



# Handlungsleitfaden für den Einsatz von **Virtual Reality** im vhs-Sprachenbereich

VR-Apps erfolgreich in den Unterricht integrieren



Gefördert durch:

Ministerium für  
Kultur und Wissenschaft  
des Landes Nordrhein-Westfalen



# Handlungsleitfaden für den Einsatz von Virtual Reality im vhs-Sprachenbereich

VR-Apps erfolgreich in den Unterricht integrieren

---

## INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis	1
1. Einleitung	2
2. Didaktische Hinweise zur VR-Nutzung im VHS-Sprachenbereich	3
2.1 Ziele und Mehrwerte von VR-Nutzung im Sprachunterricht	3
2.2 Einbindung von VR-Unterrichtssequenzen in einen VHS-Sprachkurs	4
2.2.1 Didaktische Planung	4
2.2.2 Methodische Ansätze	4
2.2.3 Einbettung in den Gesamtkurs	6
2.2.4. Voraussetzungen für den erfolgreichen Einsatz	7
2.3 Vorbereitung von VR-Unterrichtssequenzen	7
2.4 Durchführung von VR-Unterrichtssequenzen	8
2.4.1 Einstieg: Inhaltliche Vorbereitung der Unterrichtseinheit in VR	8
2.4.2 Einführung der Lernenden in die VR-Technologie	9
2.4.3 Eingewöhnungs- und Trainingsphase in VR	9
2.4.4 Erarbeitung: Inhaltliche Aufgabenbearbeitung in VR	9
2.4.5 Reflexion, Ergebnissicherung und Transfer	10
2.5 Nachbereitung von VR-Unterrichtssequenzen	11
3. Best-Practise-Beispiele für VR-Unterrichtssequenzen im VHS-Sprachenbereich	12
3.1 Wander VR	12
3.2 Mondly VR	16
3.3 Virtual Speech	19
3.4 Escape Artist	20
3.5 Sprach- und Kulturbezogene Lernräume (bspw. ThingLink)	22
4. Ansicht von VR-Inhalten in der „Meta Quest 3“	24
4.1 Grundlegende Funktion der „Meta Quest“	24
4.2 Bildschirmübertragung (Casting) auf Monitor oder Beamer	25
4.3 Grundlagen für die Bedienung von Wander	25
5. VR-Nutzung an der VHS Dortmund	27

## 1. EINLEITUNG

Virtual Reality (VR) eröffnet neue Möglichkeiten zur Erweiterung und Weiterentwicklung des Sprachangebots an Volkshochschulen. VR-Technologien können einen Beitrag dazu leisten, den Erwerb von kommunikativen und interkulturellen Kompetenzen zu unterstützen und fremdsprachliches Lernen erlebnis- und handlungsorientiert auszurichten. 360-Grad- und VR-Anwendungen bieten Lernenden u.a. die Möglichkeit, in realitätsnahe Sprachsituationen einzutauchen und fremde Länder sowie Kulturen virtuell zu erkunden.

Die Volkshochschule Dortmund hat sich das Ziel gesetzt, die Angebote im Sprachenbereich interaktiver, erlebnisorientierter und immersiver zu gestalten – u.a. auch um neue Zielgruppen zu erreichen. Im Zeitraum vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2025 hat die VHS Dortmund ein Projekt mit dem Titel „360 Grad Videos und Virtual Reality im VHS-Sprachenbereich“, gefördert durch den Innovationsfonds für die Weiterbildung des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen, durchgeführt.

Ziel des Innovationsfondsprojekts war es, die Potenziale von 360-Grad- und VR-Anwendungen für den Sprachbereich an Volkshochschulen nutzbar zu machen. Dabei wurden Unterrichtssequenzen, Unterrichtsmaterialien sowie innovative Veranstaltungsformate mit VR-Technologie – einschließlich eigener VR-Produktionen – entwickelt, erprobt und reflektiert.

Zur Schaffung einer Grundlage für die Entwicklung, Erprobung und Reflexion von Unterrichtsprojekten mit 360-Grad- und VR-Anwendungen wurden Wissenschaftler\*innen mit der Ausarbeitung eines methodisch-didaktischen Konzepts beauftragt. Das Konzept verdeutlichte den pädagogischen Mehrwert und benannte geeignete 360-Grad- und VR-Anwendungen sowie konkrete Unterrichtsszenarien.

Im Projektverlauf entwickelten, erprobten und reflektieren Dozent\*innen und Weiterbildungslehrkräfte der VHS Dortmund verschiedene Unterrichts- und Veranstaltungsszenarien mit VR-Methoden. Unterstützung erhielten sie durch Workshops, individuelle Beratungen und die Möglichkeit, VR-Brillen auszuleihen. Zusätzlich stand IT-Support für den VR-Einsatz im Unterricht zur Verfügung.

Der Handlungsleitfaden dokumentiert die Erfahrungen mit dem Einsatz von 360-Grad- und VR-Anwendungen im Sprachenbereich an der VHS Dortmund. Die entwickelten Unterrichtsszenarien der Dozent\*innen und Weiterbildungslehrkräfte sind als Best-Practice-Beispiele in den Leitfaden eingeflossen. Er dient sowohl als Grundlage für die Konzipierung von Fortbildungsangeboten wie auch als praxisnahe Orientierungshilfe für Lehrende, die VR-gestützte Methoden erfolgreich in ihren Unterricht integrieren möchten.

## 2. DIDAKTISCHE HINWEISE ZUR VR-NUTZUNG IM VHS-SPRACHENBEREICH

### 2.1 Ziele und Mehrwerte von VR-Nutzung im Sprachunterricht

Der Einsatz von Virtual Reality eröffnet neue Perspektiven für den Programmbereich Sprachen an Volkshochschulen bzw. für den Fremdsprachenunterricht und ergänzt klassische Lernmethoden durch immersive, erlebnisorientierte Lernangebote. VR- und 360-Grad-Anwendungen ermöglichen es Lernenden, in realitätsnahe Sprachsituationen einzutauchen und ferne Länder sowie Kulturen virtuell zu entdecken. VR bietet die Chance, Sprache nicht nur zu üben, sondern zu erleben. Lernende vergessen, dass sie lernen, da sie in eine virtuelle Situation eintauchen.

Mit dem Begriff „Immersion“ wird das multisensorische Eintauchen in virtuelle Welten bezeichnet. Immersion im Kontext von VR bezieht sich darauf, dass Personen sich als Teil der künstlichen Umgebung, in der sie sich befinden, verstehen und diese als „real“ wahrnehmen. Der Grad der Immersion bzw. realitätsnahen Realisierung und Interaktion unterscheidet sich je nach Anwendung:

- In 360-Grad-Umgebungen (Umgebungen bestehend aus 360-Grad-Bildern oder -Videos, die von bestimmten Punkt aufgenommen und von dort aus betrachtet werden) können Personen sich umschaun und ggf. Objekte berühren; eine realitätsnahe Interaktion mit dieser Umgebung ist nicht möglich. In erweiterten Anwendungen ist es möglich, im Raum zu navigieren und programmierte Hotspots anzusteuern.
- In AR-Umgebungen werden digitale Objekte wie Bilder, Texte oder 3D-Objekte in die realphysische Welt integriert.
- In VR-Umgebungen (computergenerierte, dreidimensionale Umgebung) ist eine Interaktion mit programmierten Objekten über den Controller möglich.
- In Social VR ist eine Interaktion mit anderen Sprachlernenden möglich.

VR-Lernangebote bieten ein lebendiges, emotionales Lernerlebnis. Praxisnahe Szenen, motivierende Lernumgebungen und interaktive Erlebnisse bieten das Potenzial, Sprache lernen effektiver und nachhaltiger zu machen. Durch multisensorisches Lernen und durch die ganzheitlichen Erfahrungen in VR können Lerninhalte intensiver wahrgenommen, besser verstanden und nachhaltiger im Gedächtnis verankert werden.

Die Mehrwerte von VR-Nutzung im Sprachunterricht lassen sich wie folgt zusammenfassen:

**Erleben von neuen (virtuellen) Realitäten durch Immersion:**

Lernende tauchen in einer künstlichen Umgebung in realitätsnahe Sprachsituationen ein bzw. bereisen ferne Länder und Kulturen

**Steigerung der Motivation:**

Interaktive und spielerische Lernszenarien in VR fördern Engagement, Neugier und Lernfreude

**Verbesserung der Sprachpraxis:**

VR ermöglicht authentische Kommunikationssituationen bzw. Sprechanlässe

**Erweiterung der kulturellen Kompetenz:**

Virtuelle Reisen in andere Länder und fremde Kulturen fördern Verständnis

## 2.2 Einbindung von VR-Unterrichtssequenzen in einen VHS-Sprachkurs

Der Einsatz von VR im Sprachunterricht erfordert eine didaktische Planung und klare Zielorientierung. Damit VR-gestützte Lernphasen ihren vollen Mehrwert entfalten können, sollten sie didaktisch sinnvoll in den Sprachunterricht eingebettet bzw. in das Veranstaltungskonzept eingebunden werden.

