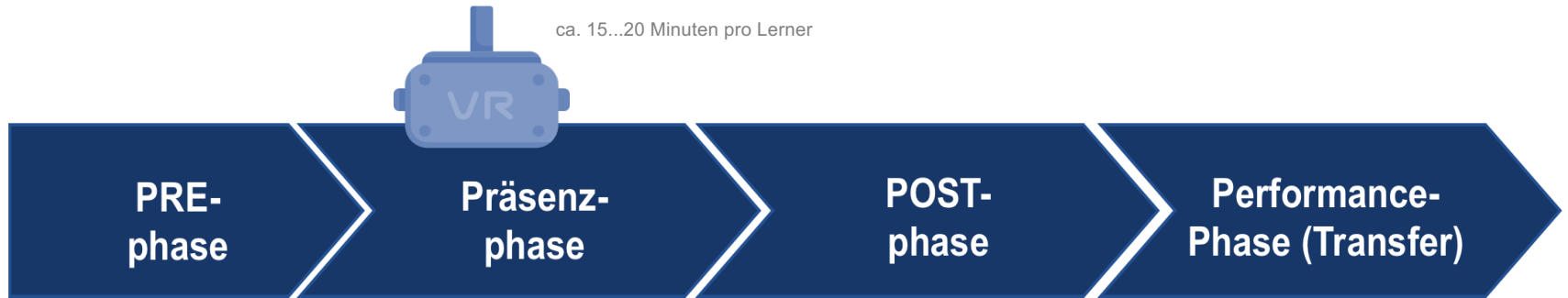


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

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

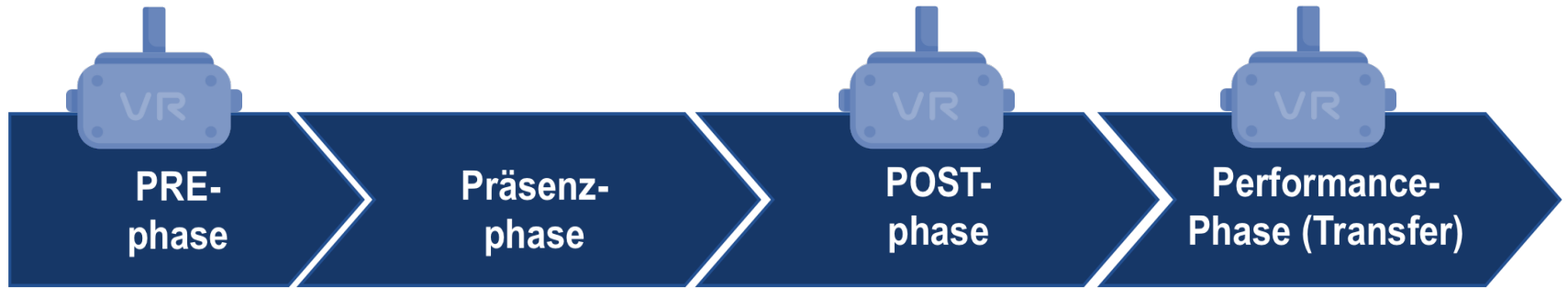
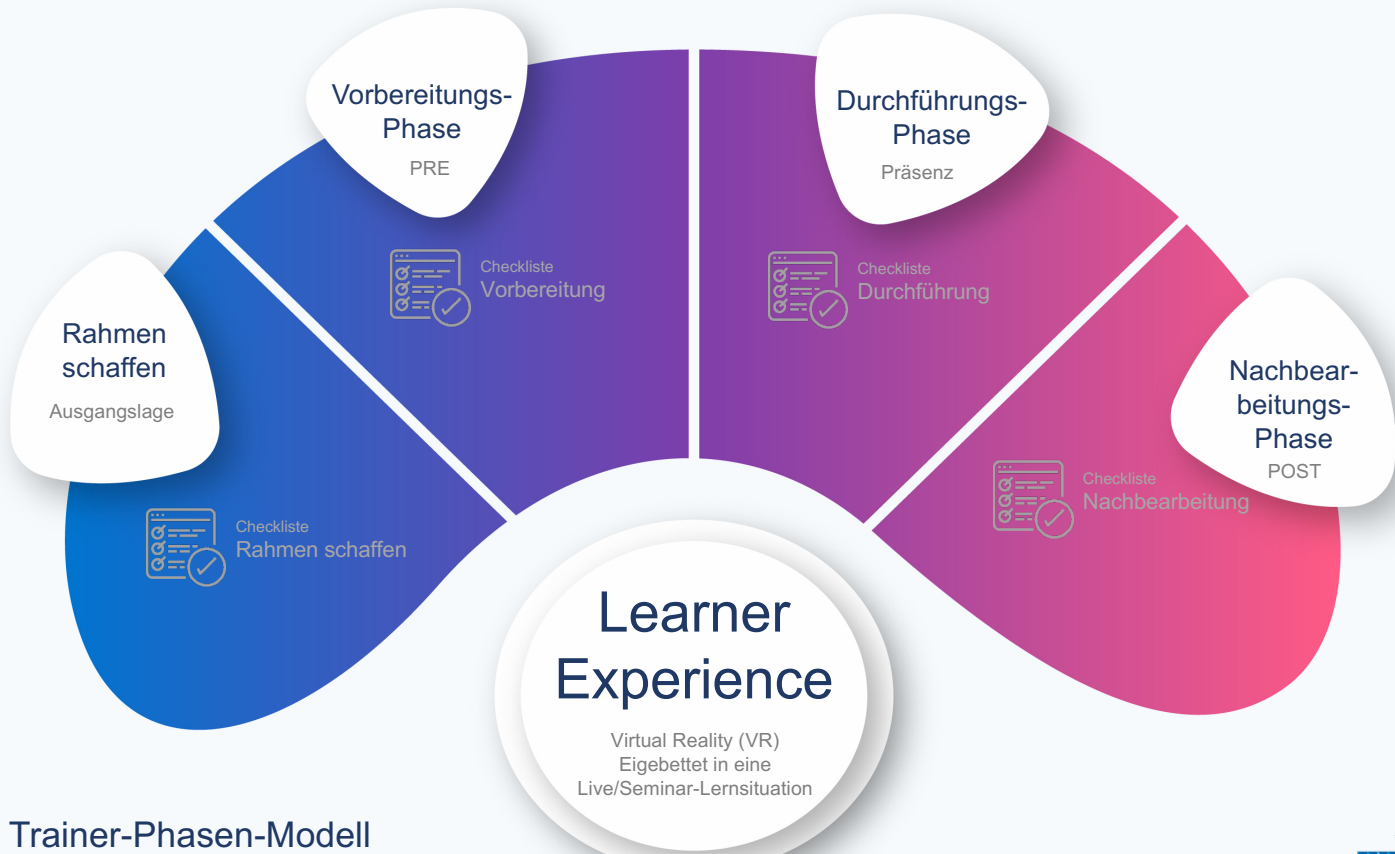


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)



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 Features 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