

Didaktische Einsatzkonzepte

Kommunikationscenter – VReedback

Szenario 1: Intensivtraining Präsentation

4 - 6 Unterrichtsstunden · Halbe Klasse in Rotation bei 15 VR-Brillen

Zielsetzung

In diesem Szenario wird Präsentationskompetenz systematisch aufgebaut. Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen mehrere Präsentationssituationen, erhalten datenbasiertes Feedback zu ihrem Auftreten und entwickeln ihre Fähigkeiten durch gezielte Wiederholung weiter. Die Kombination aus Simulation, unmittelbarem Feedback und iterativer Verbesserung hat sich lernpsychologisch als besonders wirksam erwiesen: Lernende können Fehler in einem sicheren, druckfreien Umfeld machen und korrigieren, bevor sie in realen Situationen gefordert werden.

Organisation und Rolle der Lehrkraft

Die Lehrkraft stellt das VR-System der gesamten Klasse vor und zeigt per Live-Stream (alternativ per Videoaufnahmen), wie die VR-Brille zu bedienen ist und wie die Anwendung funktioniert. Entscheidend ist dabei, dass die SuS mit ihren eigenen Accounts im Online-Portal arbeiten können und so der Spielstand zwischen den Gruppenwechseln erhalten bleibt.

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Während eine Hälfte mit den VR-Brillen arbeitet, bearbeitet die andere Gruppe parallel Aufgaben zum Thema Präsentieren (z.B. aus dem Online-Portal) oder bereitet eine eigene Präsentation vor. Für die VR-Nutzung wird ein größerer Raum benötigt; die Parallelgruppe kann im regulären Klassenraum arbeiten.

Die Lehrkraft moderiert den Prozess und greift nur technisch-unterstützend in die VR-Phasen ein. Ihre zentrale Aufgabe liegt in der Anleitung der Lernenden: Sie unterstützt die Schülerinnen und Schüler dabei, die automatisierten Rückmeldungen richtig einzuordnen, individuelle Schwerpunkte zu identifizieren und daraus konkrete Übungsziele abzuleiten. Dabei ist es wichtig, die Ergebnisse nicht als Bewertung zu kommunizieren, sondern als Entwicklungsgrundlage.

Ablauf

Einführung in VR (bis zu 30 Minuten)

Zu Beginn werden die Schülerinnen und Schüler in die VR-Umgebung eingeführt. Über einfache Übungen und Minispiele entwickeln sie ein Gefühl für Präsenz, Raum und das virtuelle Publikum. Diese Phase ist bewusst großzügig bemessen, da Erstnutzerinnen und Erstnutzer erfahrungsgemäß Zeit benötigen, um Hemmungen abzubauen und sich sicher zu fühlen.

Erste Stehgreifrede (ca. 15 Minuten)

Im Anschluss halten die Lernenden eine spontane Kurzpräsentation in VR – ohne Vorbereitung und ohne Vorgaben. Diese dient ausschließlich der realistischen Standortbestimmung. Während der Präsentation werden automatisch folgende Parameter analysiert:

- Blickkontakt zum Publikum
- Lautstärke
- Sprechgeschwindigkeit
- Häufigkeit von Füllwörtern
- Einsatz von Handgestik

Analyse und Reflexion (ca. 15 Minuten)

Die Ergebnisse werden im Onlineportal dargestellt. Die Lehrkraft leitet die Lernenden zur Analyse, erklärt die Bedeutung einzelner Werte und hilft dabei, persönliche Entwicklungsfelder zu formulieren. Ziel ist nicht eine vollständige Auswertung aller Kriterien, sondern die Fokussierung auf ein bis zwei wesentliche Aspekte pro Person durch die Lernenden selbst.

GRUPPENWECHSEL

Gezielte Übungsphase (ca. 60 Minuten)

In dieser Phase arbeiten die Lernenden mit Materialien aus dem Lehrbuch oder direkt aus dem Onlineportal. Dort stehen Leitfäden zu Präsentationsstruktur und Rhetorik sowie Übungsaufgaben zur Verfügung, die gezielt auf einzelne Schwächen eingehen – etwa zur Gestaltung einer Einleitung, zur Reduktion von Füllwörtern oder zum Einsatz von Körpersprache. Die Parallelgruppe arbeitet in der Zeit die erste VR-Phase durch. Eine Gruppe bearbeitet erst diese Aufgaben, die andere macht einen „kalten“ Start in VR

GRUPPENWECHSEL

VR-Iterationen (ca. 60 Minuten)

Nun durchlaufen die SuS die Level bzw. Minispiele in der ihnen vorgegebenen Reihenfolge durch. In dieser Phase erhalten die Lernenden Feedback und Routine in den analysierten Parametern. Folgende Punkte sind zu beachten:

- Kurze Pause nach 30 Minuten VR-Tätigkeit
- Stopp vor dem Endboss (letztes Level mit eigener Präsentation)

GRUPPENWECHSEL

Präsentation erstellen (ca. 60 Minuten)

Nach der VR-Iterationsphase (oder davor - aus Sicht der anderen Gruppe) erarbeiten die SuS ihre eigene Abschlusspräsentation. Hier ist der Lehrkraft überlassen, ob ein Thema vorgegeben wird, oder die SuS selbst eines wählen dürfen. Auch dazu können die Aufgaben aus dem Online-Portal genutzt werden.

