

3. Online Seminar
VR Trainer/in

Neue Rolle(n) des VR-Trainer/in

Version 01/2021

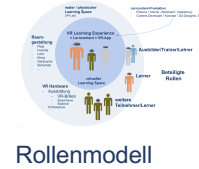


**Best VR E-Learning Specialists 2020
– Germany**
Award for Excellence in
Immersive Upskilling Experiences

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.

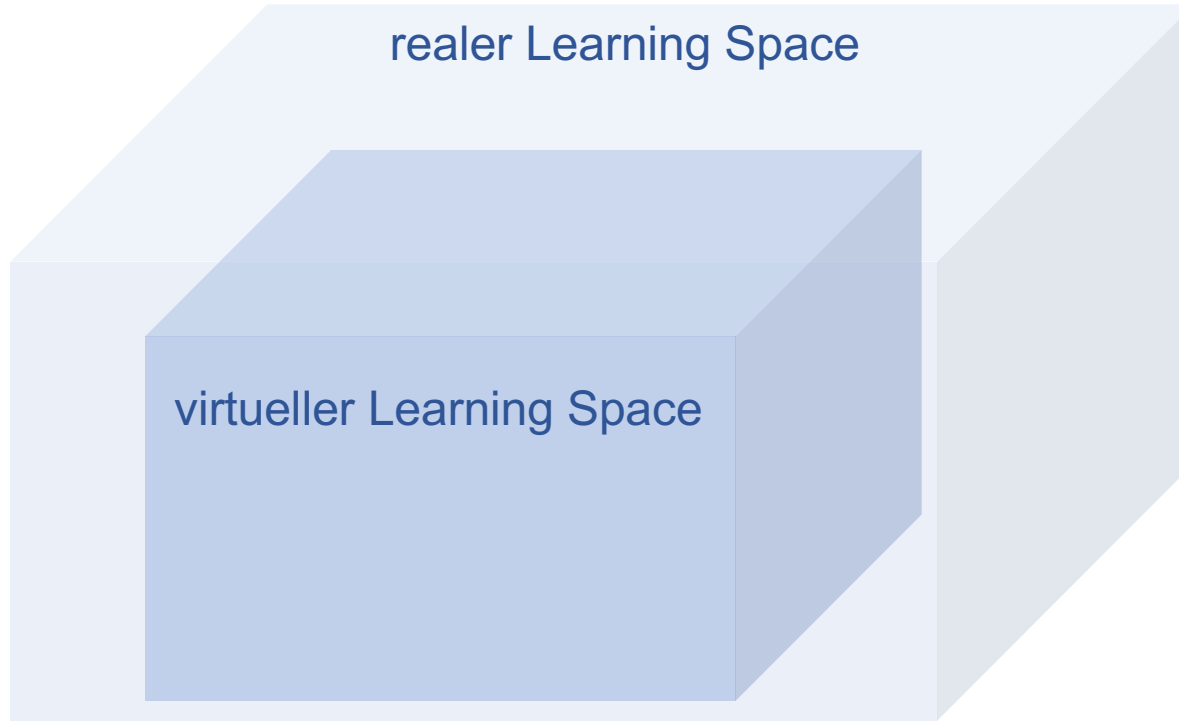
©2021 Torsten Fell



- 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?

