



Online - Upskilling zum...

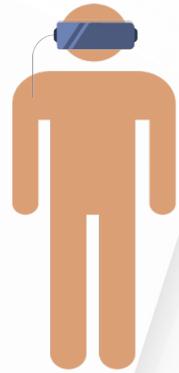
Virtual Reality VR-Trainer/in

*Neue Rolle Trainer*in*



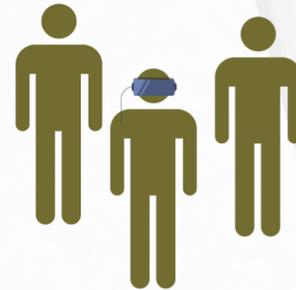
Rollen im Lernprozess

Lernen im Seminar/Workshop



Lerner

**Ausbilder/Trainer/
Coach/Lehrer**



**weitere
Teilnehmer/Lerner**

Einsatzszenarien VR/AR-Learning

VR/AR Collaboration

Selbstgesteuert

(Home Office, Ausbildungs-
werkstatt)

Alleine in VR



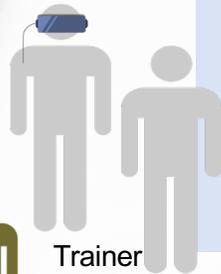
Lerner

Blended Learning

(Seminar, Home Office, Aus-
bildungswerkstatt)



Lerner

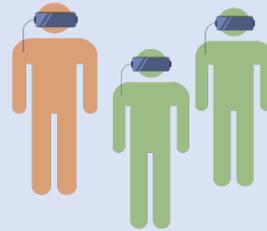


Trainer

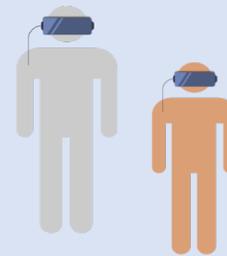


Lerngruppe

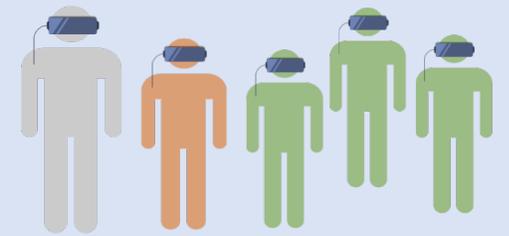
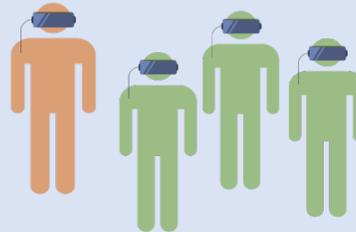
mit andern Lernern
in VR/AR



mit Trainer/Coach
in VR/AR



mit andern Lernern und
Trainer/Coach in VR/AR



Neue Rollen beim VR/AR Learning (upskilling)

