



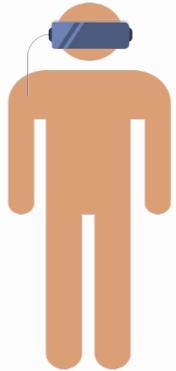
Online - Upskilling zum...

# Virtual Reality VR-Trainer/in

*Trainerleitfaden*

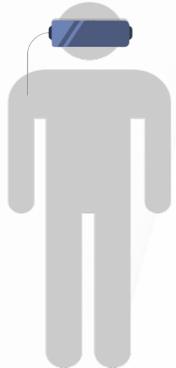


# Trainerleitfaden hilft...



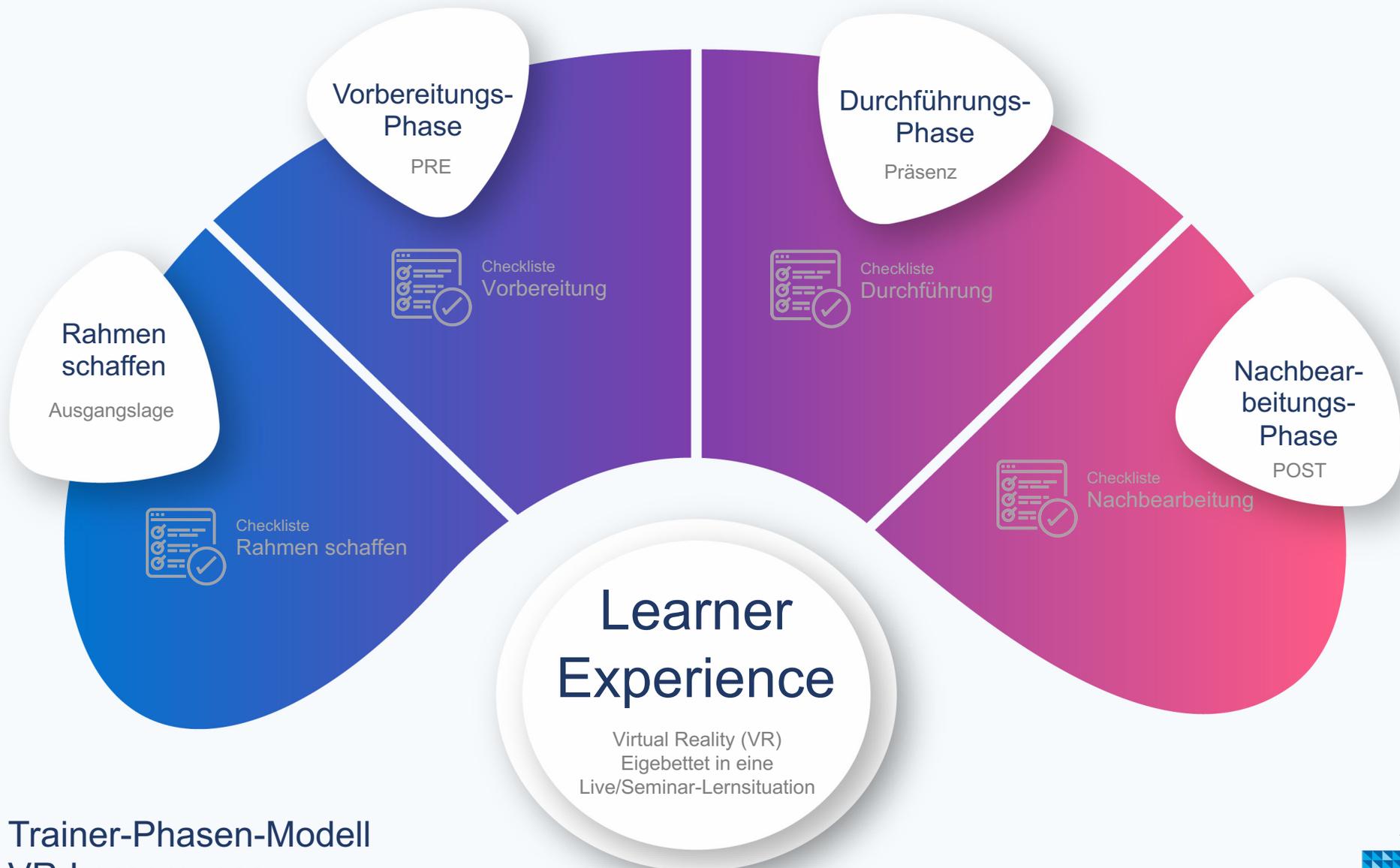
## dem Lerner\*in...

- eine gute **Learning Experience** zu erleben
- Sicherheit zu bekommen
- sich zu orientieren
- Klarheit zu geben (Erwartungen, Ablauf...)
- ...



## dem Trainer\*in

- Sicherheit zu geben
- Standards bei der Durchführung zu haben
- Eine positive Lernerfahrung zu ermöglichen
- Einbezug des Lerners und der Lerngruppe sicherzustellen
- Möglichst wenig negative Erlebnisse zu generieren
- ...



