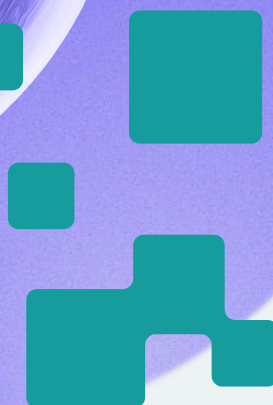


Grenzen & Herausforderungen

von VR im Sprachenlernen



VR-KOMPASS



Vorwort

Virtual Reality (VR) eröffnet neue und spannende Möglichkeiten für das Sprachenlernen – gerade auch in der (sprachlichen) Aus- und Weiterbildung von (ausländischen) Fachkräften im medizinischen und pflegerischen Bereich.

Durch immersive Lernumgebungen können realitätsnahe Kommunikationssituationen geschaffen werden, die Lernende aktiv einbinden und praxisnah auf berufliche Anforderungen vorbereiten. Herausfordernde Kommunikationssituationen können sicher geübt und wiederholt werden.

Das fördert nicht nur die Sprachkompetenz, sondern auch Selbstvertrauen, Handlungssicherheit und Motivation der Lernenden.

Gerade in berufsspezifischen Kontexten eröffnet VR damit neue Wege, Lernen erlebbar, interaktiv und nachhaltig zu gestalten.

Gleichzeitig zeigt die Praxis: Der Einsatz von VR ist kein Selbstläufer.

Neben den vielen Chancen bringt die Technologie auch Herausforderungen mit sich – technischer, didaktischer und organisatorischer Art. So reicht der Einsatz von VR allein nicht aus, um Lernerfolge zu garantieren; vielmehr kommt es entscheidend darauf an, wie die Technologie in bestehende Lernkonzepte integriert und begleitet wird.

Dieser Leitfaden basiert auf konkreten Praxiserfahrungen sowie der engen Zusammenarbeit mit Bildungsträgern und weiteren relevanten Stakeholdern. Er gibt einen kompakten Überblick über zentrale Grenzen und Herausforderungen beim Einsatz von VR im Sprachenlernen und zeigt auf, worauf es in der Umsetzung ankommt.

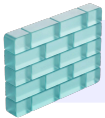


Ziel ist es, Ihnen eine realistische und zugleich hilfreiche Orientierung zu bieten – damit Sie die Potenziale von VR bewusst nutzen und typische Stolpersteine von Anfang an mitdenken können.

01

Technische Hürden

- Anschaffungskosten für Hardware (VR-Brillen, leistungsfähige Geräte)
- Technische Einrichtung und Wartung
- Stabilität und Benutzerfreundlichkeit nicht immer gewährleistet
- Zugang nicht für alle Lernenden gleich (digitale Ungleichheit)

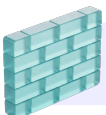


Hürde besonders für kleinere Bildungseinrichtungen

02

Didaktische Herausforderungen

- VR allein führt nicht automatisch zu besserem Lernen
- Szenarien müssen didaktisch sinnvoll gestaltet sein
- Gefahr: Fokus auf Technik statt auf Lernziele
- Integration in bestehende Curricula oft unklar

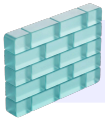


Didaktik bleibt entscheidend – nicht die Technologie

03

Begrenzte Sprachqualität & KI-Probleme

- KI-basierte Dialoge können ungenau oder unnatürlich wirken
- Missverständnisse durch fehlerhafte Antworten
- Prompting erfordert Know-how
- Risiko von „Fehlverhalten“ (z. B. unpassende Antworten)

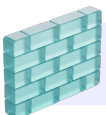
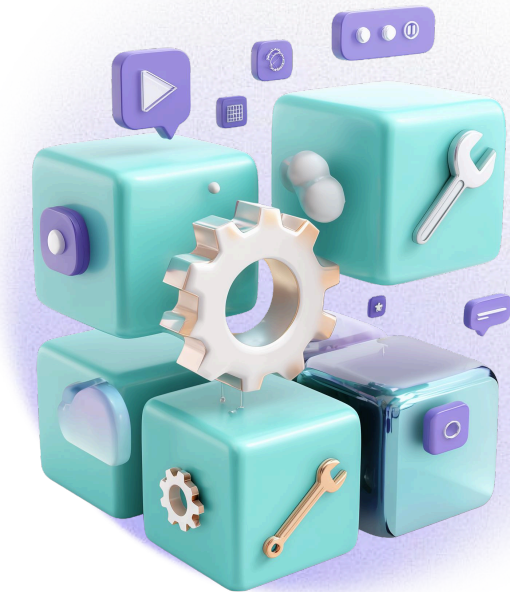


