LERNI
DEUTSCH FÜR MEDIZIN & PFLEGE

Kofinanziert von der Europäischen Union

Gefördert aus Mitteln der Europäischen Union und des Landes Brandenburg.

VR-Apps & VR-Brillen

zum Sprachenlernen in Virtual Reality

VR-KOMPASS

VR-Apps

Digitale Technologien verändern Bildungsprozesse nachhaltig.

Virtual Reality eröffnet neue Möglichkeiten, Sprache nicht nur zu vermitteln, sondern in realitätsnahen Situationen aktiv anzuwenden. Das Angebot an VR-Anwendungen wächst kontinuierlich – von Sprachlern-Apps über Kommunikations- und Soft-Skill-Trainings bis hin zu medizinischen Lernanwendungen.

Diese Orientierungshilfe bündelt Praxiserfahrungen und entstand im Austausch mit Bildungsträgern und Stakeholdern. Sie bietet einen Überblick über ausgewählte VR-Apps und unterstützt Bildungseinrichtungen dabei, geeignete Anwendungen für den Sprachunterricht und die berufliche Qualifizierung zu identifizieren.

Dieser Leitfaden richtet sich an:

- Sprachschulen
- Integrations- und Weiterbildungsträger
- Bildungseinrichtungen
- Projektverantwortliche im Bereich Migration und Fachkräftesicherung
- Unternehmen mit sprachlichem Integrationsbedarf

Ziel ist es, eine realistische Orientierung zu geben:

- Welche VR-Apps eignen sich für den Sprachunterricht?
- Welche Funktionen und Einsatzmöglichkeiten bieten sie?
- Welche Anwendungen passen zu unterschiedlichen Lernzielen und Zielgruppen?

VIRTUAL MEDICINE

Anatomie

Human Anatomy VR

Umfassendes XR-Anatomieatlas-Tool mit über 13.000 anatomischen Strukturen, DICOM-3D-Visualisierung und Multiuser-Modus, das von über 180 Ländern an Hochschulen und im Gesundheitswesen genutzt wird.

https://www.medicinevirtual.com/

Kosten

Kostenfreie Version, ab 45,99 € / User / Jahr, je nach Plattform

Unterstützte Plattformen

Meta, Pico, Vision Pro, PlayStation, Mac, iPhone, Android

Sprachen

Englisch, Deutsch, 14 weitere Sprachen

BIODIGITAL

Anatomie

BioDigital Human XR

Interaktive 3D-Plattform zur Visualisierung der menschlichen Anatomie, Krankheiten und Behandlungen, die weltweit von Ärzt:innen, Studierenden und Gesundheitsorganisationen genutzt wird.

https://www.biodigital.com/

Kosten

Kostenfreie Version, Angebote für Schulen und Unternehmen auf Anfrage

Unterstützte Plattformen

Meta, Web, iOS, Android

Sprachen

English, Deutsch, 7 weitere Sprachen

3Dorganon

Anatomie

3D Organon

Präzise 3D-Modelle des menschlichen Körpers mit über 12.000 anatomischen Strukturen, 15 Körpersysteme, 550 Animationen, und interaktiver Erkundung von Organfreilegung, Layer-Ansichten, und Beschriftungen.

https://www.3dorganon.com/

Kosten

Demoversion, Individualpreis auf Anfrage

Unterstützte Plattformen

Meta, Pico, Vision Pro, HTC, iOS, Android, Mac, PC

Sprachen

English, Deutsch, 14 weitere Sprachen

Sprachen lernen

NounTown

Vokabelspiel, das Lernende durch immersive Mini-Spiele und Spaced-Repetition-Methodik in 12 Sprachen trainiert.

https://noun.town/

Kosten

20 € Einmalkauf

Unterstützte Plattformen

Meta, PC, Mac

Sprachen

English, Deutsch, 10 weitere Sprachen

Sprachen lernen

Immerse

Eine Sprachlernplattform für Unternehmen und Hochschulen, die Live-Unterricht in VR, KI-gestützte Gesprächsübungen und Auswertungen des Lernfortschritts kombiniert.

https://www.immerse.com/

Kosten

Demoversion, Individualpreis auf Anfrage

Unterstützte Plattformen

Meta, Web

Sprachen

English, 4 weitere Sprachen

Sprachen lernen

Language Lab

Sprachlern-App für immersives Sprachenlernen in realistischen virtuellen Situationen, in denen Lernende durch aktive Gespräche und interaktive Aufgaben ihre Sprachkompetenzen (A1 bis B1) praxisnah trainieren.

https://www.languagelabvr.com/

Kosten

Kostenlos, In-App-Käufe

Unterstützte Plattformen

Meta, Pico, PC, Mac

Sprachen

English, Deutsch, 12 weitere Sprachen

Thieme VIREED

Schulung

VIREED MED

Trainingsplattform für medizinisches Personal, auf der realistische Behandlungssituationen sicher geübt werden können.