## Trainer-Phasen-Modell VR-Lernprozess

(angelehnt an Blended Learning – Konzept 4P/4L nach Torsten Fell)

Auszug Trainer-Guide

© Torsten Fell

Zielsetzung

Standardisierung des Ablaufes

Technologie der Methode muss in den Hintergrund rücken – Lerninhalte/ziele und Reflektion im Fokus

Vorbereitung ist die Grundlage zum Erfolg

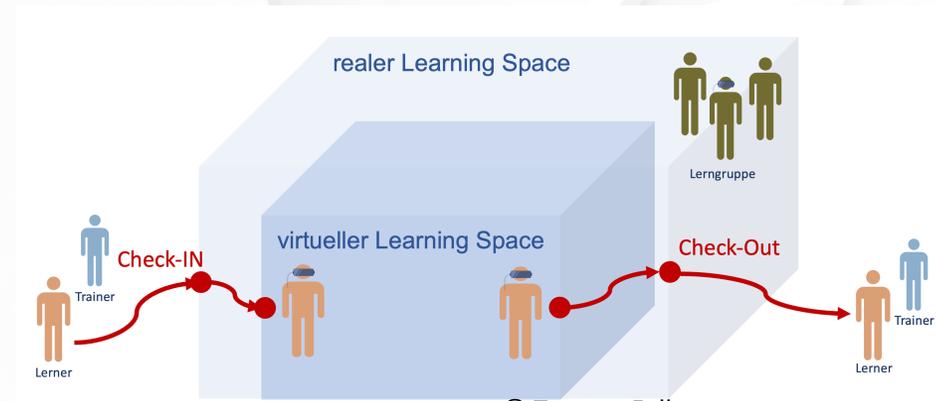
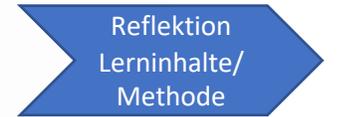


Begleitung in die virtuelle Umgebung



10...20 Minuten

Begleitung aus der virtuellen Umgebung



© Torsten Fell

Hinweise:  
je nach Lerntechnologie 360, VR oder AR Platzbedarf und Setting  
je nach Anzahl der gleichzeitigen Lerner

1

VR Learning Space  
**Räumlichkeit**  
Größe und  
Ausstattung

4

VR Learning Space  
**Hygiene**  
Verbrauchsmaterial  
UV-C-Box...

2

VR Learning Space  
**VR-Hardware**

5

VR Learning Space  
**Learning Space**  
Physischer Space  
absperrern /Guardian  
einrichten

3

VR Learning Space  
**Infrastruktur**  
Strom, WLAN  
Visualisierung...

6

VR Learning Space  
**Selber**  
**Ausprobieren**  
**Testen**

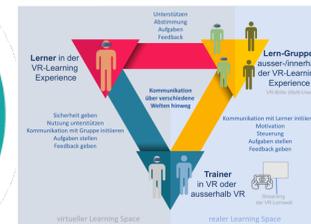
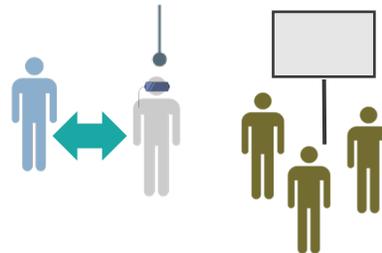
# Vorbereitung VR Learning Experience

© Torsten Fell

© Torsten Fell  
Im Vorfeld zu einer  
VR Learning Experience zu erledigen

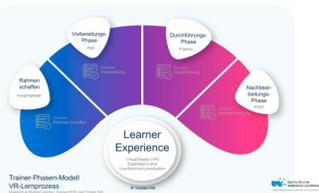
# VR als Teil von Präsenzveranstaltungen

## Rahmen schaffen

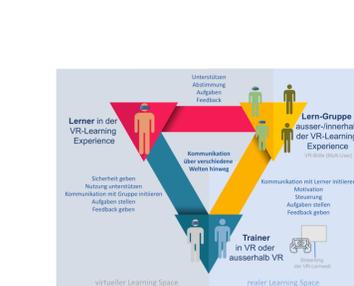


Kommunikationsdreieck

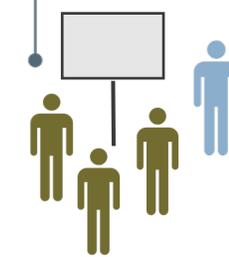
## Vorbereitung



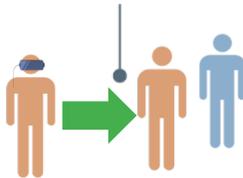
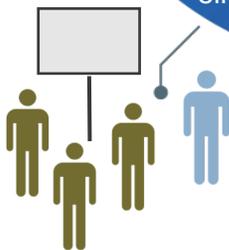
Trainer-Phasen-Modell VR-Lernprozess



Kommunikationsdreieck



## Fokus auf dem Lernen und verstehen für jeden Teilnehmenden in VR



Check-IN

© Torsten Fell

Lernprozess und Lerninhalte