### 2.2.1 Didaktische Planung

Jede VR-Aktivität sollte auf einer **didaktischen Zielsetzung** für den Unterricht bzw. für die Veranstaltung basieren. Im Zuge der Unterrichts- bzw. Veranstaltungsplanung ist zu bestimmen, welche Lerninhalte vermittelt, welche Lernziele erreicht, **welche (sprachlichen) Kompetenzen** (z. B. Sprechen, Hörverstehen, interkulturelle Kompetenz) gefördert, welche Methode eingesetzt und welche Sozialform gewählt werden sollen, um den Lernerfolg der Lernenden zu gewährleisten und die Lehrinhalte zielgerichtet zu vermitteln.

### 2.2.2 Methodische Ansätze

VR-Methoden eignen sich besonders für kommunikatives und erfahrungsorientiertes Sprachenlernen sowie für interkulturelles Lernen.

Dabei stehen u.a. die folgenden VR-Methoden zur Verfügung:

Virtuelle (Städte)Reisen und Erkundungen (bspw. Wander VR)  
Simulation realistischer Alltagsszenarien (bspw. Mondly VR)  
Interaktive Gespräche mit KI-gestützten Gesprächspartner:innen (bspw. Virtual Speech)  
Sprachbezogene Escape Rooms (bspw. Escape Artist)  
Sprach- und Kulturbezogene Lernräume (bspw. ThingLink)

Die Auswahl einer geeigneten Methode für den Unterrichts- bzw. Veranstaltungskontext hängt von verschiedenen Faktoren ab. Letztlich entscheidend ist die Frage, für welche Niveaustufe, Sprache, Gruppengröße und Zielgruppe plane ich die VR-Aktivität? Wie Technikaffin bzw. VR-Erfahren sind die Teilnehmenden? Bietet es sich eher an, mit einem nicht so hohen Immersionsgrad zu starten? Welche VR-Anwendung bzw. welche VR-Methode bietet sich an? Mit welchen konkreten Aufgabenstellungen können die Lerninhalte vermittelt bzw. die Lernziele erreicht werden?

Die folgenden Leitfragen können die methodisch-didaktische Planung unterstützen:

### **Vorbereitung**

Worum geht es in der Unterrichtseinheit?

Welche Lerninhalte sollen vermittelt werden?

Welche Lernziele sollen erreicht werden?

Welche VR-App bzw. VR-Methode bietet sich für das Lernszenario an?

Welche Aufgabenstellung sollen die Lernenden bearbeiten, um die Lernziele zu erreichen?

Welche Lernform/Sozialform bietet sich für die Durchführung an? Ist eher Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit sinnvoll?

Wie werden die Lernenden sprachlich/inhaltlich auf das VR-Erlebnis vorbereitet?

### **Durchführung**

Wie führe ich in die VR-Methode ein?

Welche Aufgabe bearbeiten die Lernenden in VR? Welches Material ist ggf. nötig?

Wie begleite ich die Lernenden in der VR-Phase?

Empfehlung: Dauer des VR-Erlebnisses begrenzen

### **Nachbereitung**

Wie bereite ich das VR-Erlebnis sprachlich/inhaltlich nach? Wie gelingt die Ergebnissicherung?

Welche Erkenntnisse werden aus der VR-Unterrichtseinheit für den nächsten Einsatz gezogen?

### 2.2.3 Einbettung in den Gesamtkurs

VR-Anwendungen können sowohl zum Einstieg bzw. zur Einführung ins Thema als auch als **Wiederholungsaufgabe, zu Kapitelschluss** oder als **motivierende Zusatzaktivität** (z. B. vor den Ferien oder zum Kursende) eingebunden werden.

Der Schlüssel liegt in der pädagogischen Rahmung: Lehrende nutzen die VR-Anwendung als Methode für Sprachimpulse nicht als Möglichkeit einer fertigen Übung. Die eigentlich Lernleistung entsteht durch die Einbettung. Entscheidend ist, dass die Einbettung mit Wiederholung von Wortschatz, grammatikalischen Strukturen, Dialogmustern und Vorstellung der Aufgabenstellung zum Einstieg, die Arbeitsphase in VR bzw. die Erarbeitung mit einer konkreten Aufgabenstellung und die Ergebnissicherung mit Zusammenfassung, Anwendungsbeispielen, Transfer und Reflexion fest im Kursverlauf verankert sind. Eine **Kombination mit klassischen Methoden** (z. B. Partnerübung, Reflexionsaufgaben, Diskussionsrunden) sichert den Transfer in reale Kommunikationssituationen und fördert nachhaltiges Lernen.

Ein beispielhafter Kurs- bzw. Veranstaltungsverlauf mit VR-Aktivität könnte wie folgt aussehen:

#### **Phase 1: Einstieg: (Inhaltliche) Vorbereitung der Unterrichtseinheit in VR**

Begrüßung und Einstieg ins Thema

Aktivierung von Vorwissen / Wiederholung von Wortschatz, grammatikalischen Strukturen und Dialogmustern

Einführung in die Aufgabenstellung

Kurze Einführung in die VR-Technologie / Eingewöhnungsphase

Ggf. Aktivierung des Vorwissens durch eine Diskussionsrunde (z. B. „Welche Vorteile könnte VR für das Sprachenlernen haben?“)

#### **Phase 2: Arbeitsphase: VR-Erfahrung**

Teilnehmende betreten einzeln oder falls möglich in Gruppen eine VR-Umgebung (z. B. einen Sprachspezifischen Ort oder eine virtuelle Stadt): Technik-Check

Erarbeitung mit Aufgabenstellung: Lösung sprachlicher Aufgaben (und ggf. Interaktion mit virtuellen Charakteren)

#### **Phase 3: Reflexion, Ergebnissicherung und Transfer**

Gemeinsame Reflexion über die gemachten Erfahrungen

Besprechung der Aufgabe / Diskussion über sprachliche Herausforderungen und Strategien / Zusammenfassung von Wortschatz, grammatikalischer Strukturen, Dialogmustern etc.

Optional: Erstellung eines kurzen Berichts oder einer Präsentation / Diskussion von weiteren Anwendungsbeispielen / Transfer

#### 2.2.4 Voraussetzungen für den erfolgreichen Einsatz

- Der Einsatz von VR ist lernpsychologisch wertvoll und erzeugt hohe Motivation und emotionale Aktivierung; ist aber nur dann sinnvoll, wenn die Lernenden gezielt durch Lehrende begleitet und wieder herausgeholt werden.
- Die Lernenden sollten entsprechend inhaltlich/sprachlich (unter Bezugnahme auf den **relevanten Wortschatz, grammatikalischer Strukturen, Dialogmuster bzw. der Aufgabenstellung**) für die VR-Methode vorbereitet werden.
- Der VR-Einsatz setzt **Vertrauen und Offenheit** in der Lerngruppe voraus; VR sollte tendenziell nicht im ersten Kursabschnitt oder bei neuen Gruppen genutzt werden.
- Die Lernenden müssen **Bereitschaft und Interesse** zeigen, sich auf die virtuelle Erfahrung einzulassen.
- **Hybride Kursformate** (Teilnehmende vor Ort und online) eignen sich nicht und sollten entweder komplett in Präsenz oder online umgesetzt werden.



##### Für welches Sprachniveau ist eine VR-Unterrichtssequenz geeignet?

Virtual Reality kann in Kursen verschiedenster Sprachniveaus genutzt werden, da je nach Aufgabentyp und -inhalt verschiedene Schwierigkeitsstufen erzeugt werden können. (vgl. Abschnitt 3)



##### Für welche Dauer sollte die VR-Aktivität maximal geplant werden?

Insbesondere bei Kursen mit Teilnehmenden, die erstmalige VR testen, sollte die Dauer in der Virtual Reality 20 Minuten nicht überschreiten.

### 2.3 Vorbereitung von VR-Unterrichtssequenzen

Der erfolgreiche Einsatz von Virtual Reality im Sprachunterricht erfordert eine sorgfältige Vorbereitung. Bevor eine VR-Lerneinheit durchgeführt wird, sollten die technischen Rahmenbedingungen geschaffen, die Lernenden an die Technologie herangeführt und organisatorische Abläufe erprobt werden.

Die technische Ausstattung variiert je nach Unterrichtsszenario – von einer einzigen VR-Brille bis hin zu einer VR-Brille für jede(n) Teilnehmende. Daneben kann ein i3Board verwendet werden, um casten zu können, so dass die „Innenansicht“ einer VR-Brille im Plenum zu sehen ist (vgl. Kapitel 4.2 zu Bildschirmübertragung (Casting) auf Monitor oder Beamer).