https://www.vireed.de/vr-trainingspakete

Kosten

Demoversion, Individualpreis auf Anfrage

Unterstützte Plattformen

Meta

Sprachen

Englisch, Deutsch

RoT STUDIO
Realization of Things

Schulung

RoT Studio

Plattform für medizinische Fachkräfte, die maßgeschneiderte und vorgefertigte chirurgische Trainingsszenarien mit Haptik-Unterstützung und CT/MRT-basierten Simulationen kombiniert.

https://rotstudio.com/healthcare-trainings/

Kosten

Demoversion, Individualpreis auf Anfrage

Unterstützte Plattformen

Pico, Meta

Sprachen

Englisch

Virtual Life Support

Schulung

Virtual Life Support

Controller-freies VR-Training für Wiederbelebung und den Einsatz eines Defibrillators mit direktem Feedback zur Leistung.

https://virtuallifesupport.eu/

Kosten

Demoversion, 1.100 € / Gerät / Jahr

Unterstützte Plattformen

Pico, Meta

Sprachen

English, Deutsch, 2 weitere Sprachen

virti

Kommunikation

Virti

ISO-zertifizierte Cloud-Plattform, die 360°-Interactive-Video mit KI-gesteuerten Avataren kombiniert, um skalierbare immersive Schulungen für Softskills und technische Inhalte auf VR, Web und Mobil bereitzustellen.

https://www.virti.com/

Kosten

Testversion, 310 € / Monat

Unterstützte Plattformen

Pico, Meta, HTC, Web, iOS, Android

Sprachen

Deutsch, Englisch, 38 weitere

WONDA

Kommunikation

Wonda VR

No-Code-Lernplattform für 360°-, 3D- und KI-gesteuerte Lernerlebnisse, genutzt von über 10.000 Bildungseinrichtungen weltweit, mit vollständiger LMS-Integration und Metaverse-Meeting-Funktion.

https://www.wondavr.com/

Kosten

Freie Version, 350 € / Monat

Unterstützte Plattformen

Pico, Meta, Web, iOS, Android

Sprachen

Deutsch, Englisch, Weitere

Kommunikation

Virtual Speech

KI-gestützte Soft-Skills-Trainingsplattform, die Lernende in realistischen VR- und MR-Szenarien trainiert und dabei Echtzeit-Feedback zu Sprachtempo, Blickkontakt und Körpersprache liefert.

https://virtualspeech.com/

Kosten

Freie Version, 45 € / Konto / Monat

Unterstützte Plattformen

Pico, Meta, HTC, Web

Sprachen

Englisch, Deutsch, 22 weitere

Selbst Erstellen

rooom

All-in-One-Plattform zur Erstellung immersiver digitaler Experiences – von virtuellen Showrooms und Metaverse-Events bis hin zu KI-Avataren und Smart Learning Journeys – ohne Programmierkenntnisse, auf allen Endgeräten nutzbar.

https://www.wondavr.com/

Kosten

Testversion, ab 9 € / Monat

Unterstützte Plattformen

Meta, Web, PC, iOS, Android

Sprachen

Deutsch, Englisch, weitere

Selbst Erstellen

3spin Learning

No-Code-VR-Lernplattform, die Unternehmen die Erstellung immersiver VR-, AR- und 360°-Trainings mit 3D-Asset-Bibliothek, KI-Begleiter und LMS-Integration ermöglicht.

https://www.3spin-learning.com/

Kosten

Demoversion, ab 249 € / Monat

Unterstützte Plattformen

Meta, Pico, Web, iOS, Androis

Sprachen

Deutsch, Englisch, weitere

Therapie

SyncVR Medical

VR-Rehabilitationsplattform mit spielerischen Übungen für die orthopädische, kardiologische und neurologische Rehabilitation – in der Klinik und zu Hause.

https://www.syncvrmedical.com/de/

Kosten

Demoversion, Individualpreis auf Anfrage

Unterstützte Plattformen

Pico

Sprachen

Englisch, Deutsch, 2 weitere

VR-Brillen

Der erfolgreiche Einsatz von Virtual Reality beginnt mit der passenden Hardware.

VR-Brillen unterscheiden sich deutlich hinsichtlich Bedienbarkeit, Datenschutz, Geräteverwaltung, App-Angebot und Eignung für Bildungseinrichtungen. Je nach Einsatzszenario – Pilotprojekt, Sprachschule oder institutioneller Schulungsbetrieb – können unterschiedliche Systeme die bessere Wahl sein.

Diese Orientierungshilfe bündelt Praxiserfahrungen und entstand im Austausch mit Bildungsträgern und Stakeholdern. Sie unterstützt bei der Auswahl geeigneter VR-Hardware für den Einsatz im Sprachunterricht und in der beruflichen Qualifizierung.