Konzept

(rL)-Space in (vL)-Space



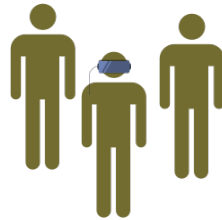
Ausgangslage

Lernen im Seminar/Workshop



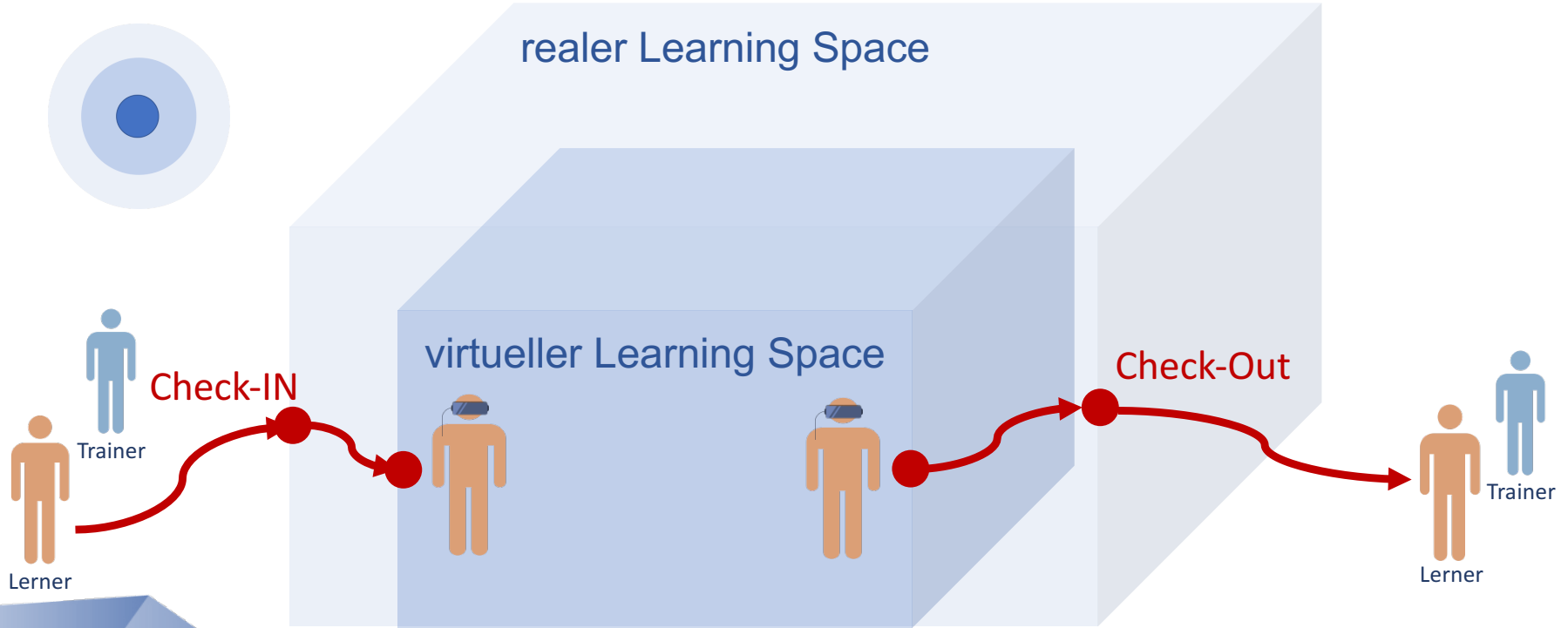
