

Online - Upskilling zum...

# VR-/AR- Trainer/in

*Check-IN-Session*

[www.torstenfell.space](http://www.torstenfell.space)

[www.immersivelearning.institute](http://www.immersivelearning.institute)

[www.immersivelearning.news](http://www.immersivelearning.news)

[www.metaversecampus.space](http://www.metaversecampus.space)

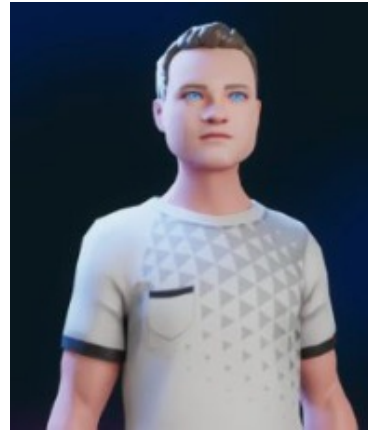
[www.metaverselearning.space](http://www.metaverselearning.space)

[www.energiecampus.space](http://www.energiecampus.space)

[www.moinostfriesland.art](http://www.moinostfriesland.art)



# Vorstellungsrunde



- Vor-/Name
- Firma
- Funktion
- Bereits gemachte mit Erfahrungen VR/AR
- Erwartungen und Gründe für das Mitmachen

...

# Fragen der Teilnehmenden

- Welches Potential haben VR und AR für meinen Trainingsbereich (Hochschuldidaktik)?
- werde ich es dort einsetzen? Welche Nutzen kann es haben?
- welches Potential hat VR und AR für die Hochschullehre, also für meine Teilnehmenden?
- Wie wird das Metaversa das menschliche Zusammenleben verändern?

*Beschränkt sich die Ausbildung auf Theorie oder geht es auch um praktische Umsetzung?*

**Das wäre einerseits z.B. die Frage:**

*Wie kann ich immersive Medien gewinnbringend (im pädagogischen Sinne) einsetzen (Theorie)?*

**Andererseits, da die Ausbildung mich motiviert, immersive Lernangebote bereitzustellen:**

*Wie/mit welchen (Autoren)-Tools lassen sich auf einfache Weise immersive AR-/VR-Lernangebote selbst erstellen und wie bringe ich diese auf die VR-Brillen (Praktische Umsetzung)?*

Weniger eine Frage, als ein Interessenhinweis: Mich interessiert vor allem Learning Journeys mit VR und der didaktische Einsatz von VR

Wie kann die Technologie "einfach" bei digital-unerfahrenen Zielgruppen (KMUs, Weiterbildungs-TN) eingesetzt werden.

Welche konkrete Anwendungsbeispiele im Bereich Weiterbildung gibt es schon heute, die mit überschaubarem Budget realisiert wurden?

Welche Tools kann ich nach dieser Ausbildung konkret selber nutzen, in welchem Kontext? Was kann ich nach Abschluss konkret umsetzen?

Wie geht man mit MotionSickness um? Verhindern und reagieren

On Boarding der Studierenden - der einfachste Weg um Teilnehmende auf das System vorzubereiten? / Das System zu verstehen...

Welche Durchführungsszenarien bringen für die Teilnehmenden den meisten Mehrwert?

Welche Ausrüstung (Hardware/ Software) benötige ich als VR- Trainer?

Was ist eine adäquate Gruppengröße?

Wie lange dürfen/ sollen VR- Sessions dauern?

inwieweit ich das hinkriege ...

Kann ich später eigene VR-Settings machen?

was ist später machbar an Volkshoch-  
schulen

Welche Inhalte als pdf und welche Inhalte in VR? Abgrenzung, didaktisches Konzept  
Ich habe schon mit Strapi versucht, Lernräume zu entwickeln. Da wurde mir bewußt,  
dass ich das Lernmaterial nicht einfach übertragen kann, sondern mir gut überlegen  
muss, was ich in VR darstellen möchte, um die typische Wirkung zu erzeugen.

Gibt es schon gute Anwendungen in Bezug auf digitalen Arbeitsplatz?

