

Didaktische Einsatzkonzepte

Sprachcenter – VReedback

Szenario 1: Stationenlernen

2 - 3 Unterrichtsstunden · World Café / COOL · 3 - 6 VR-Geräte

Zielsetzung

Das Sprachcenter wird in diesem Szenario als eine von mehreren Lernstationen eingesetzt. Ziel ist es, aktives Sprechen als eigenständige Kompetenz in einen abwechslungsreichen Lernprozess zu integrieren, in dem Lesen, Schreiben, Hören und Sprechen gleichwertig nebeneinander geübt werden. Die VR-Station schafft dabei einen Rahmen, in dem Lernende die Zielsprache in realitätsnahen Situationen anwenden können – ohne die soziale Hemmung, vor Mitschülerinnen und Mitschülern zu sprechen. Gerade für DaF/DaZ-Lernende ist dieser niedrighschwellige Zugang zur Sprachproduktion besonders wirksam.

Organisation und Rolle der Lehrkraft

Der Unterrichtsraum wird in mehrere Stationen aufgeteilt: die VR-Station mit drei bis sechs Brillen sowie weitere Stationen für Lese-, Schreib- und Höraufgaben. Die Rotation zwischen den Stationen kann in fester Reihenfolge oder als offenes Prinzip organisiert werden – je nach Lerngruppe und didaktischer Zielsetzung der Lehrkraft.

An der VR-Station arbeiten die Lernenden weitgehend selbstständig. Die Lehrkraft ist nicht dauerhaft anwesend, sondern zirkuliert zwischen den Stationen. Über die Echtzeit-Monitoringangwendung im Portal behält sie den Überblick über den Fortschritt an der VR-Station, ohne physisch daneben stehen zu müssen. Bei Bedarf – etwa, wenn Lernende mit der Technik oder dem Szenario nicht zurechtkommen – steht sie unterstützend zur Seite.

Die Materialien an den übrigen Stationen werden von der Lehrkraft im Vorfeld ausgewählt und vorbereitet. Sie können direkt aus dem Onlineportal bezogen werden, entweder als digitale Aufgaben oder als ausgedruckte Arbeitsblätter, und sind inhaltlich auf das jeweilige VR-Szenario abgestimmt. Für selbst erstellte Szenarien können selbstverständlich eigene Materialien verwendet werden.

Ablauf

Einführung in VR (bis zu 45 Minuten, idealerweise in einer vorgelagerten Einheit)

Bei Erstnutzung sollte die Einführung in die VR-Technologie möglichst nicht in die Stationenzeit fallen, da sie die Rotation für alle anderen Stationen verzögert. Empfehlenswert ist eine separate Einführungseinheit oder eine kurze erste VR-Session, die ausschließlich dem Kennenlernen der Umgebung dient, ohne sprachlichen Inhalt. Das vereinfacht die fachliche Nutzung massiv.

Wichtig ist:

- Die SuS wissen, wie sie sich durch die VR-Welt navigieren
- Die SuS wissen, dass sie ohne echte Leistungsbewertung frei sprechen und Fehler machen dürfen

Stationenarbeit (ca. 15–25 Minuten pro Station)

An der VR-Station führen die Lernenden einen Dialog mit einem KI-gesteuerten Gesprächspartner durch. Das Szenario wird von der Lehrkraft vorab festgelegt und entspricht dem aktuellen Unterrichtsthema, beispielsweise ein Einkaufsgespräch, ein Smalltalk oder ein Arztbesuch. Während des Gesprächs analysiert das System automatisch:

Szenario 1: Stationenlernen

2 - 3 Unterrichtsstunden · World Café / COOL · 3 - 6 VR-Geräte

- Grammatische Korrektheit
- Wortschatz (Lexik) und Ausdrucksvielfalt
- Satzstruktur
- Gesprächsführung
- Individuelle Fehler
- Gesamtkontext der Äußerungen

Die Rückmeldung erfolgt direkt in der VR-Anwendung, sodass die Lernenden unmittelbar nach dem Gespräch eine Einschätzung ihrer Leistung erhalten. Eine vertiefte Auswertung im Onlineportal ist in diesem Szenario nicht notwendig, da die Zeit an der Station begrenzt ist und der Fokus auf der aktiven Sprachproduktion liegt. Die Auswertung kann in der Tiefe durch die Lehrkraft genutzt werden, um weitere Unterrichtseinheiten zu fokussieren. Dazu stehen Analysen auf Session-Ebene (jedes einzelne Szenario), auf User-Ebene (Grammatik/Lexik etc. pro User über alle Sessions aggregiert) sowie auf Klassenebene (Anzahl der User, die Grammatikregel XYZ geschafft haben) bereit.