Folgende Checkliste unterstützt bei der Vorbereitung:

- **Bereitstellung der Geräte:** Vor Beginn der Unterrichtssequenz muss sichergestellt werden, dass ausreichend **VR-Brillen und Controller** vorhanden und einsatzbereit sind. Die Geräte sollten vollständig geladen und vor Unterrichtsbeginn getestet sein.
- **Raumplanung:** Der Unterrichtsraum sollte stabiles WLAN, Stromanschluss und genügend Bewegungsfreiheit bieten, um die Sicherheit der Lernenden zu gewährleisten. Störquellen (Tische, Kabel, Wände) sind zu vermeiden. Bei Bedarf sollte Bildschirm für Casting reserviert werden.
- **Vorab-Tests durchführen:** Die VR-Anwendung sollte im Vorfeld vom Lehrenden getestet werden, um **Kompatibilität, Steuerung, Funktionen und Benutzerführung** zu überprüfen.
- **Fehlerquellen identifizieren:** Internetverbindung, Software-Updates und Login-Prozesse müssen vorab überprüft werden, um Unterbrechungen im Unterricht zu vermeiden.
- **Vorbereitung VR-App:** Ggf. müssen die Apps vorbereitet werden hinsichtlich Einstellung von Sprache und Niveaustufe bzw. zur Speicherung von Orte etc.
- **Backup-Lösungen bereitstellen:** Für den Fall technischer Störungen sollte eine **Alternative (z. B. Screenshots, Videos oder Führung am Bildschirm oder gleiche Übung als Rollen spiel o.ä.)** vorbereitet sein.
- **Technischer Support:** Es empfiehlt sich, **technische Unterstützung** (z. B. oder eine eingewiesene Lehrkraft) für Aufbau, Einrichtung, Einweisung und Fehlerbehebung einzuplanen (insbesondere, wenn mehrere Geräte parallel genutzt werden).

## 2.4 Durchführung von VR-Unterrichtssequenzen

### 2.4.1 Einstieg: Inhaltliche Vorbereitung der Unterrichtseinheit in VR

- **Ankündigung:** Die geplante VR-Unterrichtssequenz sollte rechtzeitig im Kurs angekündigt werden. Ablauf und ggf. vorbereitende Aufgabenstellung werden vorgestellt.
- **Einstiegsphase:** Sie dient dazu, die Lernenden auf das Thema bzw. die Lerninhalte vorzubereiten, zu motivieren und sprachlich zu aktivieren. Vorwissen sollte aktiviert und Wortschatz, grammatikalischen Strukturen und Dialogmustern wiederholt werden.
- Vorstellung bzw. Vorbereitung der **Aufgabenstellung:** Die Lehrende erklärt die Aufgabe, die Arbeitsform und das Ziel, damit die Lernenden genau wissen, wie sie arbeiten und was sie tun sollen.

#### 2.4.2 Einführung der Lernenden in die VR-Technologie

- **Einführungseinheit:** Bevor VR als Lernmedium eingesetzt wird, erhalten die Lernenden eine grundlegende Einführung in **Handhabung, Steuerung und Sicherheitsaspekte** der VR-Brillen. Dazu gehören: das Aufsetzen der Brille, das Nutzen der Controller und die Navigation in der Anwendung.
- **Schritt-für-Schritt-Anleitung:** Lehrende (ggf. mit Unterstützung von IT-Support) begleiten die Lernenden beim ersten Start der Anwendung und erklären typische Symbole, Menüs und Bewegungsoptionen.
- **Sicherheits- und Wohlfühlaspekte:** Lernende sollten wissen, wie sie VR-Erlebnisse jederzeit beenden können (z. B. bei Unwohlsein oder Motion Sickness).

#### 2.4.3 Eingewöhnungs- und Trainingsphase in VR

- **Eingewöhnung der Lernenden:** Vor der eigentlichen Sprachlernsequenz sollten die Lernenden Gelegenheit haben, sich in einer **neutralen VR-Umgebung** (z. B. einfache Explorationswelt) mit der Steuerung vertraut zu machen.
- **Kurze VR-Trainingseinheiten:** Kleine Übungen, die unabhängig vom Sprachlernziel sind – etwa das Umsehen in einem Raum oder das Interagieren mit Objekten – fördern Sicherheit im Umgang mit der Technologie. Durch diese Vorübungen werden Berührungängste reduziert und die Konzentration in der eigentlichen Sprachlernphase auf **sprachliche Interaktion** statt auf Techniklenkung gelenkt.



#### Wie viel Zeit sollte ich für die Einführung und Eingewöhnungsphase einplanen?

Das kommt ganz auf die Vorerfahrungen mit VR und die allgemeine technische Affinität der Lernenden an. Bei gänzlich unerfahrenen Lernenden kann dies teilweise bis zu 30 min in Anspruch nehmen – bei erfahrenen Gruppen kann hierauf jedoch sogar ganz verzichtet werden.

#### 2.4.4 Erarbeitung: Inhaltliche Aufgabenbearbeitung in VR

- **Begleitende Beobachtung:** Lehrende begleiten den Prozess aktiv, unterstützen bei technischen Fragen und beobachten sprachliche Interaktionen.
- **Sprachliche Aktivierung fördern:** Durch gezielte Impulse („Fragen Sie nach...“, „Beschreiben Sie, was Sie sehen...“) kann die Aufgabenbearbeitung und Kommunikation angeregt werden.
- **Aufgabenorientierung sichern:** Die Lernenden sollen eine **konkrete Aufgabe** (vgl. Abschnitt 3) erfüllen (z. B. Quiz durchführen, Raum beschreiben, Hörverstehen testen). Dadurch wird die Aktivität handlungsorientiert und zielgerichtet.
- **Pausen ermöglichen:** Da VR intensive Sinneseindrücke vermittelt, sollten **ausreichend Pausen** eingeplant werden.

#### 2.4.5 Reflexion, Ergebnissicherung und Transfer

- **Feedbackrunde / Erfahrungsaustausch:** Kurzes Feedback zur VR-Erfahrung (technisch, sprachlich, emotional). Dieses kann zur Optimierung zukünftiger VR-Einheiten genutzt werden. Nach dem VR-Erlebnis sollten die Lernenden ihre Eindrücke im Plenum teilen:
  - > Wie realistisch erschien die Situation?
  - > Wie haben sie die Situation erlebt?
  - > Welche sprachlichen Strukturen waren hilfreich oder schwierig?
- **Sprachliche Nachbereitung:** Lehrende lenken die Ergebnissicherung auf **sprachliche Aspekte:** Wortschatz, Redemittel, grammatische Strukturen. Bspw. bietet sich eine gemeinsame Vokabelsammlung, eine Analyse von Dialogen, Dialogstrukturen, Dialoganfänge, Fragetypen etc. an. Möglichkeiten zur schriftlichen Vertiefung bieten Präsentationen, Lerntagebücher, Verfassen von Texten oder sonstige schriftliche Aufgaben zur Wiederholung.
- **Transfer / Übertragung ins reale Sprachhandeln:** Lernende wiederholen bspw. wichtige Redemittel / Phrasen in Rollenspielen ohne VR, um den Transfer in reale Kommunikation zu festigen.

#### Beispiel: VR-Unterrichtsprojekt „Roma“, Italienischkurs (B1)

#### Lernziel / Lerninhalte: Roms Sehenswürdigkeiten kennenlernen und erkunden (mit Wander VR)

##### Einstiegsphase

- Aktivitäten der Lernenden: Eine Woche vor dem Projekt nehmen die Lernenden eine kleine Recherche über die vorher gewählten Reiseziele vor
- Aktivitäten der Lehrenden: Kursleitung erklärt, wie die virtuelle Reise und dessen Vorträge strukturiert sein sollen
- Material: Zuhause arbeiten die Lernenden mit Büchern, Internet und sonstigen Quellen und sammeln somit Notizen für die ausgewählten Ziele
- Didaktische Kommentare: Reiseziele werden an alle Lernenden verteilt. Unter anderen gibt es folgende Beispiele: Allgemeine Informationen über Rom, Colosseo, Fontana di Trevi etc.

Erarbeitung	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aktivitäten der Lernenden: Am Tag der virtuellen Reise nach Rom teilen die Lernenden ihre Recherchen und tragen diese vor (Gruppenarbeit). Die VR-Brillen werden eingesetzt. Die vortragende Person verfolgt die virtuelle Reise auf dem i3Board ohne VR-Brille, um die Notizen lesen zu können.</li><li>- Aktivität der Lehrkraft: Kursleitung unterstützt und koordiniert die Lernenden bei eventuellen Fragen</li><li>- Material: Das vorbereitete Material wird für alle im Kurs kopiert und verteilt.</li><li>- Didaktische Kommentare: Die Sachinformationen werden gefiltert, eventuelle Fragen werden beantwortet und bearbeitet.</li></ul>
Ergebnissicherung	<ul style="list-style-type: none"><li>- Evaluation: Im Plenum wird über die Eindrücke und Erfahrungen der Lernenden gesprochen.</li><li>- Weiterarbeit: Die von den Lernenden vorbereiteten Vorträge werden eingesammelt, korrigiert und in der nächsten Kursstunde zum Nachlesen verteilt.</li></ul>

## 2.5 Nachbereitung von VR-Unterrichtssequenzen

Zur stetigen Weiterentwicklung der VR-Nutzung sollten Lehrende nach jeder durchgeführten VR-Unterrichtseinheit eine eigene Reflexion durchführen:

- Welche technischen Schwierigkeiten sind aufgetreten?
- War das VR-Szenario dem Sprachniveau und Lernziel angemessen?
- War die VR-Anwendung für das Erreichen der Lernziele geeignet?
- Funktioniert die Kombination aus Vorbereitung – VR – Nachbereitung?
- Wurden die Lernenden angesprochen / motiviert?
- Wie kann der nächste Einsatz angepasst oder erweitert werden (z. B. durch gezieltere Aufgaben, andere Anwendungen oder zusätzliche Schritte in der Vorbereitung bzw. Nachbereitung)?