GRUPPENWECHSEL

Vollständige Präsentation in VR (ca. 15 Minuten)

Nun folgt eine strukturierte Präsentation vor virtuellem Publikum. Diese berücksichtigt die zuvor erarbeiteten Verbesserungen und wird erneut automatisiert analysiert. Der direkte Vergleich zur ersten Durchführung macht die eigene Entwicklung sichtbar.

GRUPPENWECHSEL

Abschlussreflexion (ca. 20–30 Minuten)

Im Plenum oder in Kleingruppen vergleichen die Lernenden ihre Ergebnisse aus beiden Durchläufen. Sie benennen Fortschritte und leiten persönliche Ziele für zukünftige Präsentationen ab. Die Lehrkraft moderiert das Gespräch und schließt die Einheit mit einem kurzen inhaltlichen Impuls ab. Die zweite Gruppe benötigt mit erhöhter Wahrscheinlichkeit 15 Minuten länger, als die Andere.

Hardfacts

Zielgruppe	Schülerinnen und Schüler der BBS und gymnasialen Oberstufe
Gruppengröße	Gesamte Klasse, Nutzung in Halbgruppen (Rotation)
VR-Geräte	Idealerweise 15 oder mehr Geräte
Raum	Großer Raum für VR + separater Arbeitsbereich für Parallelgruppe
Vorbereitungszeit	Ca. 20 Minuten (Geräte aufbauen, Raumaufteilung)
Einführung in VR	Bis zu 30 Minuten (fest einplanen bei Erstnutzung)
Gesamtdauer	4 - 6 Unterrichtsstunden
Wechselintervalle	Ca. 60 Minuten
Materialien	Onlineportal: Leitfäden, Erklärungen, Übungsaufgaben

Szenario 2: Modultraining

1 - 2 Unterrichtsstunden · Flexible Gruppengrößen

Zielsetzung

Dieses Szenario eignet sich für die gezielte Verbesserung einzelner Präsentationsaspekte innerhalb einer kompakten Unterrichtseinheit. Durch die klare Fokussierung auf ein Kompetenzziel und unmittelbare Wiederholung wird ein schneller Lerneffekt erzielt. Das Szenario ist besonders geeignet für den regelmäßigen Einsatz im laufenden Unterricht, wenn nicht das vollständige Training, sondern ein spezifischer Aspekt im Mittelpunkt steht – etwa vor einer anstehenden Präsentation oder als wiederkehrendes Übungsformat über mehrere Wochen.

Organisation und Rolle der Lehrkraft

Die Durchführung erfolgt flexibel: entweder in Kleingruppen mit Rotation oder - bei ausreichend Geräten - mit der halben Klasse gleichzeitig. Ein normaler Klassenraum ist in der Regel ausreichend.

Die Lehrkraft legt zu Beginn den Fokus der Einheit fest und erklärt, worauf die Lernenden beim Durchlauf achten sollen. Nach dem ersten Durchlauf moderiert sie eine kurze, fokussierte Reflexion und begleitet den zweiten Durchlauf mit gezielten Hinweisen. Eine ausführliche Analyse im Portal ist in diesem Szenario nicht vorgesehen, um die kognitive Belastung gering zu halten und den Fokus auf die schnelle Lernschleife zu legen.

Ablauf

Einführung (ca. 5–10 Minuten, ggf. bis zu 30 Minuten bei Erstnutzung)

Zu Beginn wird der Fokus der Einheit klar kommuniziert, beispielsweise das Sprechen ohne Füllwörter, ein überzeugender Einstieg oder ein ruhigeres Sprechtempo. Bei Erstnutzung der VR-Brillen ist eine ausgedehnte Einführungsphase einzuplanen. In diesem Fall kann die erste VR-Session auch vollständig dem Kennenlernen der Umgebung gewidmet werden, ohne inhaltliches Präsentationstraining.

Erster VR-Durchlauf (ca. 10 Minuten)

Die Lernenden halten eine kurze Präsentation in VR mit Fokus auf den zuvor definierten Schwerpunkt. Die Analyse erfolgt direkt innerhalb der VR-Anwendung und umfasst die wesentlichen Parameter:

- Blickkontakt
- Lautstärke
- Sprechgeschwindigkeit
- Füllwörter
- Gestik

Reflexion im Unterricht (ca. 10 Minuten)

Die Ergebnisse werden kurz im Unterricht besprochen – ohne vertiefte Portal-Auswertung. Die Lehrkraft gibt ergänzendes Feedback und formuliert mit den Lernenden eine konkrete Handlungsabsicht für den zweiten Durchlauf.

Zweiter VR-Durchlauf (ca. 10 Minuten)

Die Lernenden führen die Präsentation erneut durch und setzen dabei gezielt die besprochene Verbesserung um. Durch die unmittelbare Wiederholung wird das neue Verhalten direkt eingeübt, bevor es wieder in Vergessenheit gerät.

