13.Webinar Modul

VR Trainer/in

Auf den Punkt gebracht

INSTITUTE FOR IMMERSIVE LEARNING

A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING

Version 04/2020

SENSIBILISIEREN + INSPIRIEREN = UMDENKEN

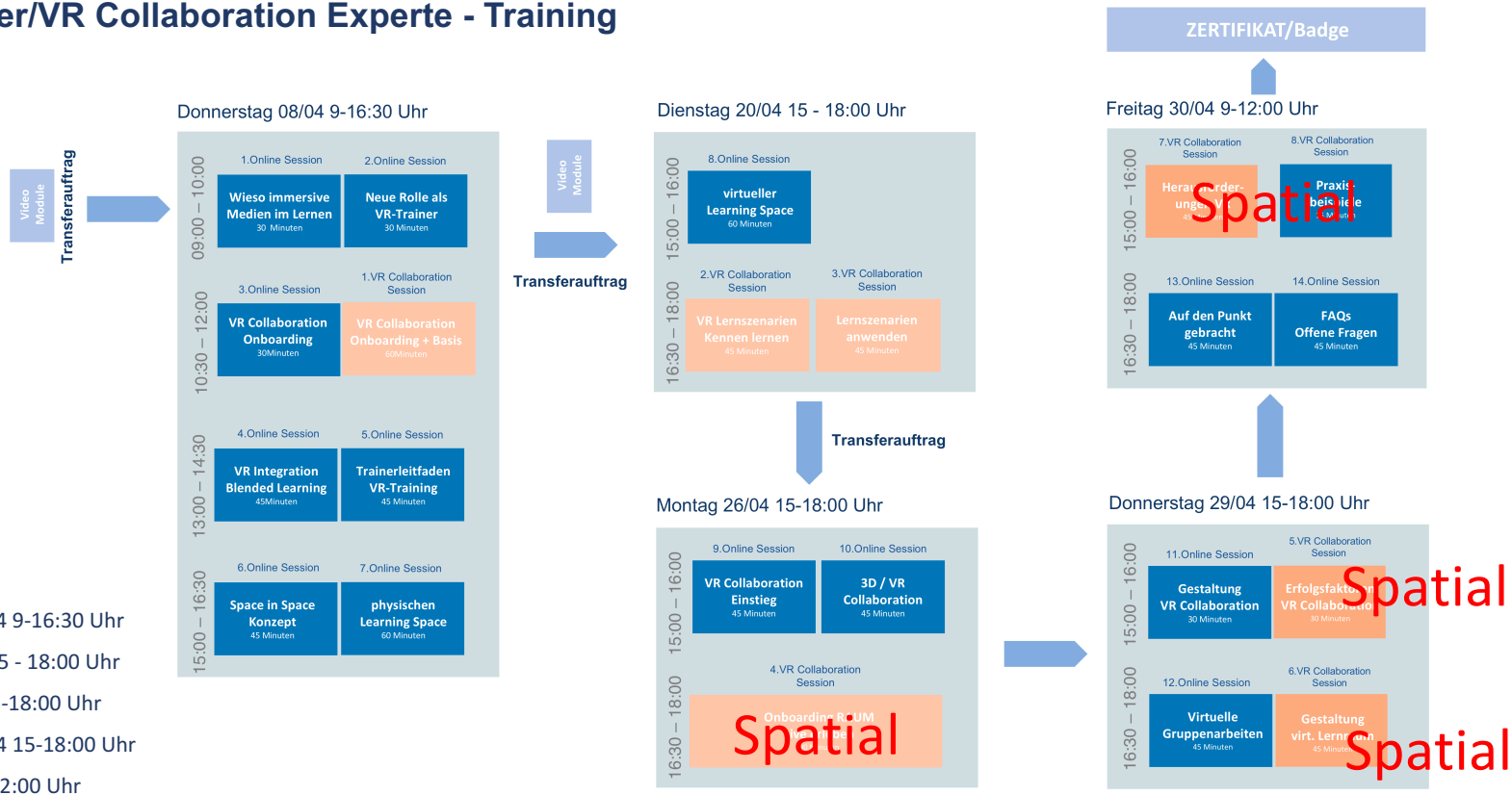
für die Dinge die Passieren

für das Potenzial des Neuen

in den Dimensionen des Neuen

COMPAKT

VR-Trainer/VR Collaboration Experte - Training



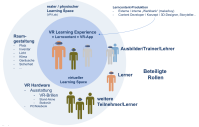
- Donnerstag 08/04 9-16:30 Uhr
- Dienstag 20/04 15 - 18:00 Uhr
- Montag 26/04 15-18:00 Uhr
- Donnerstag 29/04 15-18:00 Uhr
- Freitag 30/04 9-12:00 Uhr