Besonders relevant bei automatisierten Sprachsimulationen

04

Hoher Entwicklungsaufwand

- Erstellung guter VR-Lernszenarien ist zeit- und kostenintensiv
- Entwicklung von 3D-Inhalten und Simulationen aufwendig
- Anpassung an verschiedene Zielgruppen erfordert zusätzliche Ressourcen

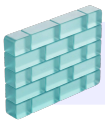
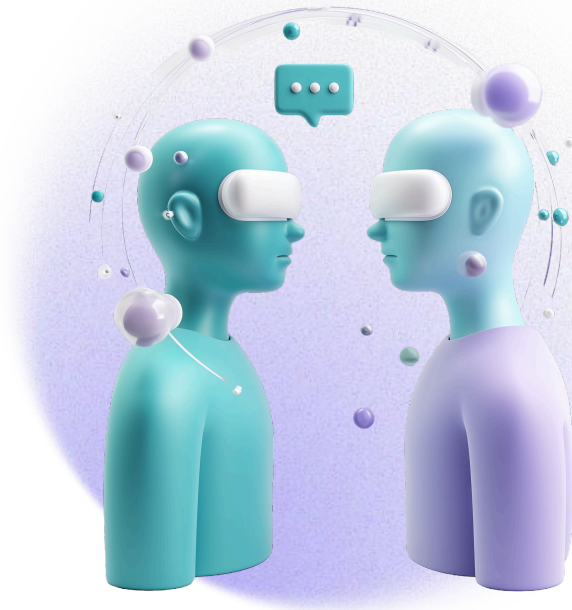


Skalierung ist oft eine Herausforderung

05

Eingeschränkte soziale Interaktion

- Interaktion wirkt teilweise weniger natürlich als im echten Gespräch
- Nonverbale Kommunikation (Mimik, Blickkontakt) nur begrenzt erfassbar
- Gefahr von „isoliertem Lernen“, wenn kein Austausch eingebaut ist

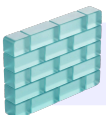


Social VR kann das verbessern – ersetzt aber nicht alles

06

Überforderung & Akzeptanzprobleme

- Einige Lernende fühlen sich von der Technik überfordert
- Motion Sickness (Unwohlsein bei Nutzung) möglich
- Skepsis bei Lehrkräften oder Teilnehmenden

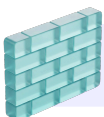


Einführung und Begleitung sind entscheidend

07

Begrenzte Inhalte & Qualität

- Nicht alle Themen sind sinnvoll in VR abbildbar
- Qualität von 3D-Modellen und Szenarien sehr unterschiedlich
- Gefahr von unrealistischen oder didaktisch schwachen Inhalten

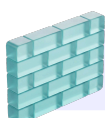
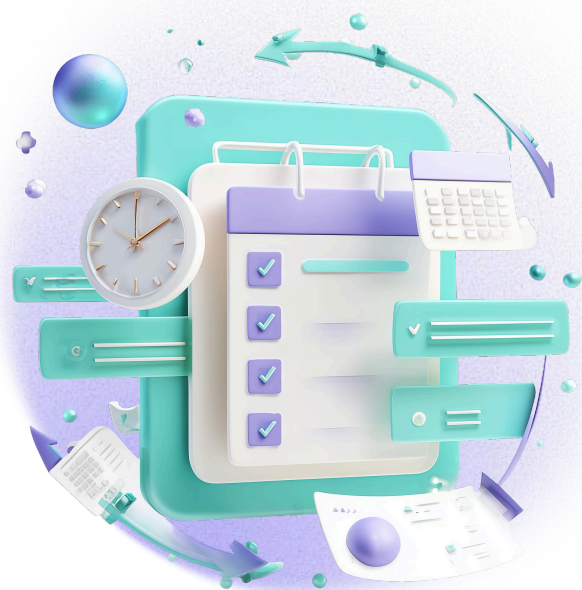


„Gute Inhalte“ sind der Schlüssel – nicht VR an sich

08

Organisatorische Herausforderungen

- Zeitaufwand für Vorbereitung und Durchführung
- Betreuungsschlüssel oft höher als im klassischen Unterricht
- Integration in bestehende Kursformate komplex



Skalierung ist oft eine Herausforderung

Fazit



VR ist kein Ersatz, sondern eine Ergänzung, die nur dann wirksam ist, wenn sie didaktisch sinnvoll, technisch stabil und gut begleitet eingesetzt wird.