Der Rest der Gruppe arbeitet sich in der Zeit **selbstständig** zu dem zum Fokusthema passenden Aufgaben, z.B. aus dem Online-Portal. Dadurch kann die Lehrkraft beide Gruppen betreuen.

Szenario 2: Modultraining

1 - 2 Unterrichtsstunden · Flexible Gruppengrößen

Hardfacts

Zielgruppe	Schülerinnen und Schüler der BBS und gymnasialen Oberstufe
Gruppengröße	Flexibel, Kleingruppen oder halbe Klasse Alternativ: Individualtraining bei Bedarf
VR-Geräte	3 - 15 Geräte
Raum	Normaler Klassenraum, bei mehr Geräten größerer Raum sinnvoll
Vorbereitungszeit	Ca. 5 - 10 Minuten
Einführung in VR	Bis zu 30 Minuten bei Erstnutzung, sonst ca. 5 Minuten
Gesamtdauer	1 - 2 Unterrichtsstunden
Materialien	Optional: Onlineportal zur Nachbereitung; Fokus liegt auf VR-interner Analyse

Szenario 3: Prüfungssimulation

1 - 2 Unterrichtsstunden · Einzel- oder Kleingruppen

Zielsetzung

Dieses Szenario ermöglicht eine realitätsnahe Simulation von Präsentationsprüfungen. Der Fokus liegt auf der Anwendung vorhandener Kompetenzen unter authentischen Bedingungen – nicht auf dem weiteren Aufbau von Fähigkeiten. Die VR-Umgebung bietet dabei einen entscheidenden Vorteil gegenüber klassischen Prüfungsvorbereitungen: Schülerinnen und Schüler erleben echten Auftrittsscharakter mit virtuellem Publikum, ohne den sozialen Druck einer realen Klasse. Das ermöglicht es, Lampenfieber gezielt zu trainieren und eine realistische Selbsteinschätzung zu entwickeln.

Organisation und Rolle der Lehrkraft

Die Durchführung erfolgt in kleinen Gruppen. Ein ruhiger Raum ist empfehlenswert, um eine prüfungsähnliche Atmosphäre zu schaffen. Während die SuS die Präsentation durchführen, bereiten andere ihren eigenen Auftritt oder Stoff abseits davon vor.

Die Lehrkraft beobachtet den Durchlauf wenn möglich über die Echtzeit-Monitoring-Anwendung. Im Nachgang schaut die Lehrkraft sich die Analysen der SuS an und kann individuelles Feedback geben. Der Fokus des Gesprächs liegt dann auf einer ehrlichen Einschätzung der Wirkung – nicht auf technischen Detailwerten.

Ablauf

Vorbereitung (ca. 30-45 Minuten)

Die Schülerinnen und Schüler bereiten ihre Präsentation auf Basis des vorgegebenen Themas oder eigener Unterrichtsinhalte eigenständig vor. Diese Phase findet analog statt und kann auch als Hausaufgabe oder in einer vorgelagerten Stunde erfolgen.

Einführung in VR (optional, ca. 10 Minuten)

Falls die Lernenden noch keine oder wenig Erfahrung mit VR haben, ist eine kurze technische Einweisung sinnvoll. In vielen Fällen kann dieser Schritt entfallen oder auf das Minimum reduziert werden, wenn die Klasse bereits Vorerfahrung mitbringt.

VR-Präsentation (ca. 10–15 Minuten)

Die Präsentation wird unter prüfungsähnlichen Bedingungen in VR durchgeführt. Das VR-Szenario „Endboss“ sollte dafür genutzt werden. Während des Auftritts werden automatisch folgende Parameter erfasst:

- Blickkontakt
- Lautstärke
- Sprechgeschwindigkeit
- Füllwörter
- Gestik

Der Rest der Gruppe arbeitet in der Zeit **selbstständig** zum Prüfungsthema. Dadurch kann die Lehrkraft beide Gruppen betreuen.

Feedback (ca. 3 Minuten)

Im Anschluss gibt die Lehrkraft ein Feedback auf Basis der Systemanalyse und Audioaufnahme. Die Systemanalyse dient als objektive Grundlage; das Gespräch selbst ist qualitativ und orientiert sich an Wirkung, Struktur und Überzeugungskraft. Bei Bedarf kann ein zweiter Durchlauf mit konkretem Verbesserungsfokus angeschlossen werden.

Hardfacts

Zielgruppe	Schülerinnen und Schüler der BBS und gymnasialen Oberstufe
Gruppengröße	Flexibel, Kleingruppen oder halbe Klasse Alternativ: Individualtraining bei Bedarf
VR-Geräte	6 - 15 Geräte
Raum	Ruhiger Raum für prüfungsähnliche Bedingungen empfohlen
Vorbereitungszeit	Ca. 10 - 15 Minuten (Raum, Geräte, ggf. Themenabstimmung)
Einführung in VR	Bis zu 30 Minuten bei Erstnutzung, sonst ca. 5 Minuten
Gesamtdauer	1 - 2 Unterrichtsstunden
Materialien	Optional: Onlineportal für vertiefte Auswertung nach der Session