Dieser Leitfaden richtet sich an:

- Sprachschulen
- Integrations- und Weiterbildungsträger
- Bildungseinrichtungen
- Projektverantwortliche im Bereich Migration und Fachkräftesicherung
- Unternehmen mit sprachlichem Integrationsbedarf

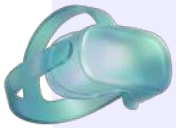
Ziel ist es, eine realistische Orientierung zu geben:

- Welche VR-Brille eignet sich für welchen Einsatz?
- Welche technischen und organisatorischen Anforderungen sind zu beachten?
- Welche Geräte bieten das beste Verhältnis aus Kosten, Funktionalität und Praxistauglichkeit?

Meta Quest 3

ca. 520 €

- Das meistgenutzte eigenständige VR-Headset auf dem Markt
- Größte Auswahl an Apps
- Akkulaufzeit ca. 2 Stunden
- Eigenständig, braucht keinen PC
- Zentrale Geräteverwaltung, für professionellen Institutionseinsatz zusätzliche Verwaltungssoftware erforderlich
- Meta birgt erhebliche Datenschutzrisiken

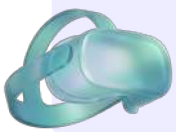


Das meistgenutzte eigenständige VR-Headset auf dem Markt mit der größten Auswahl an Apps und der Möglichkeit, Geräte zentral für Schulungen zu verwalten.

Meta Quest 3S

ca. 360 €

- Günstigere Version der Meta Quest 3
- Gleiche App-Auswahl, Verwaltungsfunktionen, Datenschutzrisiken, und Unterhaltungsausrichtung wie Meta Quest 3
- Akkulaufzeit ca. 2 Stunden
- Eigenständig, braucht keinen PC
- Geringe Bildqualität als bei Meta Quest 3

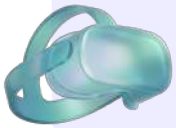


Günstigere Version des Meta Quest 3 mit identischen Apps und Verwaltungsmöglichkeiten, jedoch etwas geringerer Bildqualität durch eine ältere Linsentechnik.

Pico 4 Ultra Consumer

ca. 600 €

- Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- Kleinere App-Auswahl als bei Meta
- Akkulaufzeit ca. 2 Stunden
- Keine zentrale Geräteverwaltung, kein Unternehmenssupport
- Pico gehört zum chinesischen ByteDance (Muttergesellschaft von TikTok)
- DSGVO-konformes Daten-Hosting in der EU verfügbar

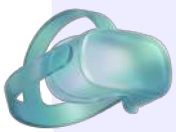


Die aktuelle Consumer-Version von Pico mit guter Bildqualität und Mixed-Reality-Funktion - für den privaten Gebrauch geeignet, für institutionelle Schulungen eher eingeschränkt.

Pico 4 Ultra Enterprise

ca. 700 €

- Version von Pico 4 Ultra für den Unternehmenseinsatz
- Kleinere App-Auswahl als Meta
- Akkulaufzeit ca. 2 Stunden
- Integrierte zentrale Geräteverwaltung
- Kein persönliches Nutzerkonto erforderlich
- Gehört auch zu ByteDance mit DSGVO-konformem Daten-Hosting in der EU

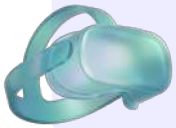


Das aktuell stärkste Pico-Gerät für den Unternehmenseinsatz mit integrierter Verwaltungssoftware, EU-Datenschutzzertifizierung und solider Eignung für Gesundheits-Schulungsszenarien.

HTC Vive XR Elite

ca. 700 €

- Kompakt, unternehmenszentriert
- Kleinere App-Auswahl als Meta, kleineres Support-Netzwerk
- Integriertes Geräteverwaltungssystem (App-Verteilung, Gerätekonfiguration)
- Akkulaufzeit ca. 2 Stunden, abnehmbarer Akku

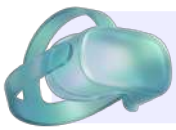


Kompaktes Unternehmens-Headset mit eingebautem Verwaltungssystem, modularem Aufbau und der Möglichkeit, sowohl eigenständig als auch mit PC genutzt zu werden.

HTC Vive Focus Vision

ca. 1100 €

- Robust, unternehmenszentriert
- Stärkstes integriertes Geräteverwaltungssystem
- Höchste Bildauflösung unter den Nicht-Apple-Geräten
- Kein persönliches Nutzerkonto erforderlich
- Akkulaufzeit ca. 2 Stunden
- Robuste Bauweise für häufigen Wechsel zwischen Lernenden
- Kleinste App-Auswahl aller verglichenen Geräte

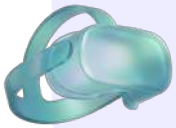


HTCs robustestes Unternehmens-Headset mit dem stärksten eingebauten Verwaltungssystem und der höchsten Bildauflösung in dieser Gruppe.