### 3. BEST-PRACTISE-BEISPIELE FÜR DEN EINSATZ VON VR-APPS IM VHS-SPRACHENBEREICH

Im folgenden Abschnitt werden die VR-Anwendungen Wander, Mondly, Virtual Speech und Escape Artist sowie Best-Practise-Beispiele für den Einsatz vorgestellt.

#### 3.1 Wander VR

##### Was kann ich mit der App „Wander VR“ machen?

„Wander VR“ bietet realistische Fotos auf Grundlage von Google Maps. Die App bietet die Möglichkeit virtuell zu reisen und Orte zu erkunden. Über die Karten- und Suchfunktionen ist es möglich, sich zufällig an Orte teleportieren zu lassen („Random location“). Mehrere Personen können gemeinsam denselben Ort besuchen und sich gegenseitig durch Orte führen oder Aufgaben stellen („Social-Modus“). „Wander VR“ selbst enthält keine Sprachübungen; die Lehrkraft gestaltet sie.

1) Methode	Virtuelle (Städte)Reisen und Erkundungen
2) Potenziale	<ul style="list-style-type: none"><li>• Immersionsgrad: 360 Grad Bildansicht (basierend auf Google Street View Bilder)</li><li>• Möglichkeit (über Suchfunktion) fast jeden Ort der Erde zu erkunden (durch Straßen gehen, sich umschaun, Sehenswürdigkeiten betrachten etc.)</li><li>• Informationen zu ausgewählten Orten durch Integration von Wikipedia</li></ul>
3) Thema / Lerninhalte	Landeskunde; kulturelles lernen; Reiseerlebnis ermöglichen; virtuelle Stadtführungen; Wegbeschreibungen; Beschreibungen von (Urlaubs)Orten, Sehenswürdigkeiten, Umgebung etc.
4) Kompetenzen	Sprechen, hören, interkulturelle Kompetenz, Medienkompetenz
5) Niveaustufe	A1-C1
6) Lernform / Sozialform	Für Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit geeignet Multiplayer App: Für Gruppenarbeit geeignet, d.h. mehrere Personen können einem Guide folgen und gemeinsam denselben Ort besuchen und über Headset bzw. in Präsenz miteinander sprechen. Max. 6 Personen mit VR Brillen

7) Besondere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wander VR selbst enthält keine Sprachübung; die Dozierende gestalten sie</li> <li>• Sprache kann nur auf Basis des aktiven Wortschatzes geübt werden; Notizen sind bei VR-Brillen-Nutzung nur bedingt zugänglich</li> <li>• Keine Interaktion in VR; relativ statische Ansicht</li> </ul>
-----------------------	--

**Best-Practice-Beispiel: Stadterkundungen in den Niederlanden und in Belgien (Niederländisch ab A1.3)**

<b>Lernziele/Lerninhalte</b>	Die Lernenden können einen Lieblingsort beschreiben und den anderen vorstellen, einer Stadtführung folgen und sie verstehen, vor Ort Fragen stellen; freies Sprechen mit den vorhandenen Sprachkenntnissen üben, Erfahrungsaustausch über Reiseerfahrungen, Neugier auf das Zielland wecken, Wortschatz zum Thema Reisen erweitern.
<b>Kompetenzen</b>	Sprechen und Hören (im Kontext einer Stadtführung), Landeskunde / interkulturelle Kompetenz, Medienkompetenz
<b>Aufgabe(n)</b>	<p>Vorbereitende Aufgabe(n): Die Lernenden sollen in Vorbereitung auf die VR-Unterrichtseinheit als Hausaufgabe (in Einzelarbeit), einen Lieblingsort in den Niederlanden (oder Belgien) sich suchen, schriftlich auf Niederländisch beschreiben und die Inhalte verinnerlichen.</p> <p>Aufgabe(n) in VR: In der VR-Unterrichtseinheit sollen die Lernenden den Ort vorstellen, während alle anderen sich den Ort in VR anschauen und Fragen stellen können.</p>
<b>Aufgabenformat in VR</b>	Gruppenarbeit: Die/der Lehrende fungiert als Reiseleitung; die Teilnehmenden nutzen die „Folge-Funktion“.
<b>Gruppengröße</b>	Max. 6 Personen
<b>Ablauf</b>	<p>Einstieg: Thema Stadtführung: Austausch zu Erfahrungen, Wortschatz aktivieren (auf Niederländisch); thematische Einführung anhand eines Beispiels (<a href="https://www.historium.be/nl">https://www.historium.be/nl</a>) mit Vorführung am i3Board</p> <p>Einführung in die VR-Technologie und Eingewöhnungsphase</p> <p>Erarbeitung / Erkundung mit VR-App: Die Gruppe bereist gemeinsam die verschiedenen, von den Lernenden ausgewählten Orte. Während eine Person ihren ausgewählten Ort vorstellt, schauen sich alle anderen den Ort in VR an und stellen anschl. Fragen zum Ort. Die Lehrende leitet das Gespräch.</p> <p>Reflexion, Ergebnissicherung und Transfer: Wiederholung von Fragewörtern und Wortschatz; anschließend lernen die Lernende weitere Orte in demselben Land kennen, die für Reisen interessant sein könnten (Landeskunde).</p>

<b>Praktische Hinweise</b>	Schriftliche Notizen aus der Vorbereitung sind mit VR-Brille nicht nutzbar. Eher für Kurs mit Lernenden mit A1 Niveau geeignet.
----------------------------	--

**Best-Practice-Beispiel: Orte in Deutschland erkunden (Integrationskurs)**

<b>Lernziele/Lerninhalte</b>	Die Lernenden erweitern landeskundliches Wissen zu Deutschland und zur Orientierung im neuen Umfeld.
<b>Kompetenzen</b>	Sprechen, Hören und Schreiben (Ortsbeschreibung), Landeskunde / interkulturelle Kompetenz, Medienkompetenz
<b>Aufgabe(n)</b>	Aufgabe(n) in VR: Beschreibung bzw. Erraten eines Ortes und anschl. Präsentation des Ortes auf einem Arbeitsblatt
<b>Aufgabenformat in VR</b>	Ratespiel in Gruppenarbeit: 3 Lernende in einer Gruppe
<b>Gruppengröße</b>	flexibel (je nach Anzahl der verfügbaren VR-Brillen)
<b>Ablauf</b>	<p>Einstieg: Die Lernenden werden über geographische und gesellschaftliche Strukturen in Deutschland informiert; die föderale Struktur Deutschlands wird thematisiert.</p> <p>Einführung in die VR-Technologie und Eingewöhnungsphase</p> <p>Erarbeitung / Erkundung mit VR-App: Aufteilung der Gruppe in Dreier-Gruppen; eine Person der Dreier-Gruppe beschreibt mit VR-Brille eine vorgegebene Sehenswürdigkeit und die anderen beiden Personen (ohne VR-Brille) raten den Ort; anschl. wechseln die Lernenden, so dass alle ihre Sehenswürdigkeit beschreiben.</p> <p>Reflexion, Ergebnissicherung und Transfer: Nach dem VR-Erlebnis präsentieren die Dreier-Gruppen die Stadt mit den erkundeten Sehenswürdigkeiten anhand eines Arbeitsblatts. Die anderen Gruppen erraten, um welche Stadt es sich handelt; Reflexion über das VR-Erlebnis.</p>
<b>Praktische Hinweise</b>	Material: Arbeitsblatt mit jeweils drei Sehenswürdigkeiten in verschiedenen Städten Deutschlands vorbereiten.