Gibt es sinnvolle Anwendungen für Coaching, keine therapeutischen Anwendungen?

Wie kann ich mir das selber bauen?

Brauche ich für RAUM auch einen persönlichen Code?

Kann ich einen Proberaum abspeichern?

Kann ich Inhalte dieser Ausbildung mit kursfremden  
Personen teilen?

# Links und Unterlagen finden Sie hier...



## 15.03. – Basis-Modul

### 1. Online Seminar „Check-IN-Session“

- Vorstellung Teilnehmende
- Vorstellung Experte
- Ablauf der Ausbildung
- Vorbereitungsauftrag besprechen – Fragen klären

#### Zugangsdaten

<https://us02web.zoom.us/j/89458915252?pwd=aVZGSmk3bG5uOVY1bkVleFlhXpBUtog>

Meeting-ID: 894 5891 5252

Kenncode: 958952

Der Link zur Online-Webinar wurde Ihnen per Mail zugesendet.

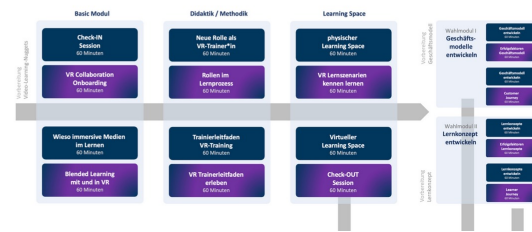
**Lerndauer: 45-60 Minuten**

Hier finden Sie **ergänzendes Material** und Ergebnisse die während dem Webinar erstellt wurden.

Wenn Sie ein eigenes Projekt aussetzen wollen, helfen die beiden folgenden **Online-Advisory-Tools**



## Ablauf – Lernphasen und Online Seminar-Module inkl. VR-Collaboration-Sessions



## Termine

- 15.03.2022, 09:30-10:30 (ZOOM)
- 15.03. 10:45 – 11:45 (VR Collaboration)
- 15.03.2022 – Freitag, 14.00 – 15.00 (ZOOM)
- 15.03. 15:30 – 16:30 (VR Collaboration)
- 22.03.2022, 09:30-10:30 (ZOOM)
- 22.03. 10:45 – 11:45 (VR Collaboration)
- 22.03.2022, 14:00 – 15:00 (ZOOM)
- 22.03. 15:30 – 16:30 (VR Collaboration)
- 29.03.2022, 09:30-10:30 (ZOOM)
- 29.03. 10:45 – 11:45 (VR Collaboration)
- 29.03.2022, 14:00 – 15:00 (ZOOM)
- 29.03. 15:30 – 16:30 (VR Collaboration)

## Unterlagen zum Online Seminar

Die Unterlagen werden nach der Durchführung hier zur Verfügung gestellt.

Präsentationsunterlagen (xMB, PDF)

## 15.03. – Basis-Modul

### Zoom-Session für

### Onboarding VR Collaboration

ZOOM-Session

<https://us02web.zoom.us/j/89458915252?pwd=aVZGSmk3bG5uOVY1bkVleFlhXpBUtog>

Meeting-ID: 894 5891 5252

Kenncode: 958952

## 1.VR Collaboration Modul

**Lerndauer: 60 Minuten**

In einer full immersive Multi-User VR Collaboration Experience werden interaktiv gemeinsam Lernprozesse erlebbar. Hier werden Lernszenarien visualisiert und erklärte Lernkonzepte- und situationen nachvollziehbar. Beachten Sie, dass hierzu eine Oculus Quest mit einem Account notwendig ist.

[https://www.immersivelearning.institute/lerninhalte-vr-trainer-in-v20\\_2022-2/](https://www.immersivelearning.institute/lerninhalte-vr-trainer-in-v20_2022-2/)

# Offene Fragen und Themen während der ganzen Zeit



## VR-/AR-Trainer\*in Ausbildung

Fragen zu den Vorbereitungsaufträgen und den Lernvideos hier...

