

Das kann Virtual Reality (VR)

zum Spracherwerb beitragen



VR-KOMPASS



Vorwort

Virtual Reality (VR) eröffnet neue Möglichkeiten für das Sprachenlernen – besonders in praxisnahen und berufsspezifischen Kontexten wie bspw. Medizin und Pflege. Lernende können in realitätsnahe Situationen eintauchen, aktiv handeln und Sprache dort anwenden, wo sie tatsächlich gebraucht wird: im Gespräch, in Entscheidungsprozessen und in komplexen Situationen.

Dabei liegt eine besondere Stärke von VR im erlebensbasierten Lernen.

Statt passiv Inhalte aufzunehmen, werden Lernende selbst Teil der Situation. Sie sprechen, reagieren und treffen Entscheidungen in Echtzeit. Das fördert nicht nur die Sprachkompetenz, sondern auch Sprechsicherheit, Motivation und die Fähigkeit, spontan zu kommunizieren – Kompetenzen, die gerade im beruflichen Alltag entscheidend sind.

Darüber hinaus bietet VR einen geschützten Raum zum Üben.

Fehler sind erlaubt, Wiederholungen jederzeit möglich und auch herausfordernde Gesprächssituationen können ohne reale Konsequenzen trainiert werden.



Dieser Leitfaden basiert auf Praxiserfahrungen und der Zusammenarbeit mit Bildungsträgern und weiteren Stakeholdern. Er zeigt auf, welchen konkreten Mehrwert VR für den Spracherwerb bieten kann und wie diese Potenziale sinnvoll genutzt werden.

01

Lernen in realistischen Kontexten

VR ermöglicht es, Sprache direkt in Handlungssituationen zu lernen, statt nur im Klassenzimmer.

- Gespräch mit Patientinnen und Patienten im virtuellen Krankenhaus
- Orientierung in einer Pflegeeinrichtung
- Kommunikation in konkreten Arbeitssituationen



Das stärkt besonders berufsbezogene Sprachkompetenz.



02

Aktives Sprechen statt passivem Lernen

In VR sind Lernende Teil der Situation – sie müssen sprechen, reagieren und Entscheidungen treffen.

- Dialoge mit virtuellen Personen
- Rollenspiele in Echtzeit
- Spontanes Formulieren statt Auswendiglernen



Das fördert Sprechsicherheit und Reaktionsfähigkeit.

03

Höhere Motivation und Lernfreude

VR wirkt oft spielerisch und immersiv – das steigert die Bereitschaft, sich mit Sprache auseinanderzusetzen.

- „Eintauchen“ in eine andere Umgebung
- Lernen durch Erleben statt durch Theorie
- Weniger Hemmungen beim Sprechen



Besonders hilfreich für Lernende mit Sprechangst.



04

Sicheres Üben ohne reale Konsequenzen

Fehler sind erlaubt – und sogar gewünscht.

- Schwierige Gespräche können risikofrei geübt werden
- Wiederholungen sind jederzeit möglich
- Kein sozialer Druck wie in echten Situationen



Ideal für sensibles Training (z. B. im medizinischen Kontext).

05

Multisensorisches Lernen

VR verbindet visuelle, räumliche und oft auch auditive Reize.

- Dinge sehen, hören und im Raum verorten
- Begriffe direkt mit Objekten verknüpfen (z. B. Anatomie)
- Lernen über mehrere Sinne gleichzeitig



Das verbessert Verständnis und Erinnerungsfähigkeit.



06

Individualisiertes Lernen (mit KI kombinierbar)

Durch KI kann VR personalisierte Lernpfade ermöglichen.

- Anpassung an Sprachniveau
- Individuelles Feedback
- Simulation unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade



Besonders effektiv für heterogene Lerngruppen.

07

Zugang zu komplexen Lernumgebungen

VR macht Dinge erlebbar, die sonst schwer zugänglich sind:

- Virtuelle Exkursionen (z. B. Krankenhaus, Museum)
- Interaktion mit 3D-Modellen (z. B. Organe)
- Lernen in authentischen Settings



Besonders hilfreich für Lernende mit Sprechangst.



Wichtig

Grenzen beachten

VR ist kein Selbstläufer. Entscheidend ist die didaktische Einbettung:

- Technik darf nicht vom Lernen ablenken
- Szenarien müssen sinnvoll gestaltet sein
- Betreuung und Anleitung bleiben wichtig



Erfolgreich ist VR nur, wenn Lernziele im Mittelpunkt stehen.

Fazit



Virtual Reality eröffnet neue Wege des Sprachenlernens – immersiv, praxisnah und dort besonders wirkungsvoll, wo Sprache aktiv erlebt und angewendet wird.



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.