**Best-Practice-Beispiel: Herkunftsort bzw. früheren Wohnort beschreiben (Deutschkurs)**

<b>Lernziele/Lerninhalte</b>	Die Lernenden erweitern landeskundliches Wissen zu Deutschland und Interkulturelles Verständnis; Experte für eigene Region sein, Kennenlernen in der Gruppe
<b>Kompetenzen</b>	Sprechen und Hören, Landeskunde / interkulturelle Kompetenz, Medienkompetenz

<b>Aufgabe(n)</b>	Vorbereitende Aufgabe(n): Die Lernenden sollen in Vorbereitung auf die VR-Unterrichtseinheit als Hausaufgabe (in Einzelarbeit) ihren Herkunftsort bzw. einen früheren Wohnort auf Deutsch beschreiben und die Inhalte verinnerlichen.  Aufgabe(n) in VR: Beschreibung des Herkunftsortes bzw. früheren Wohnorts
<b>Aufgabenformat in VR</b>	Gruppenarbeit: Die/der Lehrende fungiert als Reiseleitung; die Lernenden nutzen die „Folge-Funktion“.
<b>Gruppengröße</b>	Max. 6 Personen
<b>Ablauf</b>	Einstieg: Die Lernenden lokalisieren auf einer Weltkarte den Ort, den sie vorstellen werden.  Einführung in die VR-Technologie und Eingewöhnungsphase  Erarbeitung / Erkundung mit VR-App: Die Gruppe bereist gemeinsam die verschiedenen Herkunftsorte bzw. frühere Wohnorte der Lernenden. Während eine Person ihren Ort vorstellt, schauen sich alle anderen den Ort in VR an und stellen anschl. Fragen zum Ort. Der Lehrende leitet das Gespräch.  Reflexion, Ergebnissicherung und Transfer: Anschließend tauschen sich die Lernenden über ihre Erfahrungen aus.
<b>Praktische Hinweise</b>	

### Best-Practice-Beispiel: Historische Monumente in Paris (Französisch) (ab A1.3)

<b>Lernziele/Lerninhalte</b>	Die Lernenden erweitern ihr landeskundliches Wissen und den Wortschatz (insbesondere zu historischen Orten in Paris).
<b>Kompetenzen</b>	Sprechen und Hören, Landeskunde / interkulturelle Kompetenz, Medienkompetenz
<b>Aufgabe(n)</b>	Vorbereitende Aufgabe(n): Lektionen im Lehrbuch zum Thema bearbeiten; Hausaufgabe: Informationen zu Monumenten in Paris recherchieren.  Aufgabe(n) in VR: Beschreibung und Vorstellung der Monumente
<b>Aufgabenformat in VR</b>	Gruppenarbeit: Die/der Lehrende fungiert als Reiseleitung; die Lernenden nutzen die „Folge-Funktion“.
<b>Gruppengröße</b>	Max. 6 Personen

<b>Ablauf</b>	<p>Einstieg: Wiederholung von Wortschatz zum Thema</p> <p>Einführung in die VR-Technologie und Eingewöhnungsphase</p> <p>Erarbeitung / Erkundung mit VR-App: Die Gruppe bereist gemeinsam verschiedene Monumente in Paris. Während eine Person einen Ort vorstellt, schauen sich alle anderen den Ort in VR an und stellen anschl. Fragen zum Ort. Die Lehrende leitet das Gespräch.</p> <p>Reflexion, Ergebnissicherung und Transfer: Verschriftlichung von Wortschatz und Reflexion des VR-Erlebnisses</p>
<b>Praktische Hinweise</b>	

Weitere mögliche Aufgabenstellungen für Wander:

<b>Lernziel</b>	<b>Aufgabe mit Wander</b>
<b>Wortschatz im Themenfeld erweitern</b>	„Suchen Sie fünf Dinge, die sie sehen, und beschreiben sie.“
<b>Sprechfertigkeit im Themenfeld trainieren</b>	„Sie sind Reiseleiter:in. Führen Sie Ihre Gruppe durch ....“ „Stellen Sie der Gruppe einen Ort vor, den Sie entdeckt haben.“ „Finden Sie eine Sehenswürdigkeit und beschreiben Sie diese.“
<b>Landeskunde</b>	„Finden Sie einen Ort, der typisch für Ihr Zielland ist, und erklären Sie, warum.“
<b>Textproduktion im Themenfeld verbessern</b>	„Schreiben Sie einen Postkarten- oder Blogtext über den VR-Ausflug.“

### 3.2. Mondly VR

#### Was kann ich mit der App „Mondly VR“ machen?

„Mondly VR“ simuliert authentische Gesprächssituationen mit virtuellen Personen (z. B. im Hotel, im Restaurant, im Zug etc.). Lernende führen Dialoge mit Sprachinput und -output, erhalten Feedback und trainieren Aussprache, Hörverstehen und Sprechflüssigkeit.

Der didaktische Mehrwert besteht darin, dass die Lernenden bereits erlernte Strukturen aktiv und kontextbezogen anwenden. VR erzeugt Immersion: Sprache wird (im geschützten Raum) „erlebt“, nicht nur geübt. Somit ist „Mondly VR“ ideal, um Sprachhemmungen abzubauen und die kommunikative Kompetenz zu fördern.

1) Methode	Simulation realistischer Alltagsszenarien
2) Potenziale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Immersionsgrad: VR</li> <li>• Simulation von authentischen Gesprächssituationen mit virtuellen Personen mit Möglichkeit der Antwortauswahl</li> <li>• Förderung kommunikativer Kompetenzen / Abbau von Sprechhemmungen</li> </ul>
3) Thema / Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Authentische Dialoge</li> <li>• Alltags- und Urlaubssituationen wie bspw. an der Hotelrezeption, im Restaurant, im Zug etc.</li> </ul>
4) Kompetenzen	Sprechen, hören, interkulturelle Kompetenz, Medienkompetenz
5) Niveaustufe	Geeignet eher für Anfänger*innen (Es besteht die Möglichkeit zwischen Schwierigkeitsstufen auszuwählen.)
6) Lernform / Sozialform	Geeignet eher für Einzelarbeit; je nach Aufgabenstellung ggf. Partnerarbeit möglich
7) Besondere Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guter Einstieg ins kommunikative Sprechen – kein Ersatz für offene Sprachproduktion</li> <li>• Die Anwendung bietet Sprachimpulse – und ist nicht als fertige Übung zu betrachten</li> <li>• Kontextbezogene Anwendung von bereits erlernten Strukturen</li> <li>• Nachteil: Sehr statische und begrenzte Gesprächsführung da nur programmierte Sätze als korrekt anerkannt werden. Freie Konversation ist nicht möglich.</li> <li>• Für Vertiefungsphase / Übung zum Wiederholen             <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ nach Einführung von Wortschatz, Grammatik und Redemitteln</li> <li>➢ als handlungsorientierte Sprechaufgabe, die reales Sprachhandeln simuliert</li> <li>➢ auch gut in der Abschlussphase, um Gelerntes in einer komplexen Situation zu erproben.</li> </ul> </li> </ul>

**Best-Practice-Beispiel: „Essen gehen“ (Türkisch / Griechisch) (A1.3)**

<b>Lernziele/Lerninhalte</b>	Die Lernenden können einfache Dialoge in Alltagssituationen verstehen bzw. führen und typische Redemittel anwenden.
<b>Kompetenzen</b>	Hörverstehen im Alltag, Lernende hören und lesen die Dialoge, sprechen und nachsprechen, interkulturelles Lernen (Unterschiede von Ausdrücken), Medienkompetenz

<b>Aufgabe(n)</b>	Aufgabe(n) in VR: Führen Sie in der VR-Umgebung ein Gespräch mit einem virtuellen Gesprächspartner, um Essen zu bestellen (Wiederholung des Gelernten: Wortschatztraining, Wortschatzübungen, Aussprachetraining)
<b>Aufgabenformat in VR</b>	Einzelarbeit in VR
<b>Gruppengröße</b>	flexibel (je nach Anzahl der verfügbaren VR-Brillen)
<b>Ablauf</b>	<p>Einstieg: Wiederholung von Wortschatz und Dialogmustern einschl. Wortschatzspiel mit Karten</p> <p>Übung: Rollenspiele in Partnerarbeit</p> <p>Einführung in die VR-Technologie und Eingewöhnungsphase</p> <p>Erarbeitung: VR mit Mondly: Authentisches Gespräch im Restaurant</p> <p>Reflexion, Ergebnissicherung und Transfer: Lückentext mit Dialogelementen, Speisekarten-Vokabelliste, Reflexion des VR-Erlebnisses</p>
<b>Praktische Hinweise</b>	

**Best-Practice-Beispiel: „Einkaufen“ (Französisch) (A1.2)**

<b>Lernziele/Lerninhalte</b>	Die Lernenden können einfache Dialoge in Alltagssituationen verstehen bzw. führen und typische Redemittel anwenden.
<b>Kompetenzen</b>	Hörverstehen im Alltag, Lernende hören und lesen die Dialoge, sprechen und nachsprechen, interkulturelles Lernen (Unterschiede von Ausdrücken), Medienkompetenz
<b>Aufgabe(n)</b>	<p>Vorbereitende Aufgabe(n): Lektionen im Lehrbuch zum Thema bearbeiten</p> <p>Aufgabe(n) in VR: Führen Sie in der VR-Umgebung ein Gespräch mit einem/einer virtuellen Gesprächspartner:in, um im Zug ein Ticket zu kaufen (Wiederholung des Gelernten: Wortschatztraining, Wortschatzübungen, Aussprachetraining)</p>
<b>Aufgabenformat in VR</b>	Einzelarbeit in VR
<b>Gruppengröße</b>	flexibel (je nach Anzahl der verfügbaren VR-Brillen)