Die anderen Stationen sind mit vorbereitenden oder vertiefenden Aufgaben belegt. Vorbereitende Materialien – etwa zu Wortschatz oder typischen Gesprächsstrukturen – entlasten die Lernenden vor dem VR-Dialog. Vertiefende Materialien nach der VR-Nutzung helfen dabei, individuelle Fehler bewusst zu machen und zu festigen.

Abschluss (ca. 10–15 Minuten)

Nach Abschluss der Rotation können Ergebnisse kurz im Plenum besprochen werden. Die Lehrkraft greift dabei typische Muster aus der VR-Analyse auf, ohne auf individuelle Fehler einzelner Lernender einzugehen.

Hardfacts

Zielgruppe	DaF/DaZ-Lernende, Integrationsklassen, BES, Fremdsprachenunterricht (A1–B2)
Gruppengröße	Gesamte Klasse im Rotationsprinzip
VR-Geräte	3 - 6 Geräte
Raum	Normaler Klassenraum mit Nebenräumen mit Platz für mehrere Stationen, alternativ ein großer Raum
Vorbereitungszeit	Ca. 15 - 25 Minuten (Stationen aufbauen, Materialien auslegen, Szenario im Portal auswählen)
Einführung in VR	Bis zu 30 Minuten – idealerweise in einer vorgelagerten Einheit
Gesamtdauer	2 - 3 Unterrichtsstunden
Wechselintervalle	Ca. 15 - 25 Minuten pro Station
Materialien	Zentrale Rolle: digital (Portal) oder analog (Ausdruck), vor oder nach VR einsetzbar

Szenario 2: Geführte Unterrichtseinheit

2 - 3 Unterrichtsstunden · Halbe Klasse in Rotation · 15 VR-Geräte

Zielsetzung

Dieses Szenario dient dem gezielten Training eines konkreten Sprachthemas durch die Verbindung von inhaltlicher Vorbereitung, aktivem VR-Dialog und iterativer Verbesserung. Im Mittelpunkt steht jeweils ein klar abgegrenztes Szenario aus dem Sprachcenter – etwa ein Gespräch über Hobbys, eine Wohnungsbesichtigung oder ein Bewerbungsgespräch. Durch die Verbindung von Vorbereitung, Anwendung und Reflexion werden neue sprachliche Strukturen nicht nur rezeptiv aufgenommen, sondern aktiv und situativ eingeübt. Das erhöht die Übertragbarkeit in reale Kommunikationssituationen deutlich.

Organisation und Rolle der Lehrkraft

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Während eine Hälfte mit den VR-Brillen arbeitet, bearbeitet die andere Gruppe Materialien aus dem Onlineportal – entweder digital oder als ausgedruckte Arbeitsblätter – oder arbeitet in Partner- und Gruppenaufgaben. Die Gruppen wechseln nach etwa 20 bis 30 Minuten.

Die Lehrkraft führt die Einheit thematisch ein, erklärt das Szenario und klärt offene Fragen zum Wortschatz oder zu typischen Gesprächsverläufen. Während der VR-Phase begleitet sie die Gruppe mit den Materialien und ist bei Bedarf für die VR-Gruppe ansprechbar. Die Analyse der VR-Ergebnisse bespricht sie anschließend gemeinsam mit der Gruppe – mit Fokus auf typischen Mustern, nicht auf Einzelkritik.

Die Materialien können je nach didaktischem Ziel vor oder nach dem VR-Dialog eingesetzt werden. Als Vorentlastung helfen sie, Wortschatz und Strukturen bereitzustellen. Als Vertiefung dienen sie dazu, individuelle Fehler aus der VR-Analyse bewusst aufzugreifen und zu festigen.

