

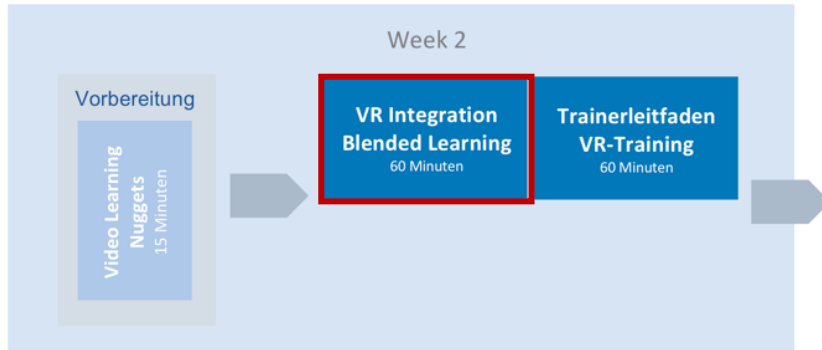
4. Online Seminar VR Trainer/in VR Integration Blended Learning

Version 01/2021



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

www.immersivelearning.institute



- 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?

Blended Learning



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

(typische) Integration 360 in ein Blended Learning

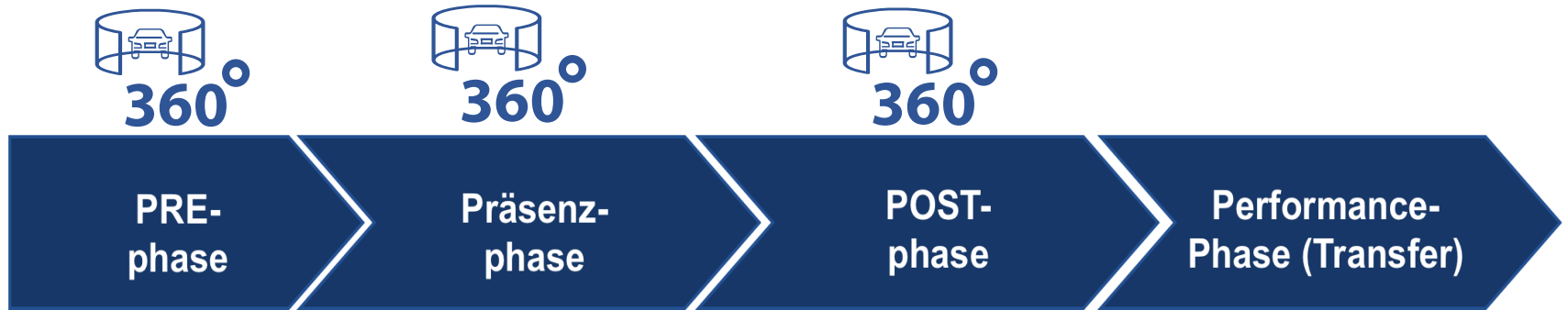


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

(typische) Integration VR in ein Blended Learning

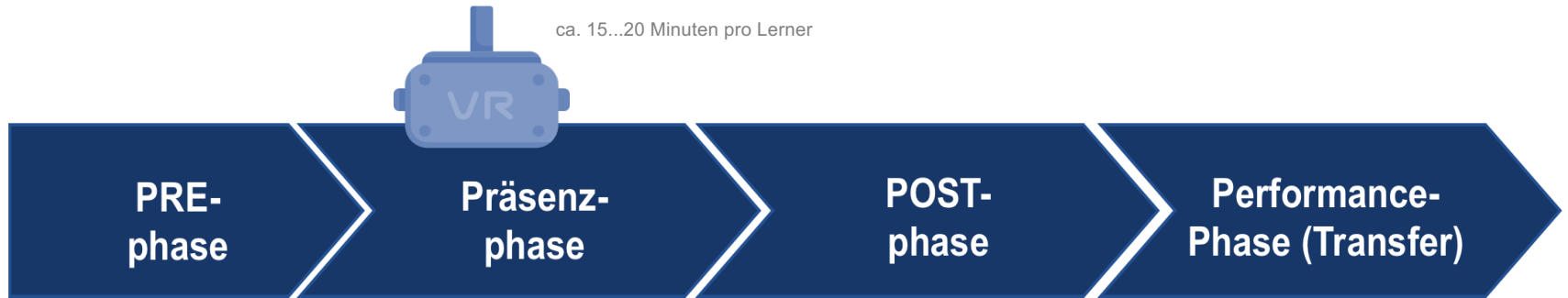