<b>Ablauf</b>	<p>Einstieg: Wiederholung von Wortschatz und Dialogmustern zum Thema Einkaufen und Zugticket kaufen</p> <p>Einführung in die VR-Technologie und Eingewöhnungsphase</p> <p>Erarbeitung: VR mit Mondly: Authentisches Gespräch im Zug</p> <p>Reflexion des VR-Erlebnisses, Ergebnissicherung: Übung mit Wiederholung der Vokabeln</p>
<b>Praktische Hinweise</b>	

### 3.3 Virtual Speech

#### Was kann ich mit der App „Virtual Speech“ machen?

„Virtual Speech“ bietet sich als Trainingstool für Sprachlernende an, um in immersiven, realistischen Umgebungen die Sprechfähigkeit zu üben bzw. zu verbessern. Mit KI-gestützten Avataren, mit Echtzeitfeedback und in realistischen Umgebungen können u.a. die kommunikativen Fähigkeiten in Gesprächen bzw. für Small Talk zu verschiedenen Themen wie auch für Präsentationen und Prüfungssituationen trainiert werden.

Der didaktische Mehrwert von Virtual Speech liegt vor allem in der Verbindung von authentischer Kommunikationspraxis, individualisiertem Feedback und angstfreier Übungssituation. Im Unterschied zum klassischen Unterricht wird die aktive Sprechzeit jedes/jeder Einzelnen erhöht und das Training passt sich an die individuelle Lernbereitschaft bzw. das Lerntempo an.

1) Methode	Interaktive Gespräche mit KI-gestützten Gesprächspartner:innen
2) Potenziale	<p>Immersionsgrad: VR (Verbindung von VR mit KI)</p> <p>Kommunikationstraining</p>
3) Thema / Lerninhalte	<p>Simulation authentischer Gesprächssituationen in Alltagssituationen wie auch zu verschiedenen Themen mit einem „native speaker“: Sprechen und Zuhören trainieren</p> <p>Training von Präsentationen, Prüfungssituationen etc.</p> <p>Förderung von Sprechkompetenz: Training von Aussprache, Sprechflüssigkeit, Automatisierung von Redemitteln; Üben von reaktivem, spontanem Sprechen</p>
4) Kompetenzen	Sprechen, hören, Medienkompetenz

5) Niveaustufe	Geeignet für Lernende mit Vorkenntnissen (Es besteht die Möglichkeit zwischen Schwierigkeitsstufen auszuwählen.)
6) Lernform / Sozialform	Einzelarbeit
7) Besondere Hinweise	

**Best-Practice-Beispiel: Thema „Assumptions“ / „Annahmen“ (Englisch) (B2)**

<b>Lernziele/Lerninhalte</b>	Die Lernenden erweitern ihr Verständnis und ihren Wortschatz zum Thema, in dem sie zentrale Begrifflichkeiten klären, üben Diskussion und Meinungsäußerung zum Thema und reflektieren eigene Denkmuster und trainieren den Perspektivwechsel.
<b>Kompetenzen</b>	Sprechen, hören, Medienkompetenz
<b>Aufgabe(n)</b>	Aufgabe(n) in VR: Mit dem KI-Avatar über Annahmen aus dem Text sprechen (Wie interpretiert der Avatar die Situation? Wie schätzt der Avatar die Annahmen ein?)
<b>Aufgabenformat in VR</b>	Einzelarbeit
<b>Gruppengröße</b>	flexibel (je nach Anzahl der verfügbaren VR-Brillen)
<b>Ablauf</b>	Einstieg im Plenum: Klärung von Begrifflichkeiten, Texte aus dem Lehrbuch zu kulturell unterschiedlich zu interpretierenden Situationen lesen und Besprechung der Aufgabenstellung Einführung in die VR-Technologie und Eingewöhnungsphase Erarbeitung / Erkundung mit VR-App: Dem Avatar die Situationen aus dem Text vorstellen und mögliche Erklärungsansätze erfragen Reflexion des VR-Erlebnisses, Ergebnissicherung: Diskussion der Erklärungsansätze des Avatars
<b>Praktische Hinweise</b>	

### 3.4 Escape Artist

**Was kann ich mit der App „Escape Artist“ machen?**

„Escape Artist“ ist ein kooperatives VR-Spiel, bei dem durch Kommunikation und Teamarbeit Rätsel gelöst werden können. Sprache ist hier das Werkzeug, um ein Problem zu lösen bzw. ein Ziel zu erreichen. Der didaktische Mehrwert besteht darin, dass das kollaborative Sprechen, spontane Sprachproduktion und strategische Kommunikation gefördert werden. Die Motivation wird durch das spielerische Setting und die Teamarbeit gefördert.

Einsatzmöglichkeiten sind in der Einstiegs- oder Vertiefungsphase zu sehen. In der Einstiegsphase kann die App als Icebreaker oder motivierender Einstieg ins Thema „Kommunikation/ Kooperation“ dienen. Die Sprechfreude wird aktiviert, Sprechhemmungen werden gesenkt und die Gruppendynamik gestärkt. Wenn der Fokus auf Sprachhandeln, Problemlösung und Interaktion liegt, kann Escape Artist auch in der Vertiefungsphase eingesetzt werden. Die App ist besonders geeignet, um kommunikative Strategien zu üben („Wie frage ich nach Hinweisen?“ „Wie erkläre ich etwas verständlich?“).

1) Methode	Sprachbezogenes Escape Room ( <a href="https://esc.art/">https://esc.art/</a> )
2) Potenziale	Förderung der Kommunikation
3) Thema / Lerninhalte	Kooperatives VR-Spiel; Lösung von Rätsel durch Kommunikation und Teamarbeit; Sprache ist Werkzeug, um Ziel zu erreichen
4) Kompetenzen	Sprechen, hören, Medienkompetenz
5) Niveaustufe	Geeignet eher für Lernende mit Vorkenntnissen
6) Lernform / Sozialform	Gruppenarbeit
7) Besondere Hinweise	<p>Einstieg: Als „Icebreaker“ zum Thema „Kommunikation“ / „Kooperation“: Sprechfreude aktivieren, Sprechhemmungen abbauen, Gruppendynamik stärken; Reflexion: „Welche Strategien waren hilfreich?“; Vertiefung: Wortschatz- und Strukturarbeit zu Anweisungen, Beschreibungen; Transfer: eigenes Mini-Escape-Spiel in der Zielsprache planen</p> <p>Vertiefungsphase: Um kommunikative Strategien zu üben: Sprachfertigkeit, Problemlösung und Interaktion</p>

**Best-Practice-Beispiel: Grammatikvertiefung: Adverbien des Ortes (Französisch) (A1.2)**

<b>Lernziele/Lerninhalte</b>	Die Lernenden üben bzw. festigen Wortschatz und Grammatik: Präpositionen und Adverbien des Ortes und Fragen, wo sich etwas befindet; die Lernenden sind vorbereitet, um nach dem Weg zu fragen zu können
<b>Kompetenzen</b>	Hörverstehen und Sprechen

<b>Aufgabe(n)</b>	Aufgabe(n) in VR: Im Dialog mit den anderen Lernenden Fragen stellen, wo sich Gegenstände befinden (Ou est-ce que...?) und Positionen von Gegenständen benennen (à droite, à gauche)
<b>Aufgabenformat(e) in VR</b>	Gruppenarbeit
<b>Gruppengröße</b>	flexibel (je nach Anzahl der verfügbaren VR-Brillen)
<b>Ablauf</b>	<p>Einstieg im Plenum: Wiederholung von Grammatik: Präpositionen und Adverbien des Ortes und entsprechende Fragestellungen; Klärung der Aufgabenstellung</p> <p>Einführung in die VR-Technologie und Eingewöhnungsphase</p> <p>Erarbeitung / Erkundung mit VR-App: Die Lernenden und Lehrende begeben sich in den Raum, interagieren mit den Gegenständen und bilden Fragen und Antworten zu Positionen von Gegenständen.</p> <p>Reflexion des VR-Erlebnisses; Ergebnissicherung: Verschriftlichung der Grammatik und des Wortschatzes; Transfer: Einführung und Üben von Wegbeschreibungen.</p>
<b>Praktische Hinweise</b>	<p>Abgewandelte Nutzung des Escape-Rooms, so dass auch für Anfänger*innen mit geringen Vorkenntnissen einsetzbar &gt; Wiederholung von Grammatik (Adverbien / Positionen, irreguläre Verben), Wortschatz und Fragewörtern</p> <p>Ggf. Audio der App ausstellen, um Kommunikation zwischen den Lernenden und Lehrende zu ermöglichen.</p>

### 3.5 Sprach- und Kulturbezogene Lernräume (bspw. ThingLink)

#### Was kann ich mit „ThingLink“ machen?

Sprach- und Kulturbezogene Lernräume ermöglichen für den Programmbereich Sprachen an Volkshochschulen immersive, handlungsorientierte und interkulturell ausgerichtete Lernsettings. „ThingLink“ als niedrighschwellige Software bietet die Möglichkeit, eigene VR-Lernräume zu erstellen.