Gibt es es Szenarien für Lernen mit VR und AR für den Erwerb kognitiver und emotionaler, sozialer Kompetenzen oder ist es eigentlich vor allem für den Bereich "handwerkliche"/motorische Fähigkeiten geeignet?  
Inwieweit sind in VR-Simulationen sozialer Situationen möglich?

Mich würden Szenarien interessieren, die für technikinteressierte Senioren interessant sein könnten. Im ersten Schritt gefallen mir beispielsweise Stadt-/Museumsführungen ein, aber denk-/machbar ist sicher viel mehr? Ich freue mich auf viele aha-Erlebnisse.

Ich interessiere mich sowohl für den Einsatz in der (Berufs-)Ausbildung aber auch in der akademischen Ausbildung und dabei sowohl für den Einsatz im technischen Bereich (motorische Skills) als auch für den Einsatz zur Entwicklung von sog. Future Work Skills (CCC).

Fragen:

Ich würde an **Lehrkräfte** gern mit VR/AR vertraut machen. Was für ein **Konzept** ist hierfür sinnvoll?

--> Wie identifiziert man konkrete **Einsatzfelder** (zB für den Einsatz in der beruflichen Fachrichtung Bau/Holz)?

--> Welches **Spektrum an Apps/Anwendungen** gibt es? Wer erstellte **neue Inhalte**? Wie **kostenintensiv** ist das?

--> Wie **kostenintensiv** und **pflegeaufwendig** ist die **Hardware** und welche **Kompetenzen** benötigt man dafür?

--> Konzeptelemente für die ich Ideen hätte:

---->Didaktische Modelle für VR/Ar-Lernumgebungen

---->Evaluation/Wirksamkeitsprüfung

--> Welche Konzeptelemente berücksichtigt es noch?

Meine Fragestellungen:

Wie kann die Technologie "einfach" bei digital-unerfahrenen Zielgruppen (KMUs, Weiterbildungs-TN) eingesetzt werden?

Welche konkrete Anwendungsbeispiele im Bereich Weiterbildung gibt es schon heute, die mit überschaubarem Budget realisiert wurden?

Welche Tools kann ich nach dieser Ausbildung selber konkret nutzen und einsetzen, in welchem Kontext? Was lässt sich für mich schon umsetzen?

Mich interessiert das didaktische Konzept, welche Inhalte traditionell als pdf o.ä. und welche Inhalte in VR? Ich habe schon mit Strapi versucht, Lernräume zu entwickeln. Da wurde mir bewußt, dass ich das Lernmaterial nicht einfach übertragen kann, sondern mir gut überlegen muss, was ich in VR darstellen möchte, um die typische Wirkung zu erzeugen.

Gibt es schon gute/sinnvolle Anwendungen in Bezug auf digitalen Arbeitsplatz?

Gibt es sinnvolle Anwendungen für Coaching, keine therapeutischen Anwendungen? Wie kann ich mir das selber bauen?

Wir bieten auch Weiterbildung im Biotech-Bereich u.a. an. Die Kurse erfolgen vorrangig online. Wenn wir VR-Sessions dort einbinden würden, müßten wir 15 VR-Brillen an die Teilnehmer\*innen verschicken. Gibt es sowas schon, welche Erfahrungen wurden gemacht? Wie kann man Multiplayer-Link aktivieren, sodass die Teilnehmer\*innen zusammenarbeiten können, z.B. in einem virtuellen Labor.

Stellen Sie sich kurz vor und bieten Ihre Kontaktdaten an:

Guten Morgen, mein Name ist Marlies Schlippe. Ich bin die Leiterin des Fachbereiches Coaching bei CQ Beratung+Bildung GmbH. <https://www.cq-bildung.de/coaching> Ich beschäftige mich seit ca. 2019 mit digitalen Tools und ihrem Einsatz in der beruflichen Weiterbildung und im Coaching. [m.schlippe@cq-bildung.de](mailto:m.schlippe@cq-bildung.de)