Lerner

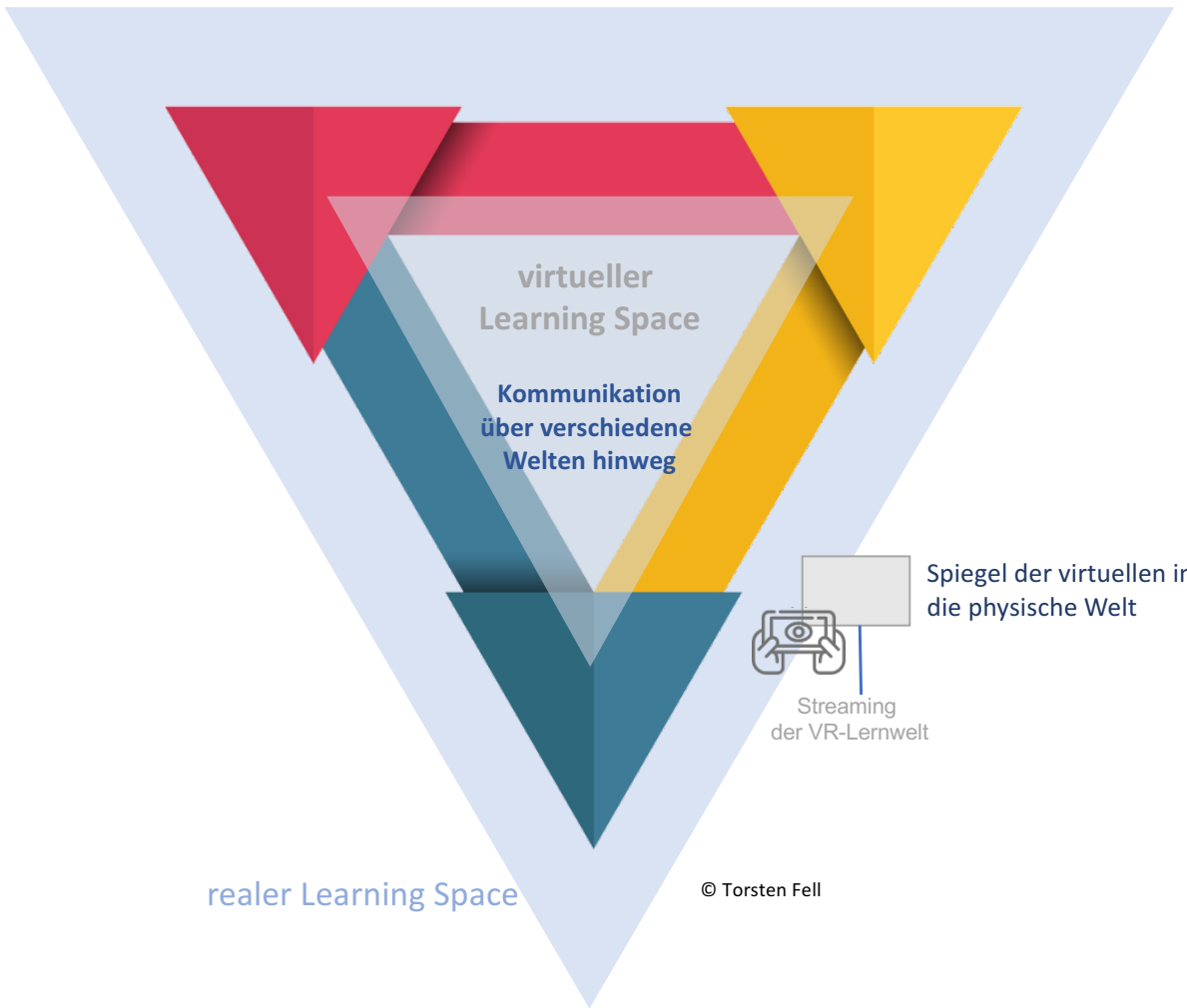
**Ausbilder/Trainer/
Coach/Lehrer**



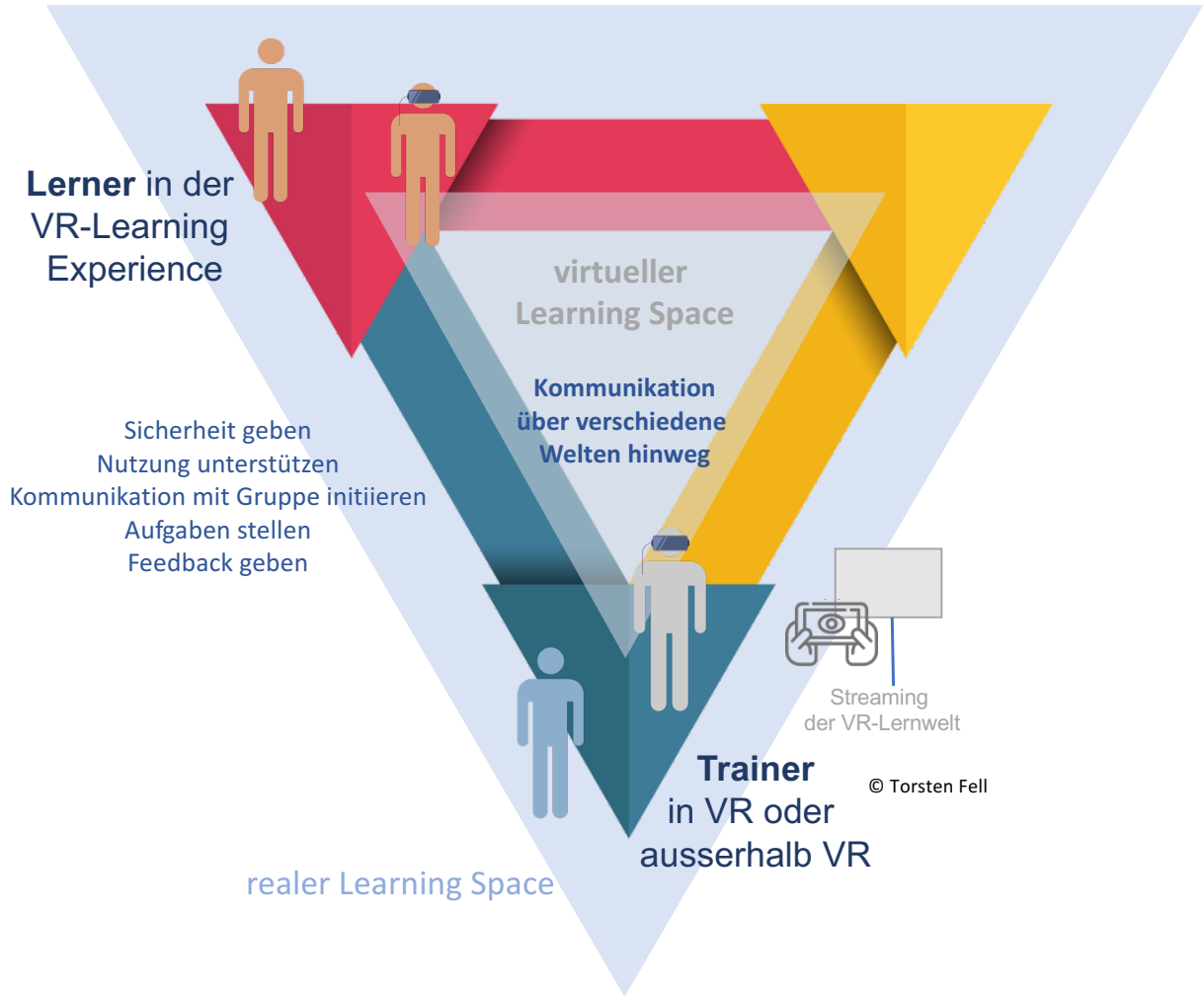
**weitere
Teilnehmer/Lerner**

