

Social VR in Bildung und Sprachlernen

Ein Praxisguide für Bildungsprojekte



VR-KOMPASS

Vorwort

Social VR bezeichnet dreidimensionale virtuelle Räume, in denen mehrere Personen gleichzeitig als Avatare miteinander interagieren – über VR-Brillen oder teilweise auch über Browser und andere Endgeräte. Sprache, Bewegung und die gemeinsame Arbeit mit 3D-Objekten ermöglichen Lernformen, die stärker an gemeinsame Präsenzsituationen erinnern.

Dieser Praxisguide bündelt Erfahrungen aus dem Modellprojekt LERNI und soll Bildungseinrichtungen dabei unterstützen, geeignete Lösungen für eigene Projekte realistisch einzuschätzen.



Dieser Leitfaden richtet sich an:

- Bildungsträger und Bildungseinrichtungen
- Lehrkräfte und Praxisanleiter:innen
- Projektverantwortliche für Sprachlernen und Fachkräftesicherung



Ziel ist es, eine realistische Orientierung zu geben:

- Was kann Social VR für das Lernen leisten?
- Welche technischen und organisatorischen Voraussetzungen gibt es?
- Für welche Lernziele eignet sich Social VR?
- Wann ist ein anderes Format sinnvoller?



Was kann Social VR für das Lernen leisten?



Soziale Präsenz und Zugehörigkeit

Avatare, räumliche Abstände, Gesten und nonverbale Kommunikation können das Gefühl unterstützen, gemeinsam an einem Ort zu sein.



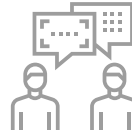
Räumliches und erfahrungsbasiertes Lernen

3D-Umgebungen ermöglichen das gemeinsame Betrachten von Modellen oder Szenarien, etwa aus der Notfallmedizin.



Aktive Teilnahme

Social VR schafft Möglichkeiten für Interaktion, Zusammenarbeit und gemeinsame Übungen.



Sprach- und Kommunikationstraining

Virtuelle Orte und Avatare können einen Rahmen für realitätsnahe Gesprächssituationen schaffen.

Was brauche ich dafür?



Hardware

Für immersive Teilnahme sind VR-Brillen nötig. Manche Plattformen unterstützen zusätzlich Desktop-, Handy- oder Browser-Clients.



Zeitliche Begrenzung

Lange VR-Nutzung kann visuell ermüden und zu Unwohlsein führen.



Technische Einführung

Lehrkräfte und Lernende benötigen zusätzliche digitale Kompetenzen, Systemeinrichtung und pädagogische Begleitung.



Infrastruktur

Für mehrere gleichzeitig genutzte VR-Brillen ist eine stabile Internetverbindung wichtig.



Datenschutz

VR-Anwendungen können Bewegungs- und Verhaltensdaten erfassen, die stark identifizierend sein können.



Inklusion

Barrierefreiheit und die Gestaltung von Avataren und Funktionen sollten bei der Auswahl einer Plattform berücksichtigt werden.

Einsatzszenarien



Wofür eignet sich Social VR?

- Interaktive Seminare und Übungen mit 3D-Objekten und 2D-Medien.
- Labor- und Trainingsszenarien, wie medizinische Abläufe oder virtuell begehbare Labore.
- Sprach- und Kulturvermittlung mit gemeinsamen virtuellen Orten und Kommunikationssituationen.



Wofür eher nicht?

- Langandauernde Pflichtformate, da längere VR-Sitzungen ermüdend sein können.
- Reine 2D-Formate wie Vorlesungen oder schriftliche Prüfungen, wenn soziale Interaktion und räumliches Lernen keinen Mehrwert bieten.
- Hochemotionale Inhalte, bei denen die starke Immersion zusätzliche Belastungen erzeugen kann.

Empfehlung für den Einstieg

1



Starten Sie mit einem klar abgegrenzten Lernziel, bei dem Kommunikation oder Zusammenarbeit tatsächlich wichtig ist.

2



Testen Sie das Szenario zunächst mit einer kleinen Lerngruppe.

3



Planen Sie Zeit für technische Einführung und Betreuung ein.

4



Prüfen Sie Datenschutz, Zugriffsmöglichkeiten und verfügbare Endgeräte vor der Auswahl einer Plattform.

5



Nutzen Sie Social VR gezielt als Ergänzung – nicht für Inhalte, die in einem einfacheren Format genauso gut funktionieren.

Lerni-Praxistipp



Social VR ist besonders interessant, wenn Kommunikation selbst Teil des Lernziels ist – etwa bei Übergaben, Gesprächen im Team oder anderen beruflichen Sprachsituationen. Der virtuelle Raum sollte dabei das Lernziel unterstützen und nicht zum Selbstzweck werden.

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.