Hallo, ich bin Ulrike Hanke, freiberufliche Trainerin im Bereich Hochschuldidaktik. Hier gibt es Infos zu mir <https://hanke-teachertraining.de/team/>, auch auf LinkedIn, Twitter @UlrikeHanke, Facebook, e-Mail: [mail@ulrike-hanke.de](mailto:mail@ulrike-hanke.de)

Hallo, mein Name ist Martina Kuhn. Ich bin an einer Volkshochschule als Programmabteilungsleiterin tätig. An der vhs beschäftigen wir uns u.a. mit digitaler (Grund-)Bildung, um beispielsweise Teilhabe zu ermöglichen bzw. zu bewahren. Eine Zielgruppe sind Seniorinnen und Senioren und Menschen mit Migrationshintergründen. Außerdem bin ich freiberufliche Dozentin im Bereich e-Learning. E-Mail: [martina.kuhn@lkgi.de](mailto:martina.kuhn@lkgi.de)

Hallo mein Name ist Sandra Bley. Ich bin Professorin für Berufspädagogik. Ich bin von Haus aus Wirtschaftspädagogin, bin allerdings aktuell hauptsächlich in der päd./psych. Ausbildung von Ingenieurpädagoginnen (angehende Berufsschullehrkräfte für die Bereiche Bau/Holz) tätig und auch hochschuldidaktisch sehr aktiv (Dittmittelprojekt: Stiftung innov. Hochschule). E-Mail: [sandra.bley@th-rosenheim.de](mailto:sandra.bley@th-rosenheim.de)

Hallo, ich bin Bernd Haag, Leiter der Fachstelle mediengestütztes Lernen am Bildungszentrum Gesundheit Basel-Stadt.

Wir bieten seit geraumer Zeit Ausbildungen im Blended Learning Format an. In Zusammenarbeit mit Partnerinstitutionen loten wir in einem Projekt das Potential von VR in Gesundheitsberufen aus. Aktuell liegt der Fokus auf der Ausbildung von Pflegefachpersonen unter Nutzung der Oculus Quest II und der Plattform ubisim. Diese bietet vorgefertigten Content mit der Möglichkeit, diesen zu adaptieren. Kontakt: [bernd.haag@bzgbs.ch](mailto:bernd.haag@bzgbs.ch)

Hi. Bin Roy Franke. Zum einen bin ich als Berater für digitales Lernen und Lehren, aber auch im Innovationsbereich tätig. Zum anderen leite ich den Bereich Berufsbildung (Ausbildung als Berufsbildner, Erwachsenenbilder, etc.) an der EB Zürich ([www.eb-zuerich.ch](http://www.eb-zuerich.ch)). Ich interessiere mich, wie VR / AR im Ausbildungsbereich und der Erwachsenenbildung eingesetzt werden kann, vor allem auch im Train-The-Trainer-Ansatz

Kontaktadressen:

<https://www.linkedin.com/in/roy-franke/>

<http://royfranke.ch>

[roy.franke@eb-zuerich.ch](mailto:roy.franke@eb-zuerich.ch)

[https://yopad.eu/p/VR\\_AR\\_trainer\\_2022\\_nov-365days](https://yopad.eu/p/VR_AR_trainer_2022_nov-365days)



**Torsten Fell**

VR/AR Evangelist / Enthusiast

- Über 20 Jahre Erfahrung im Corporate Learning, Business Transformation als Verantwortlicher in Unternehmen – Deutschland und in der Schweiz
- fast 6 Jahre Erfahrung im Umfeld VR/AR
- Kurator –VR/AR – Forum/Area Learntec 2019, 2020, 2021,2022, 2023 und DIDACTA 2022, 2023
- Gründer / Institutsleiter – Institute for Immersive Learning [www.immersivelearning.institute](http://www.immersivelearning.institute)
  - Zertifizierte Ausbildung zum VR/AR-Trainer/in, VR Collaboration, VR/AR Learning Architect...
- Gründer Roundtable / Experience Night VR/AR Corporate Learning (2017)
- Gründer / Kurator – Online Magazin „Immersive Learning News“ (2017) [www.immersivelearning.news](http://www.immersivelearning.news)
- Gründer / Kurator – Online Magazin „Metaverse for Learning“ (2021) [www.metaverselearning.space](http://www.metaverselearning.space)
- Beirat – EDFVR.org für Learning
- Mitglied Expertenkreis BIBB – neuer Ausbildungsberuf Gestalter\*in für Immersive Medien
- Fachowner – Digital Reality Academy der Deutschen Messe AG / Technology Academy
- Mitglied Advisory-Boards bei Start-Ups z.B. Craftguide
- Lehraufträge an verschiedenen Hochschulen in der Schweiz (PH, Uni Luzern)