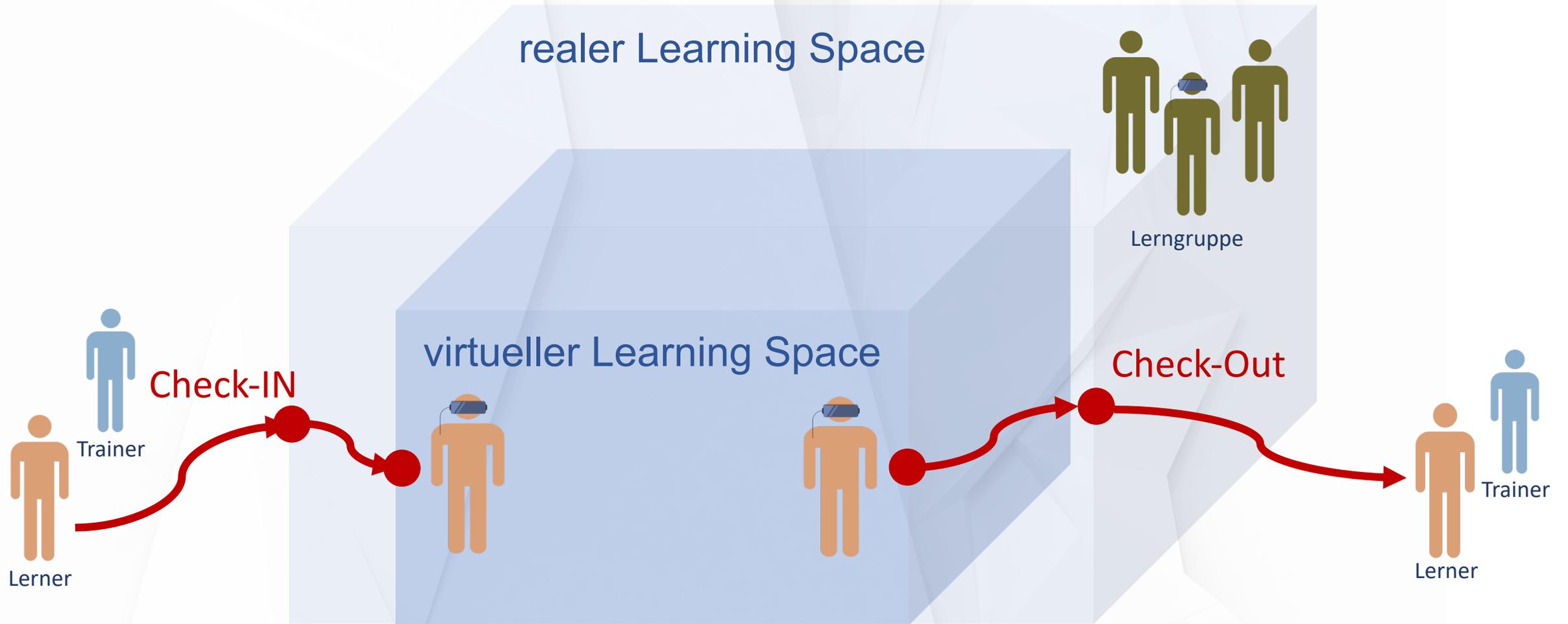


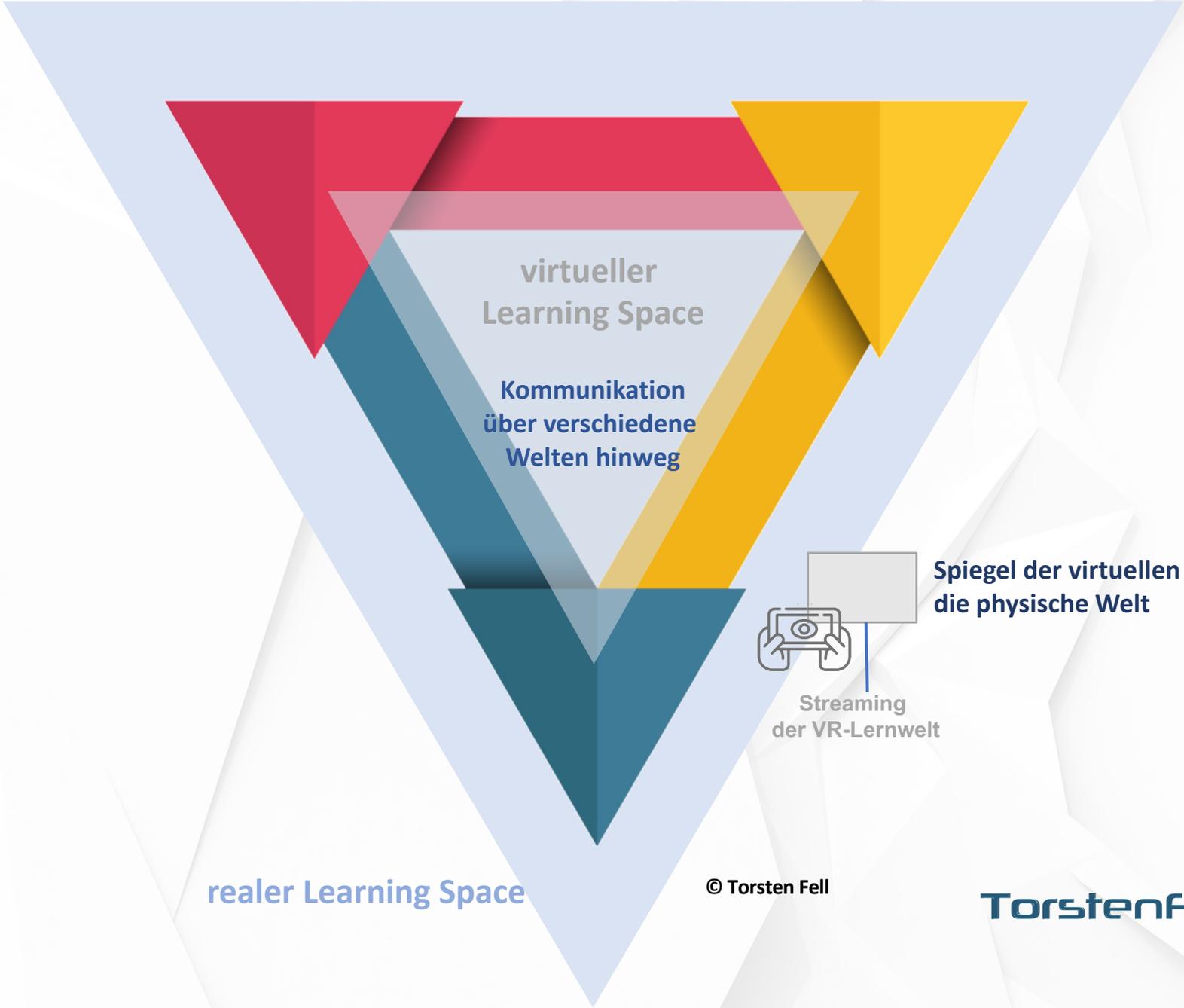
Konzept

(rL)-Space in (vL)-Space



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



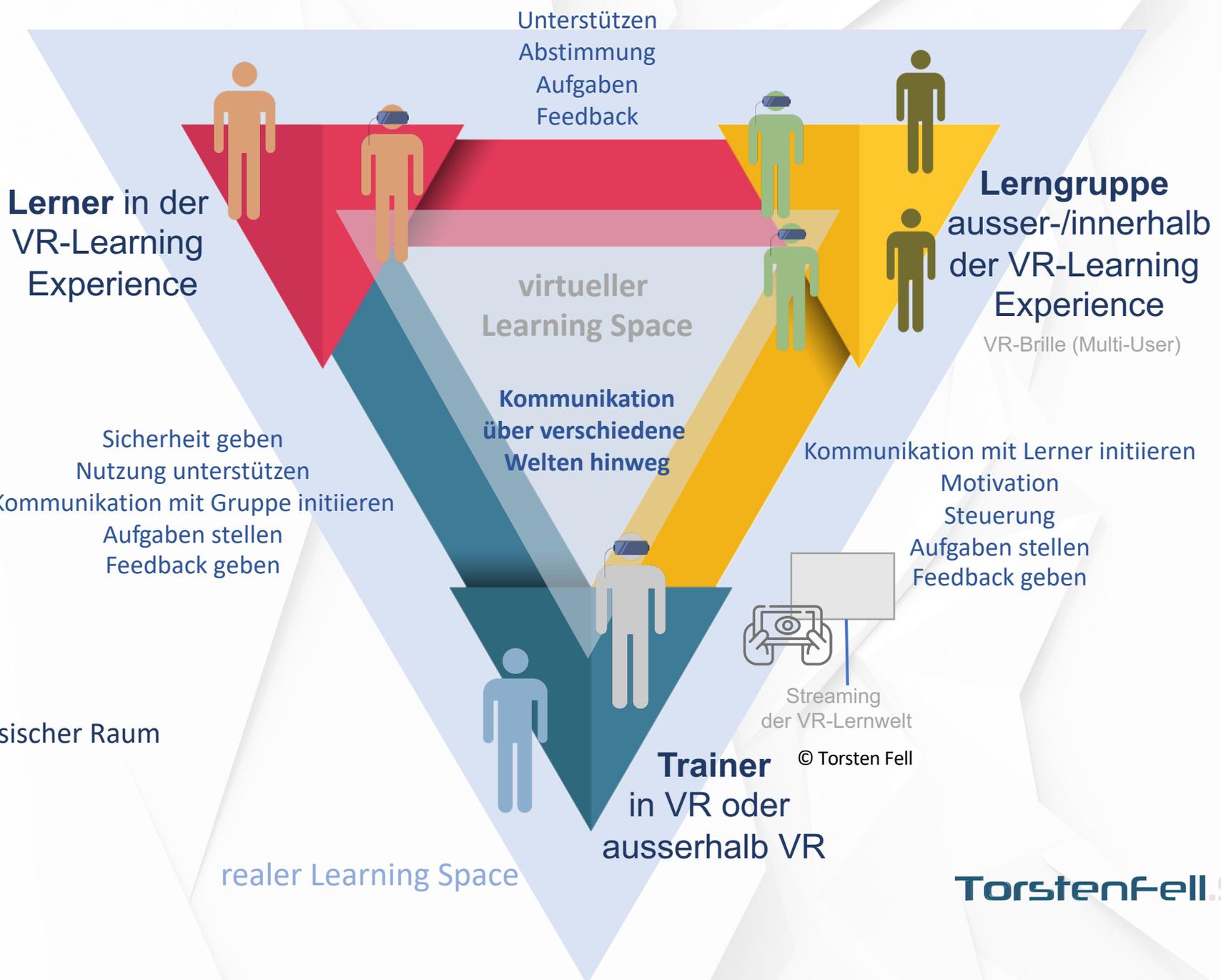


Spiegel der virtuellen in die physische Welt

realer Learning Space

© Torsten Fell

VR als integrativer Teil in einem Seminar/Training



- Gemeinsamer physischer Raum
- Trainer
- Lerner
- Teilnehmergruppe
- ggf. Experte

realer Learning Space
1.Lerner



realer Learning Space
2.Lerner



realer Learning Space
x.Lerner



Lerner in der
VR-Learning
Experience



Trainer
in VR

VR Collaboration
Lerner*innen und Trainer
an getrennte physische Orte und
in einem gemeinsamen virtuellen Lernort