



Online - Upskilling zum...

Virtual Reality VR-Trainer/in

*Neue Rolle Trainer*in*



Vorbereitungsauftrag

- Welche **Einsatzszenarien** setzt Du bereits ein oder welche würdest Du gerne mit VR umsetzen?
- ***Wo liegen hier nach Deiner Einschätzung die größte Herausforderung?***

Erfasse diese in das folgende

- Dabei kannst Du Dir generell folgende Fragen stellen (diese müssen nicht erfasst werden).
- Wer ist Zielgruppe? Was ist der Lerninhalt? Was sollen die Lerner mit der VR-Nutzung besser machen oder verändern?
- Welche Herausforderung siehst Du dabei?
- Wie sieht das didaktische/methodische Modell aus?
- Wie ist eine Begleitung durch einen Train/in sinnvoll?
- Welche Hardware ist nach Deiner Meinung am sinnvollsten?

Basic Modul

Didaktik / Methodik

Learning Space

Vorbereitung
Geschäftsmodell

Vorbereitung
Lernkonzept

Wahlmodul I
Geschäftsmodelle entwickeln

Wahlmodul II
Lernkonzept entwickeln

- Geschäftsmodell entwickeln 60 Minuten
- Erfolgsfaktoren Geschäftsmodell 60 Minuten
- Geschäftsmodell entwickeln 60 Minuten
- Customer Journey 60 Minuten

- Lernkonzepte entwickeln 60 Minuten
- Erfolgsfaktoren Lernkonzepte 60 Minuten
- Lernkonzepte entwickeln 60 Minuten
- Learner Journey 60 Minuten

Zertifikat / Online Badge



physischer Learning Space 60 Minuten

VR Lernszenarien kennen lernen 60 Minuten

Virtueller Learning Space 60 Minuten

Check-OUT Session 60 Minuten

Neue Rolle als VR-Trainer*in 60 Minuten

Rollen im Lernprozess 60 Minuten

Trainierleitfaden VR-Training 60 Minuten

VR Trainerleitfaden erleben 60 Minuten

Alumni-Netzwerk
Marktplatz...

Check-IN Session 60 Minuten

VR Collaboration Onboarding 60 Minuten

Wieso immersive Medien im Lernen 60 Minuten

Blended Learning mit und in VR 60 Minuten

Vorbereitung
Video-Learning-Nuggets

14:00

- ZOOM
- ZOOM - VR Collaboration - ZOOM

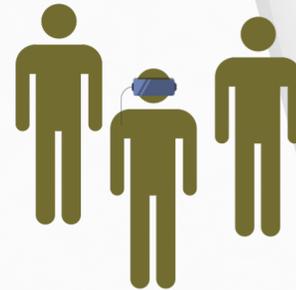
Rollen im Lernprozess

Lernen im Seminar/Workshop



Lerner

**Ausbilder/Trainer/
Coach/Lehrer**



**weitere
Teilnehmer/Lerner**

Einsatzszenarien VR/AR-Learning

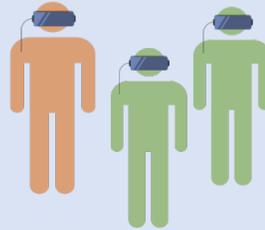
VR/AR Collaboration

Alleine in VR

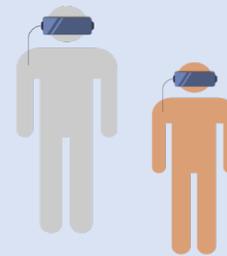


Lerner

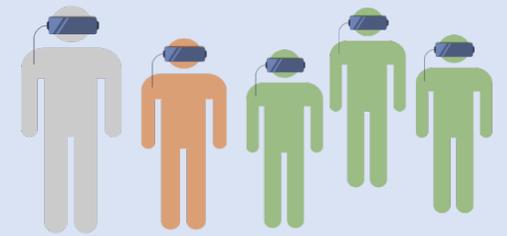
mit andern Lernern
in VR/AR



mit Trainer/Coach
in VR/AR



mit andern Lernern und
Trainer/Coach in VR/AR



Selbstgesteuert

(Home Office, Ausbildungs-
werkstatt)