Learner Journey durch die Space in Space-Konzept inkl. Touchpoints und Floors

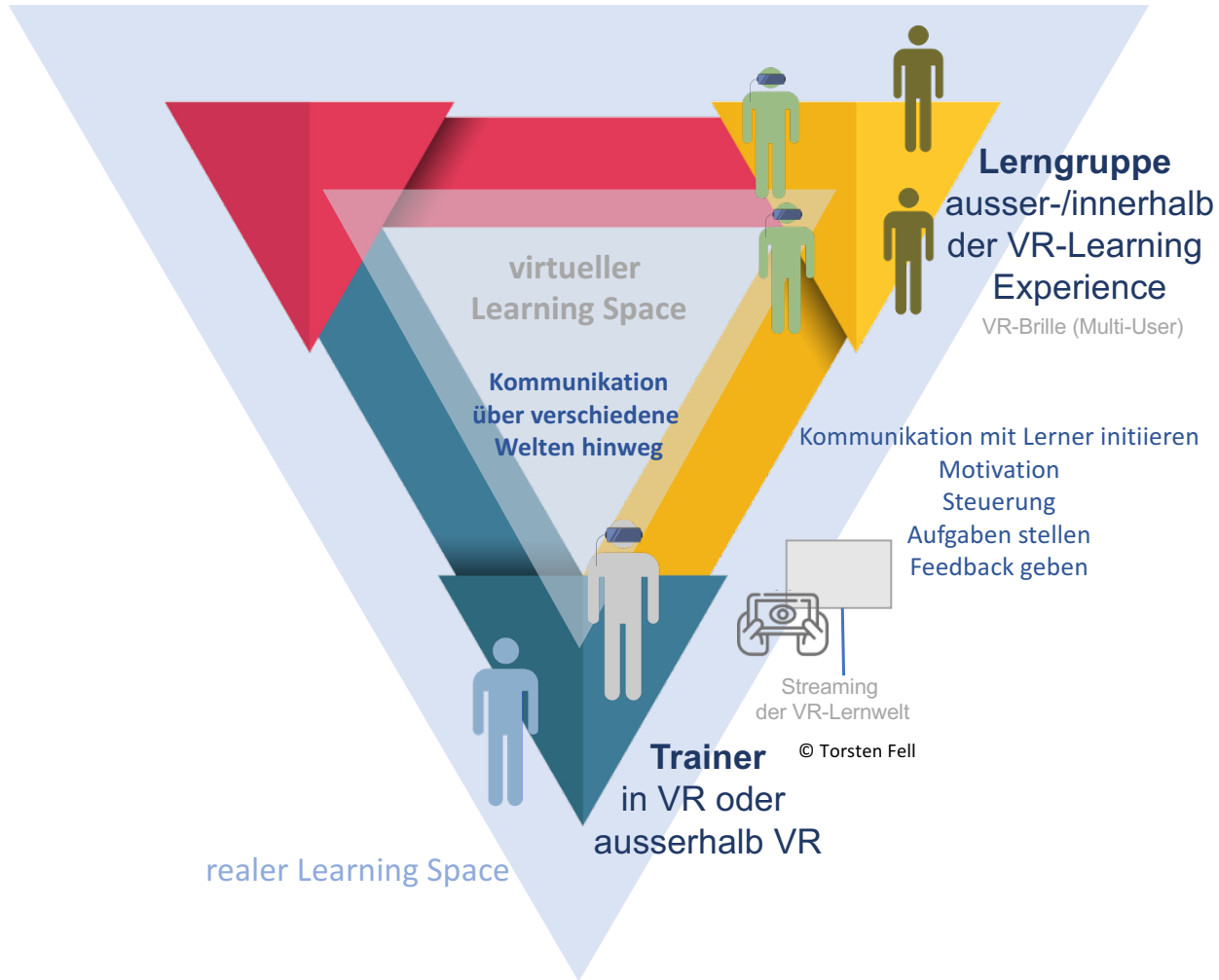
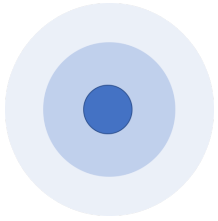