Dabei können die Lernräume sowohl für Sprach- und Kulturinteressierte mit und ohne Sprachkenntnisse mit Fokus auf Landeskunde und virtuelle Erkundungen (bspw. von einzelnen Städten) wie auch als virtuelle Alltagswelten zum situativen Sprachenlernen für Sprachlernende konzipiert werden.

Virtuelle Erkundungen und Landeskunde:

- Geografie und Geschichte
- Kunst und Kultur (Theater, Museen etc.)
- Traditionen und Bräuche
- Sehenswürdigkeiten / Tourismus
- Typische Küche, Getränke, Speisen
- Traditionelles Wohnen und Leben etc.

Virtuelle Alltagswelten (themenspezifisches Sprachlernen)

- Foyer / Eingangsbereich eines Hauses: sich begrüßen, sich vorstellen etc.
- Familie / Verwandtschaft
- im Café oder im Restaurant
- Einkaufssituationen - auf dem Markt, beim Bäcker, Kleidung, Möbel etc.
- Freizeitaktivitäten
- im Reisebüro Urlaub planen
- beim Arzt
- Behördengängen
- unterwegs in der Stadt / am Flughafen / im Taxi

1) Methode	Sprach- und Kulturbezogene Lernräume (selbst entwickelt mit „ThingLink“)
2) Potenziale	Entwicklungen von eigenen 360-Grad-Umgebungen mit eigenen 360-Grad-Bildern oder KI generierten Bildern für verschiedenen Orten bzw. Situationen, um im Raum zu navigieren und programmierte Hotspots (Textdokumente, Quiz, Audios, Links zu Videos etc.) anzusteuern.
3) Thema / Lerninhalte	Virtuelle Erkundungen von Ländern, Städten bzw. Orten und Landeskunde sowie virtuelle Alltagswelten (themenspezifisches Sprachlernen einschl. Wortschatz, Dialogmuster, Redemittel etc.) zur Förderung der sprachlichen und landeskundlichen bzw. (inter)kulturellen Kompetenz
4) Kompetenzen	Hören, Lesen, Landeskunde, Medienkompetenz
5) Niveaustufe	Geeignet für alle Niveaustufen
6) Lernform / Sozialform	Eher geeignet für Einzelarbeit
7) Besondere Hinweise	

Weitere Hinweise zur Erstellung von Sprach- und Kulturbezogene Lernräumen sind dem Handlungsleitfaden (2) zu entnehmen.

## 4. ANSICHT VON VR-INHALTEN IN DER „META QUEST 3“

### 4.1 Grundlegende Funktion der „Meta Quest“

#### 1. Einschalten:

- > Drücken Sie die **Power-Taste** (rechts an der Brille) für 2–3 Sekunden.
- > Das Meta-Logo erscheint → Brille startet.

#### 2. Aufsetzen und Anpassen:

- > Setzen Sie die Brille vorsichtig auf den Kopf, so dass sie **mittig und bequem** sitzt.
- > Stellen Sie den **Kopfriemen** so ein, dass sie nicht drückt, aber fest anliegt.
- > Die **Linsenabstände** können bei Bedarf manuell angepasst werden, bis das Bild klar ist.  
(Regler im Inneren zwischen den Linsen)

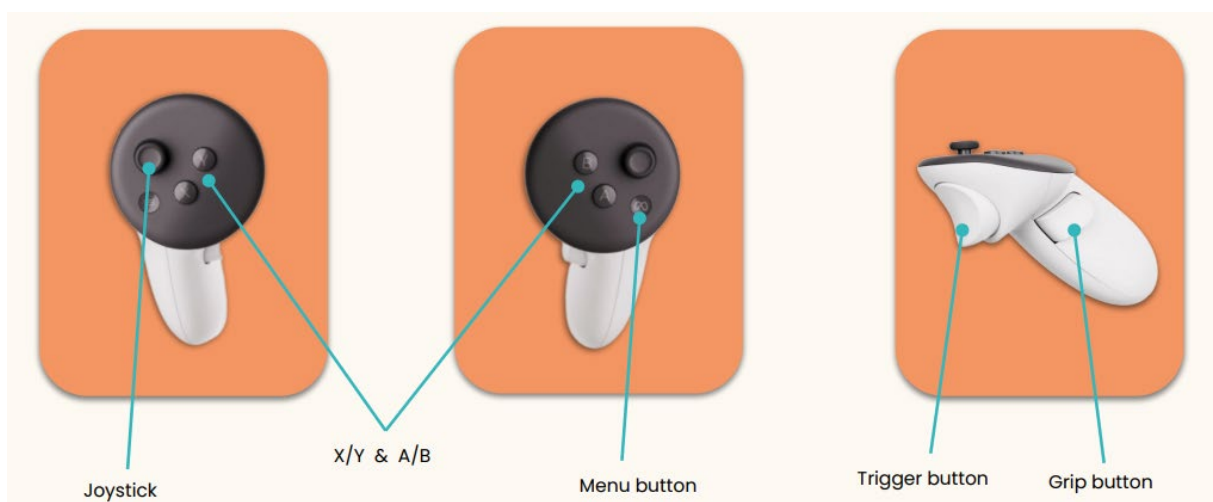
#### 3. Controller aktivieren:

- > Nehmen Sie die Controller in beide Hände (rechter Controller = „R“, linker Controller = „L“).
- > Sie verbinden sich automatisch per Bluetooth mit der Brille.
- > Wenn nicht: kurz **Menü-Taste (Meta-Symbol)** drücken.

#### 4. Navigation:

- > Durch **Kopfbewegungen und Körperdrehung** legen Sie das Sichtfeld fest.
  - > Mit dem rechten Joystick können Sie sich zusätzlich horizontal drehen, ohne den Körper zu bewegen. So ist auch eine Interaktion im Sitzen möglich.
- > Mit der rechten **Auswahl taste** / Trigger Button (Zeigefinger) wählen Sie aus, indem Sie den Controller wie einen Zeiger auf den zu wählenden Button richten.

Die Steuerung funktioniert im Stehen sowie im Sitzen. Achten Sie beim Arbeiten darauf, dass die Controller stets sichtbar bleiben und nicht hinter dem Körper gehalten werden, da das Tracking über die Kameras der Brille erfolgt. Sollte der Laser nicht erscheinen, öffnen und schließen Sie kurz das Menü über die **Menü-Taste** / Menu Button am rechten Controller, um die Verbindung zu reaktivieren.



Quelle: <https://knowledge.vr-expert.com/de/wp-content/uploads/sites/3/2025/06/Meta-Quest-3S-Hardware-overview.pdf>

## 4.2 Bildschirmübertragung (Casting) auf Monitor oder Beamer

Während des Unterrichts kann es hilfreich sein, die Ansicht einer Brille auf einen größeren Bildschirm zu übertragen. So kann der/die Lehrende die Funktionen demonstrieren und Lernende können gemeinsam dem/der Lehrenden folgen.

So aktivieren Sie das Casting:

1. Öffnen Sie auf dem Computer oder Tablet die Seite <https://horizon.meta.com/casting/>.
2. Melden Sie sich mit demselben Meta-Konto an, das auch mit der Brille verknüpft ist.
3. Setzen Sie die Brille auf, öffnen Sie das Schnellmenü und wählen Sie „Übertragen“ → „Computer“.
4. Bestätigen Sie die Verbindung.

Nach wenigen Sekunden wird das aktuelle VR-Bild im Browserfenster angezeigt und kann z. B. über einen Beamer projiziert werden.

## 4.3 Grundlagen für die Bedienung von „Wander VR“

Wander nutzt **Google Street View** und 360-Grad-Bilder, um virtuelle Reisen an fast jeden Ort der Welt zu ermöglichen.

### 1. App starten und Hauptmenü

- Starten Sie die **Wander** App aus der App-Bibliothek auf der Quest.
- Sie landen auf einem **Weltkarten-Bildschirm**.
- Mit dem **rechten Controller** können Sie das Hauptmenü und die Karte steuern. Mit dem **Trigger** wählen Sie aus oder interagieren

### 2. Suchen und Teleportieren

- **Suchleiste:** Oben auf der Karte finden Sie die Suchleiste. Klicken Sie darauf, um die virtuelle Tastatur zu öffnen.
  - Geben Sie einen Ort, eine Stadt oder eine Adresse ein (z. B. "Eiffelturm Paris"). Die App gibt oft Vorschläge.
  - Alternativ können Sie die **Sprachsuche** (oft über ein Mikrofonsymbol verfügbar) nutzen, um den Ort einzusprechen.
- **Ort auswählen:** Sobald Sie einen Ort ausgewählt haben, teleportieren Sie sich direkt dorthin in die 360°-Ansicht.