Lerner

Blended Learning

(Seminar, Home Office, Aus-
bildungswerkstatt)



Trainer



Lerngruppe

Neue Rollen beim VR/AR Learning (upskilling)

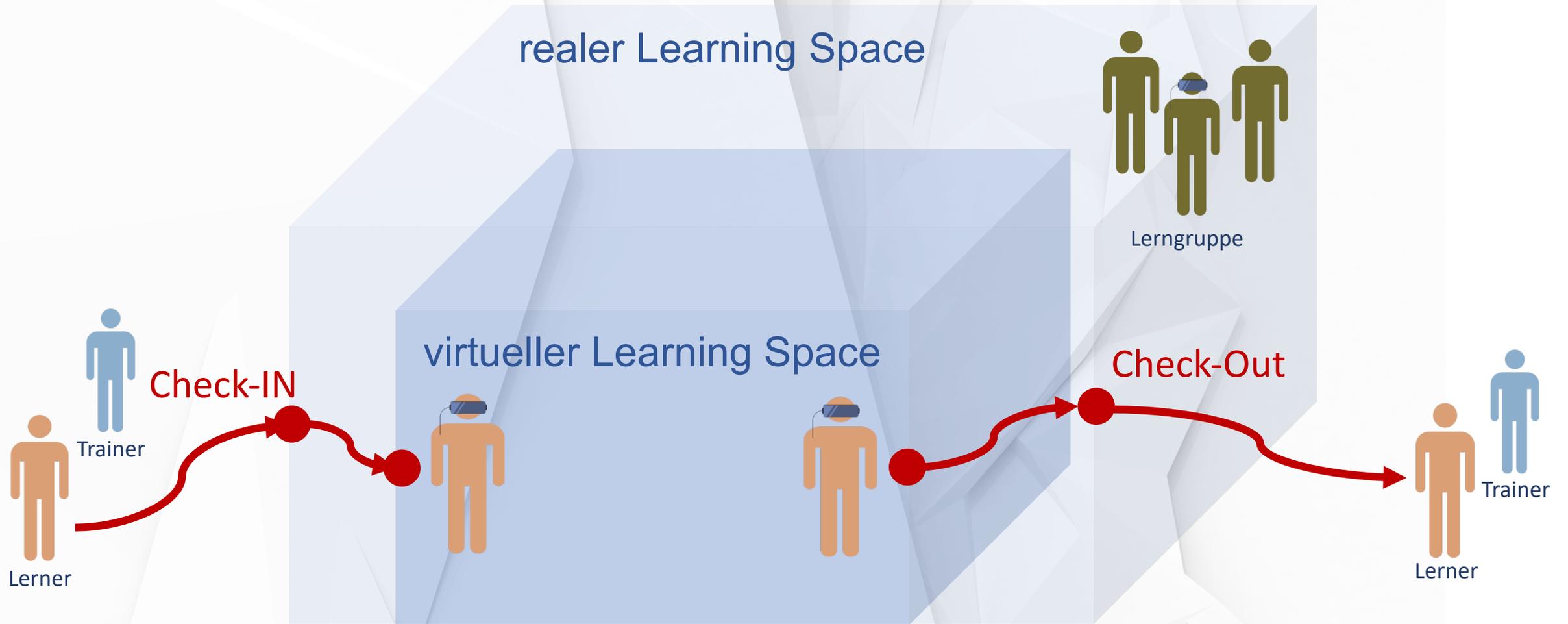


Konzept

(rL)-Space in (vL)-Space



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