Universität Bremen

INSTITUTE FOR IMMERSIVE LEARNING
A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING

Kennen gelernte
Modelle und Hilfsmittel

Mehrwert
Immersive Learning



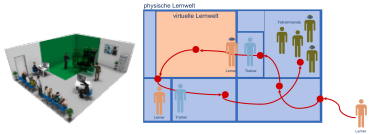
Rollenmodell
im Seminar / Homeoffice

Kommunikationsmodell
Magische Dreieck

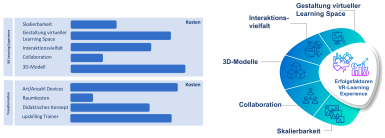
Immersive Learning Pattern
VR Collaboration

Phasenmodell für
Trainer/in

Trainerleitfaden
Step-by-Step

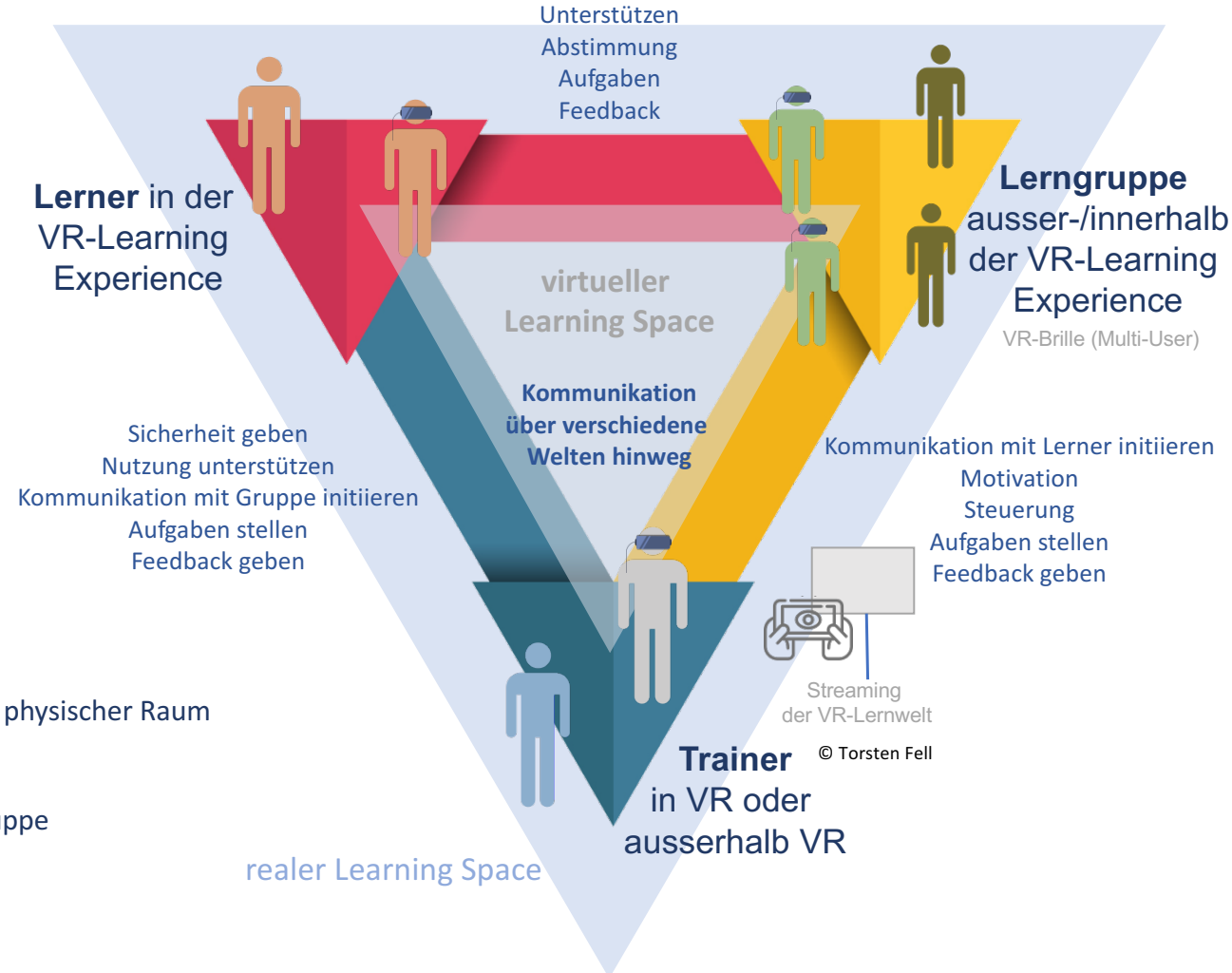


Lernraum-Modell
Space-in-Space - Konzept
physischer / virtueller Lernraum



Kostenfaktoren
VR-Learning-Experience

Seminar/Training



- Gemeinsamer physischer Raum
- Trainer
- Lerner
- Teilnehmergruppe

INSTITUTE FOR IMMERSIVE LEARNING
A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING