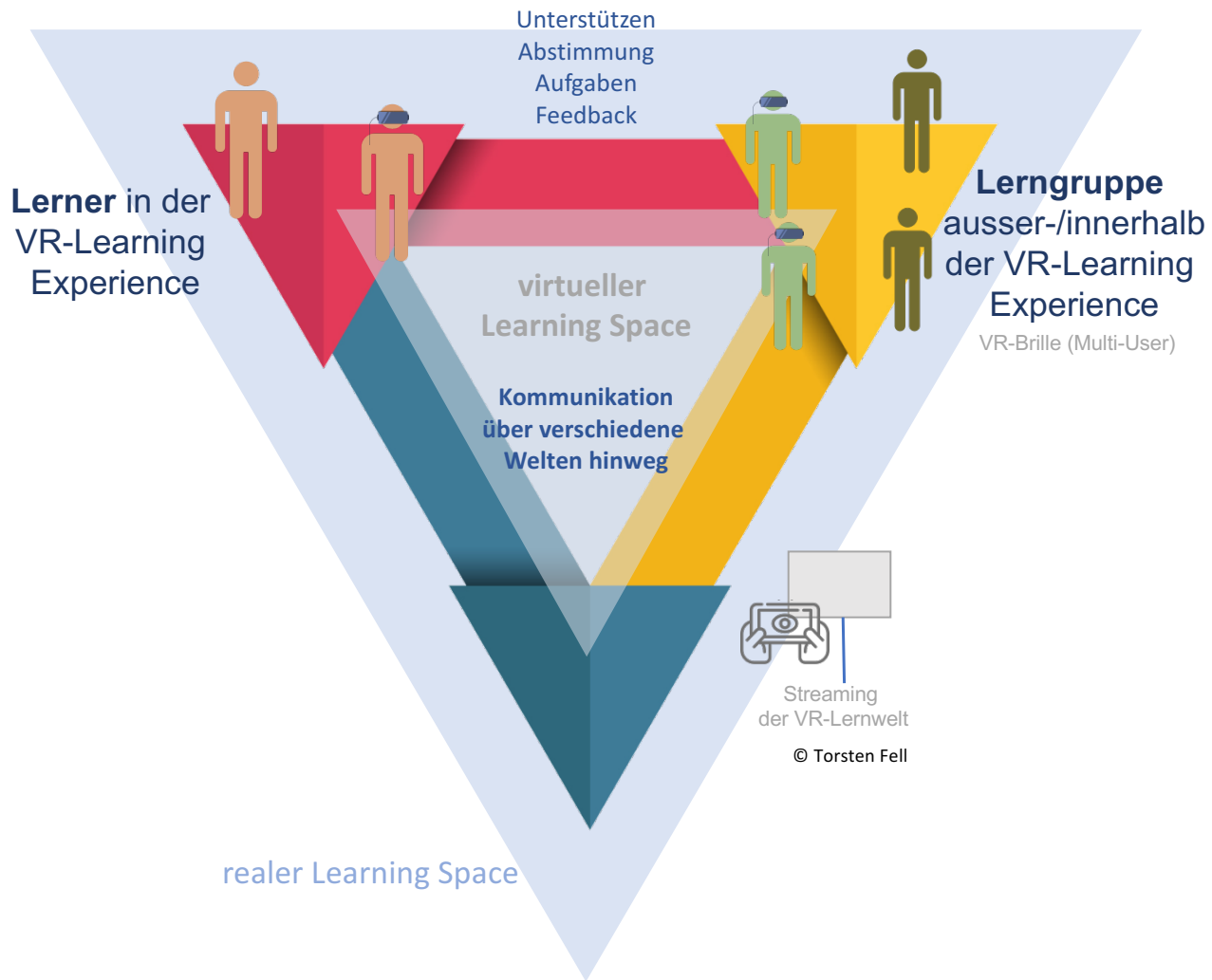
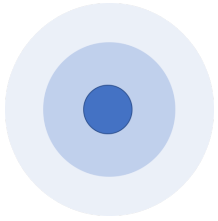