Sony PlayStation VR2

ca. 390 €

- Primär Gaming-Gerät ohne App Ökosystem für Bildung
- Sehr gute Bildqualität
- Günstiger Preis für die gebotene Hardware-Qualität
- Kabelgebunden
- Benötigt zwingend eine PlayStation 5 (ca. 500 € Zusatzkosten)
- Keine zentrale Geräteverwaltung

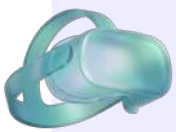


Hochwertiges Gaming-Headset mit sehr gutem Bildschirm, zwingend an eine PlayStation 5 gebunden und ohne jede Möglichkeit zur Geräteverwaltung. Für den institutionellen Bildungseinsatz im Gesundheitswesen ungeeignet.

Apple Vision Pro

ca. 4.000 €

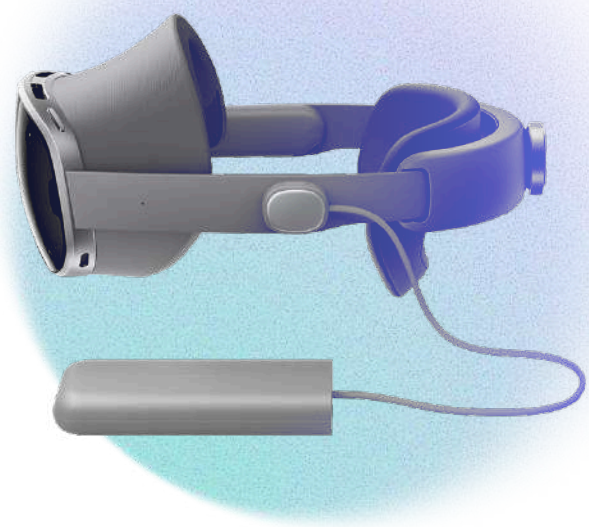
- Steuerung durch Blick, Handgesten und Sprache
- Hervorragende Bildqualität
- Starker Datenschutz
- Schwer (ca. 600 g)
- App-Angebot noch sehr begrenzt
- Externe Batterie erforderlich
- Kein nativer Modus für gemeinsame Gerätenutzung durch mehrere Personen
- Keine zentrale Geräteverwaltung



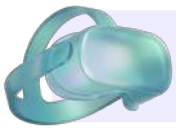
Das technisch ausgereifteste und intuitivste Headset auf dem Markt - Steuerung allein durch Augen, Hände und Sprache - aber durch den sehr hohen Preis und ein noch junges App-Angebot für Gesundheitsbildung aktuell kaum für Schulungen geeignet.

Samsung Galaxy XR

ca. 1.800 €



- In Deutschland noch nicht offiziell erhältlich (Stand Juni 2026)
- Kein nennenswertes Bildungs-App-Ökosystem vorhanden
- Integrierte Google-Dienste (Sprachassistent, KI)
- Zentrale Geräteverwaltung für Institutionen noch nicht ausgereift dokumentiert
- Datenschutz und DSGVO-Konformität unklar



Samsungs erstes Mixed-Reality-Headset auf Basis von Googles Android-XR-Plattform - in Deutschland (Stand Juni 2026) noch nicht offiziell erhältlich.

Hinweis

Stand: September 2026

Dieser Praxisguide wurde im Rahmen des Modellprojekts Lerni erstellt und dient der Orientierung zu Lernressourcen rund um Spracherwerb, Medizin und Pflege. Die aufgeführten Anwendungen, Plattformen, Materialien und Links stellen eine Auswahl dar und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Alle Angaben wurden nach bestem Wissen recherchiert und entsprechen dem Stand September 2026. Inhalte, Preise, Verfügbarkeit, Funktionen sowie Datenschutz- und Nutzungsbedingungen externer Angebote können sich jederzeit ändern. Bitte prüfen Sie diese daher vor der Nutzung direkt beim jeweiligen Anbieter.

Die Nennung einzelner Angebote stellt keine Empfehlung, Qualitätsgarantie oder Werbung dar. Lerni bzw. VR Mondo steht in keiner wirtschaftlichen Verbindung zu den genannten Anbietern, sofern dies nicht ausdrücklich angegeben ist.

Bei medizinischen und pflegefachlichen Inhalten sollte zusätzlich geprüft werden, ob die jeweiligen Materialien fachlich aktuell und für den vorgesehenen Lernkontext geeignet sind.

Kontakt

Wir freuen uns über Ihre Kontaktaufnahme!

Birte Möpert
Projektmanagerin

birte@vr-mondo.com
vr-mondo.com/lerni

Schauen Sie gern auf unserer Website vorbei, für weitere Informationen und Lernressourcen.