virtueller
Learning Space

Kommunikation
über verschiedene
Welten hinweg



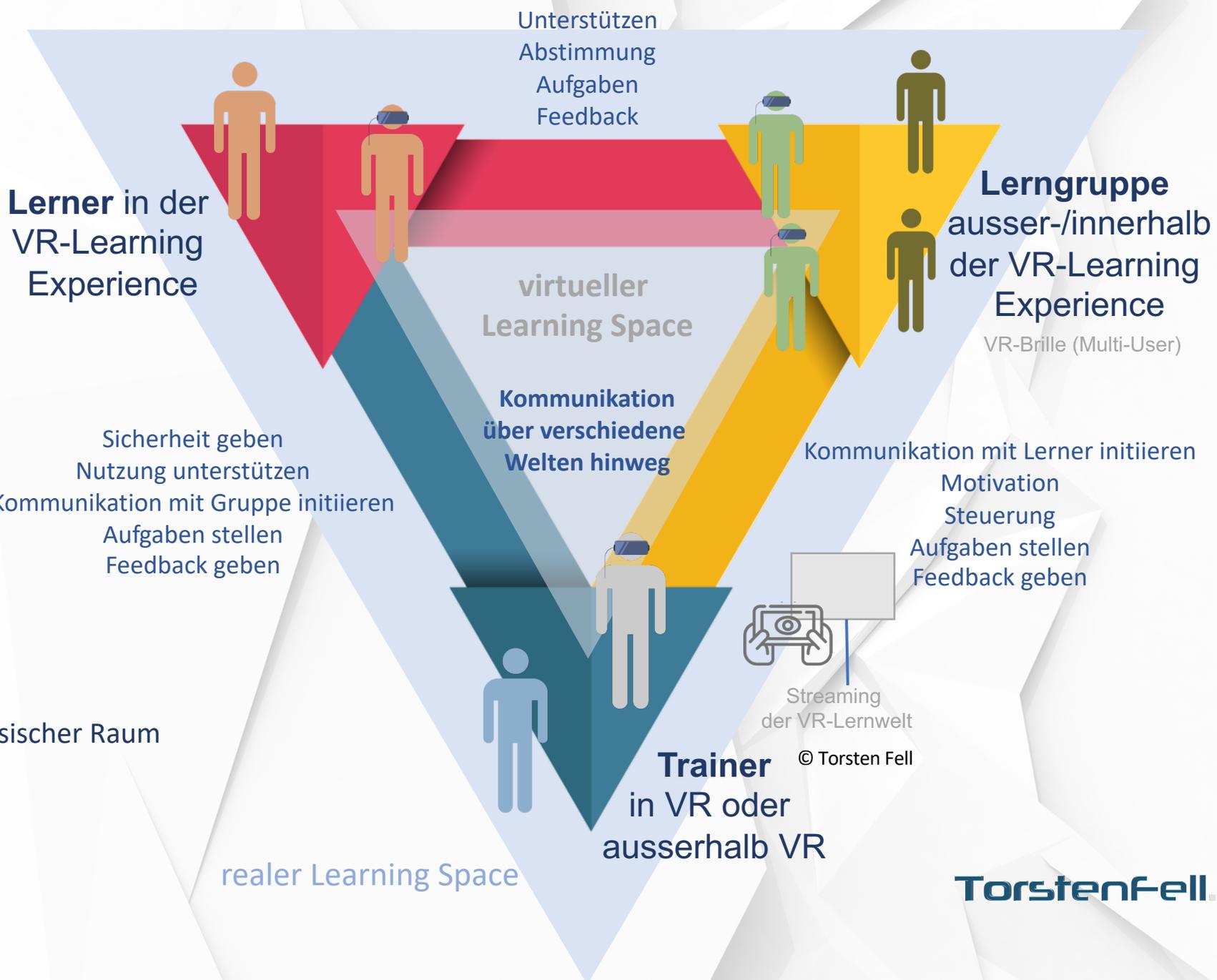
Spiegel der virtuellen in
die physische Welt

realer Learning Space

© Torsten Fell

Torstenfell.Space 

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