Unternehmen in denen ich angestellt war:



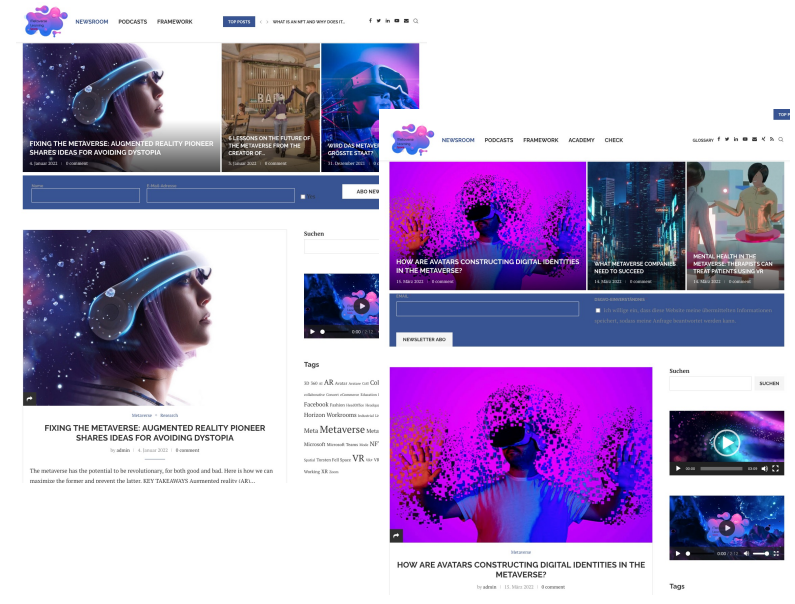
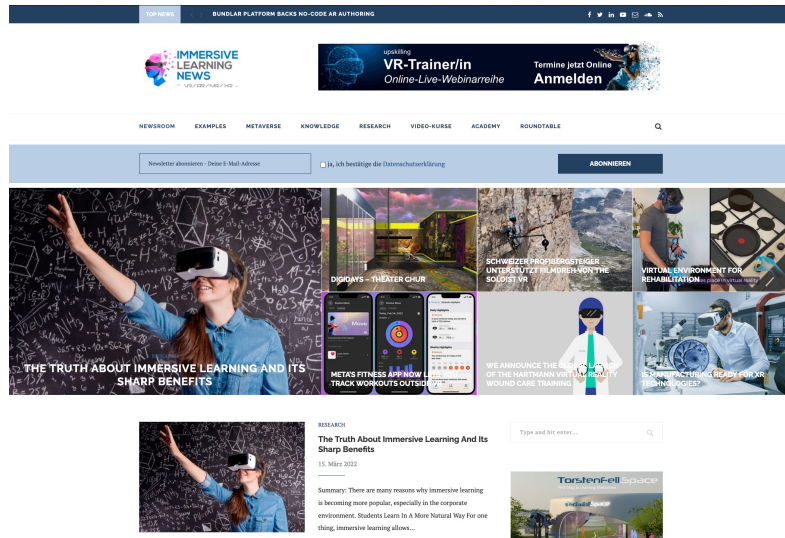
SIEMENS

ING DiBa



IMMERSIVE  
LEARNING  
NEWS  
— VR / AR / XR —





Über 3800 Beispiele, über 7500 Blog-Artikel (seit 2017) gehört zu den TOP50 weltweiter VR/AR Blog's

<https://www.immersivelearning.news>



über 550 Blog-Beiträge (seit August 2021)

<https://www.metaverselearning.space>