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

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

VR Collaboration

(eher untypische im Moment) Integration VR in ein Blended Learning



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

(typische) Integration AR in ein Blended Learning

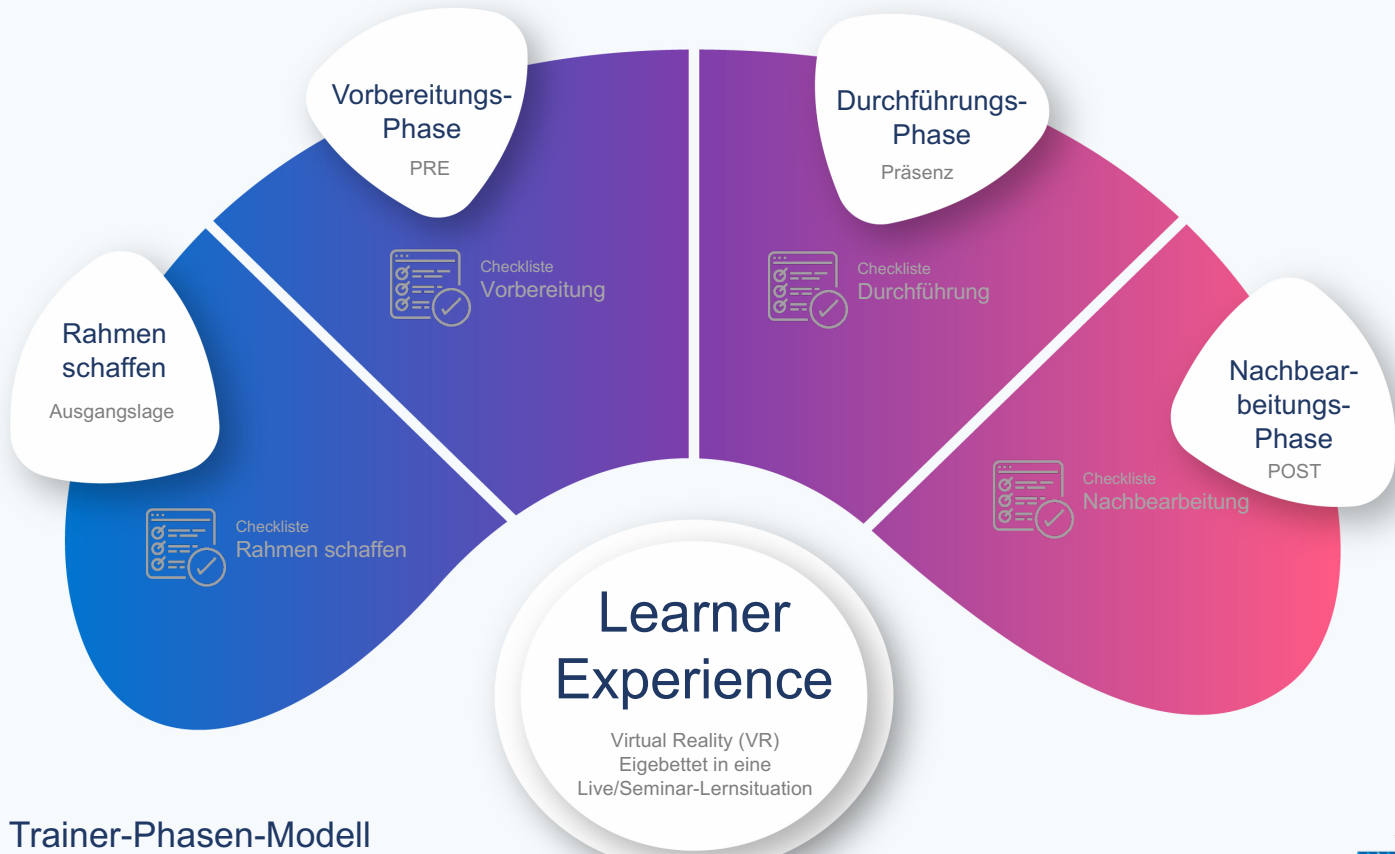


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

Ganzheitlicher Ansatz mit Blended Learning - Beispielhaft



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 Feature 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