Rahmen schaffen

Trainer

Lerngruppe

Betreten des vorbereiteten physischen/virtuellen Learning Space

Ankommen im physischen Learning Space 1

Trainer demon-striert virtuellen Learning Space 2

1.Lerner wird festgelegt

Lern-prozesse erklären

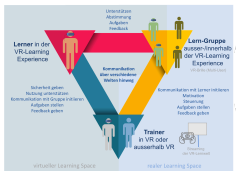
Kommunikationsdreieck

3 Lerngruppe bekommt Auftrag und Rolle

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

Trainer **begleitet** Lerner **in der** VR

Lernen in VR



Kommunikationsdreieck

Lerngruppe einbinden 5

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

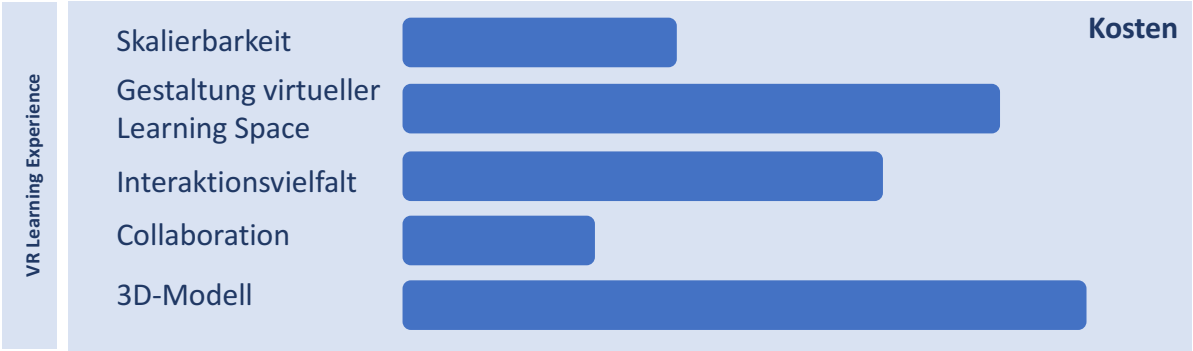
Reflektion mit Lerngruppe und Lerner 7

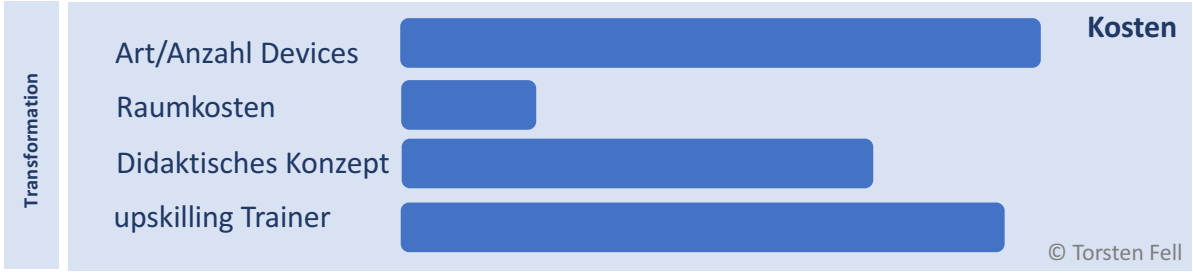
Lernprozess und Lerninhalte

physischer/virtueller Learning Space bereit für den nächsten Lerner