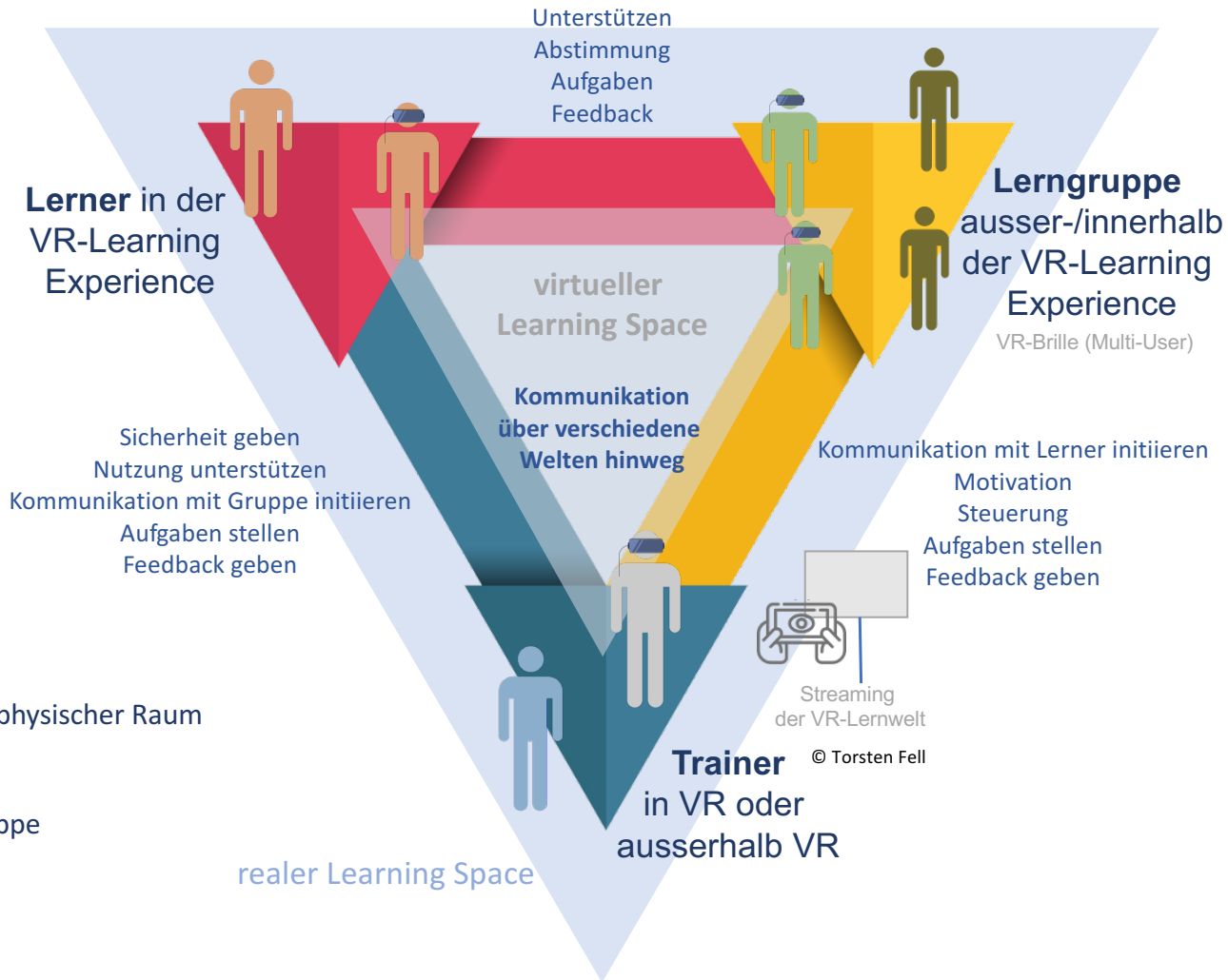
© Torsten Fell



© Torsten Fell

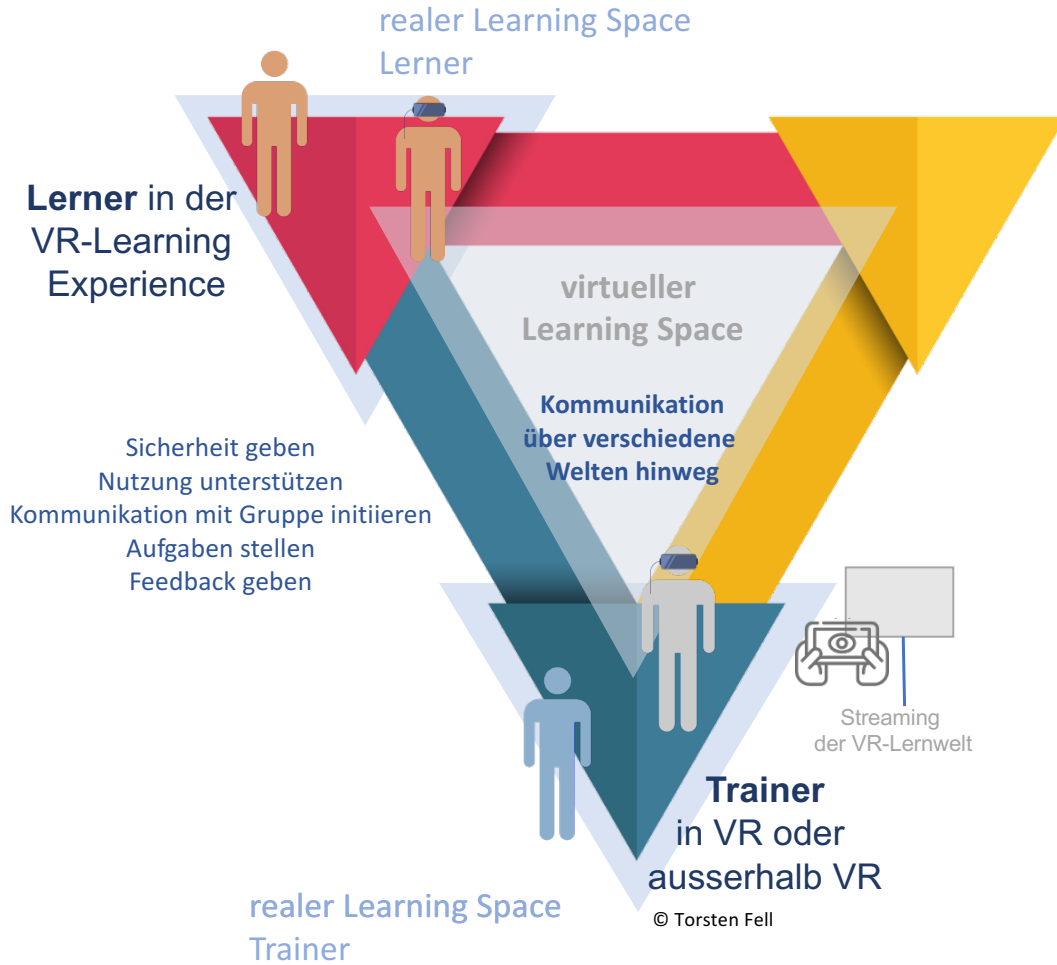






- Gemeinsamer physischer Raum
- Trainer
- Lerner
- Teilnehmergruppe

1-zu-1 Coaching



© Torsten Fell