- **Auf der Karte bewegen:** Sie können die Karte mit dem **rechten Controller-Joystick** verschieben und mit dem **linken Controller-Joystick** (oder den Skalierungs-Symbolen auf der Karte) zoomen.
- **Ansicht wechseln:** Oft gibt es rechts oben eine Option, um zwischen Satelliten- und Straßenkartenansicht zu wechseln.

### 3. Fortbewegung im 360°-Bild

- **Umschauen:** Drehen Sie den Kopf, um sich komplett in der 360°-Umgebung umzusehen.
- **Schritte machen (Teleportation):** In der 360°-Ansicht sehen Sie oft **blaue oder weiße Kreise** auf Straßen oder Wegen.
  - Richten Sie den Laserpointer des **rechten Controllers** auf einen dieser Kreise und drücken Sie den **Trigger**, um sich zum nächsten Punkt zu teleportieren.

### 4. Das linke Handgelenk-Menü

- Wenn Sie den **linken Controller** anheben, erscheint ein Mini-Menü (manchmal auch ein separates Menü). Hier finden Sie wichtige Optionen:
  - **Minikarte:** Zeigt Ihren aktuellen Standort.
  - **Zeitleiste (Timeline):** Wenn verfügbar, können Sie hiermit verschiedene historische Aufnahmen des Standorts anzeigen und zwischen den Jahren wechseln.
  - **Orte speichern:** Fügen Sie den aktuellen Ort zu Ihren Favoriten hinzu.
  - **Umgebungsgeräusche:** Hier können Sie möglicherweise Geräuschkulissen aktivieren.

### 5. Haupt-Tabs (am unteren Rand oder in der Nähe der Suche)

Die Oberfläche variiert leicht, aber typischerweise gibt es diese Sektionen:

- **Suchen (Search):** Die Hauptkarte zum Finden von Orten.
- **Entdecken (Discover):** Vorgefertigte Sammlungen und berühmte Orte, die Sie besuchen können. Ideal für den schnellen Start.

- **Sozial (Social/Multiplayer):**
  - Sie können hier **Räume erstellen** (auch mit Passwort) oder **bestehenden Räumen beitreten**.
  - Im Multiplayer-Modus können Sie sich mit anderen Nutzer:innen am selben Ort treffen. Sie können anderen Nutzern **folgen**, sodass Sie automatisch zu dem Ort teleportiert werden, zu dem sie als Nächstes gehen.
  - Sie können sich über das eingebaute **Mikrofon** unterhalten.
- **Mein Profil (My Profile):** Hier finden Sie die **gespeicherten Orte/Favoriten** und möglicherweise Einstellungen für die Controller-Belegung.

### Tipps für die beste Erfahrung

- **360° Qualität:** Bedenken Sie, dass die Qualität der Bilder von Google Street View abhängt. Manche ältere Aufnahmen sind verschwommen oder verpixelt.
- **Multiplayer:** Probieren Sie den Multiplayer-Modus aus. Es ist großartig, berühmte Orte mit Freunden zu "besuchen" und sich darüber zu unterhalten!

## 5. VR-NUTZUNG AN DER VHS DORTMUND

### 360°-Kamera

- An der VHS Dortmund steht **eine Insta360 X4** Kamera zur Verfügung (Stand: 01.11.2025).
- Die Software **Insta360 Studio** können Sie kostenlos unter <https://www.insta360.com/download> herunterladen. Auf städtischen Computern ist das Installieren von Software üblicherweise nicht möglich. Alternativ stehen Computer mit der installierten Software im DigitalLabor bereit.

### VR-Brillen

- Die VHS Dortmund verfügt aktuell über **12 Meta Quest 3** (Stand: 01.11.2025). Die Mitarbeitenden des DigitalLabors kümmern sich um Software/Lizenzen, Updates und Wartung der VR-Brillen und Controller.
- Für eine komfortablere Handhabung wurden **alternative Kopfbänder** für die Meta Quest 3 angeschafft, da die Originalbänder sich im Kursbetrieb als unpraktisch erwiesen.
- Alle VR-Brillen und Controller wurden **eindeutig nummeriert**, um im Einsatz mit vielen Geräten die Zuordnung sicherzustellen.
- Für den reibungslosen Kursbetrieb stehen stets **ausreichend vorgeladene Batterien** für die Controller zur Verfügung.
- Ein **Schnellladeadapter** ermöglicht das zügige Aufladen der VR-Brillen zwischen den Einsätzen, insbesondere bei dicht aufeinander folgenden Kursen oder Workshops.

- Für den Transport wurden **3D-gedruckte Halterungen** für Brillen und Controller gefertigt.
- Der Transport erfolgt in **einfachen Stoff-Tragebeuteln**, die ausreichend Schutz bieten und flexibel einsetzbar sind.

### Erprobte und dauerhaft eingesetzte Tools

#### *ThingLink*

- Für das Tool **ThingLink** hat die VHS Dortmund Lizenzen erworben, welche von allen Dozierenden genutzt werden können. Sie können ThingLink unter <https://www.thinglink.com> abrufen. Mit dem Tool können eigene VR-Räume unkompliziert erstellt werden. Diese wurde bereits für verschiedene Sprachen in Zusammenarbeit mit Dozierenden angelegt.
- Die Arbeit mit dem Tool Thinglink wird im Handlungsleitfaden 2 erläutert.

#### *Wander*

- Für das Tool **Wander** hat die VHS Dortmund ebenfalls Lizenzen erworben. Mit Wander können Stadterkundungen auf Basis von Google Street View Bildern in Kleingruppen durchgeführt werden. Die Reisplanung kann im Vorfeld vorbereitet werden.

#### *Escape Room*

- Für das Tool Escape Room sind keine Lizenzen in unseren Szenarien notwendig. Das Tool wird eingesetzt für die Wiederholung von Präposition, Substantiven und Verben. Das Tool empfiehlt sich bei Kursen für Teilnehmende mit geringen Vorkenntnissen und hat sehr gute Lernerfolge bei den Teilnehmenden gezeigt.

Projekte und Medien sollten verständlich und übersichtlich benannt werden (Bsp.: Sprache\_Niveau\_Thema\_Jahr – „Englisch\_A1\_Monarchie\_2025“)

### Ausleihe & Verwaltung

- Die Ausleihe der VR-Brillen sowie der Kamera erfolgt **in Absprache mit dem DigitalLabor**. Dieses stellt auch die benötigte Software bereit und unterstützt bei technischen Fragen nach vorheriger Terminabstimmung.
- Die Mitarbeitenden des DigitalLabors sorgen auch für die Instandhaltung und Reinigung der Geräte sowie das Aufladen der Akkus.
- Um den Einsatz VR im Sprachunterricht an der VHS Dortmund stetig zu verbessern, werden nach VR-Einsatz im Kurs Evaluationsbögen an die Teilnehmenden verteilt.

### Support seitens der VHS Dortmund



**Könnte oder sollte ich vor dem Einsatz von VR im Kurs eine Schulung oder Einweisung in die VR-Technik erhalten?**

Insbesondere bei erstmaliger Nutzung ist eine Einweisung wichtig. Bitte kontaktieren Sie die Mitarbeitenden des Digitallabors der VHS Dortmund.



**Wo und wie sollte ich die benötigte VR-Technik reservieren?**

Bitte kontaktieren Sie die Mitarbeitenden des Digital.Labors der VHS Dortmund.



**Welche VR-Anwendungen kann ich in Kursen und Veranstaltungen einsetzen bzw. stehen seitens der VHS Dortmund zur Verfügung?**

Bitte kontaktieren Sie die Mitarbeitenden des Digital.Labors der VHS Dortmund, um Informationen zu den aktuell vorhandenen Lizenzen für VR-Anwendungen der VHS Dortmund zu erhalten.



**An wen sollte ich mich als Lehrende aus dem Sprachenbereich wenden, wenn ich eine Unterrichtssequenz oder ein Veranstaltungsangebot mit VR plane?** Bitte kontaktieren Sie die Mitarbeitenden des Programmbereichs der VHS Dortmund.

Die Hinweise zum (technischen) Support gelten ausschließlich für die VHS Dortmund.



#### Impressum

Verantwortlich für den Inhalt:

Stephan Straub

(Direktor der VHS Dortmund)

VHS Dortmund

Kampstraße 47

44137 Dortmund

Tel. (0231) 50-2 64 09

Fax (0231) 50-2 24 31

Email: [vhs@dortmund.de](mailto:vhs@dortmund.de)

#### Haftung

Die Inhalte der Website der Volkshochschule Dortmund wurden mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Es besteht keine Haftung für fehlerhafte oder unrichtige Information. Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehme ich keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

Gefördert durch:

Ministerium für  
Kultur und Wissenschaft  
des Landes Nordrhein-Westfalen