© Torsten Fell

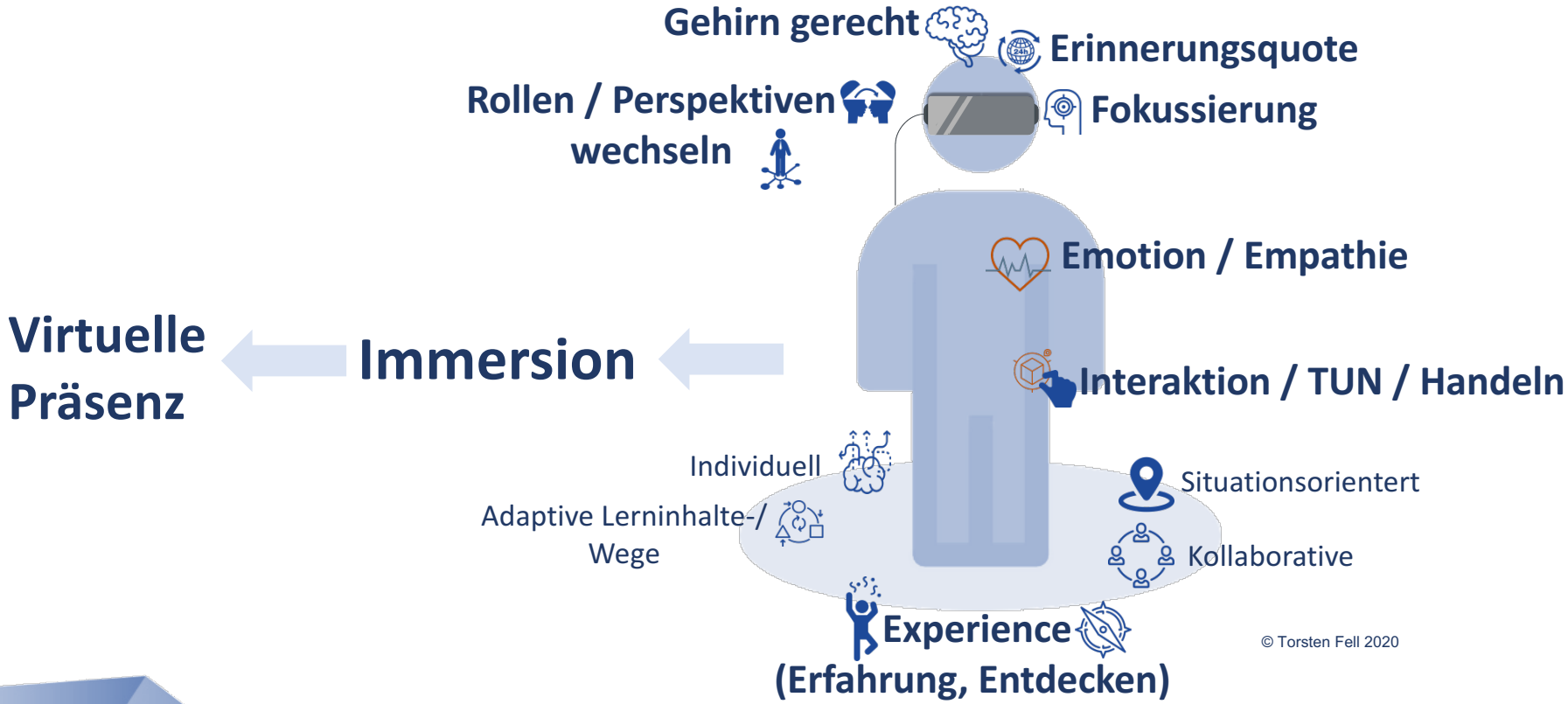
Kostentreiber bei VR-Learning Experience





© Torsten Fell

Ausprägungen der Balken variieren je nach Einsatzszenario

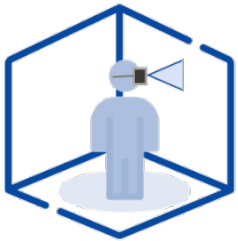


© Torsten Fell 2020

INSTITUTE FOR IMMERSIVE LEARNING
A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING

Virtuelle Präsenz

Spatial Precense



Self Precense

Social Precense

Struktur Immersive Learning Pattern
(Vorlagen/Standardisierung)

Intern

- Zielsetzung
- Zielgruppen, Rahmenbedingungen
- Ressourcen, Struktur (methodisches / didaktisches Modell)

Lerner

- **Aufgabenstellung/Zielsetzung, Vorbereitung**
- **Interaktionen** ggf. Vorgaben/Empfehlungen
- **Reflexion** - Auftrag
- **Reflexion** – VR Collaboration

Intern

- Reflexion
- Verbesserung (KVP)