Ablauf

Thematische Einführung (ca. 15 Minuten)

Die Lehrkraft stellt das Thema vor und aktiviert vorhandenes Vorwissen. Wortschatz und typische Gesprächsstrukturen werden gemeinsam erarbeitet oder mit Materialien vorbereitet. Das konkrete VR-Szenario wird erklärt, sodass die Lernenden wissen, was sie in der Simulation erwartet.

Einführung in VR (bis zu 30 Minuten, bei Erstnutzung)

Bei Erstnutzung wird eine vollständige Einführungsphase eingeplant. In diesem Fall kann die erste VR-Session auch ausschließlich dem Kennenlernen der Umgebung dienen, ohne sprachlichen Inhalt. In Folgestunden entfällt diese Phase oder wird auf wenige Minuten reduziert.

VR-Dialog (ca. 10–15 Minuten pro Person oder Gruppe)

Die Lernenden führen den Dialog mit dem KI-Avatar im gewählten Szenario durch. Das System analysiert während des Gesprächs automatisch:

- Grammatische Korrektheit
- Wortschatz (Lexik) und Ausdrucksvielfalt
- Satzstruktur
- Gesprächsführung
- Individuelle Fehler

Die Rückmeldung steht direkt nach dem Dialog zur Verfügung. Je nach verfügbarer Zeit kann die Auswertung direkt in der VR-Anwendung erfolgen oder vertieft im Onlineportal nachbereitet werden.

Szenario 2: Geführte Unterrichtseinheit

2 - 3 Unterrichtsstunden · Halbe Klasse in Rotation · 15 VR-Geräte

GRUPPENWECHSEL

Gemeinsame Reflexion und zweiter Durchlauf (ca. 15–20 Minuten)

Die Lehrkraft greift typische Beobachtungen aus der Analyse auf und gibt ergänzendes Feedback. Die Lernenden führen anschließend einen zweiten Durchlauf durch und setzen dabei gezielt Verbesserungen um. Durch die unmittelbare Wiederholung werden neue sprachliche Muster direkt eingeübt.

Parallelgruppe

Während die erste Gruppe in VR arbeitet, bearbeitet die zweite Gruppe Materialien aus dem Portal – entweder analog als Arbeitsblätter oder digital. Die Aufgaben sind inhaltlich auf das VR-Szenario abgestimmt und dienen je nach Einsatzzeitpunkt der Vorbereitung oder Vertiefung.

Hardfacts

Zielgruppe	DaF/DaZ sowie Fremdsprachenunterricht (A1–B2)
Gruppengröße	Gesamte Klasse, Nutzung in Halbgruppen (Rotation)
VR-Geräte	15 Geräte
Raum	Größerer Raum für VR + Arbeitsbereich für Materialgruppe
Vorbereitungszeit	Ca. 10–20 Minuten (Geräte, Szenario auswählen, Materialien vorbereiten)
Einführung in VR	Bis zu 30 Minuten bei Erstnutzung, sonst ca. 5 Minuten
Gesamtdauer	2–4 Unterrichtsstunden
Wechselintervalle	Ca. 20–30 Minuten
Materialien	Zentrale Rolle – digital (Portal) oder analog (Ausdruck), flexibel vor oder nach VR einsetzbar

Szenario 3: Individuelles Training und Förderung

Flexibel integrierbar · Einzel- oder Kleingruppen · 3 - 6 VR-Geräte

Zielsetzung

In diesem Szenario wird das Sprachcenter gezielt zur Differenzierung und individuellen Förderung eingesetzt. Einzelne Lernende oder kleine Gruppen arbeiten selbstständig mit den VR-Geräten, während der reguläre Unterricht parallel weiterläuft. Das Szenario eignet sich besonders in heterogenen Lerngruppen, in denen Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Sprachniveaus und Lernbedarfen zusammen unterrichtet werden – eine Situation, die gerade in Integrationsklassen und BES-Klassen typisch ist. Das adaptive Levelsystem des Sprachcenters ermöglicht es, jedem Lernenden ein passendes Szenario zuzuweisen, ohne dass die Lehrkraft dauerhaft präsent sein muss. Hierfür kann der Szenarieneditor intensiv genutzt werden.

Organisation und Rolle der Lehrkraft

Die Lehrkraft weist einzelnen Lernenden gezielt Szenarien zu, basierend auf dem aktuellen Sprachstand, dem Förderbedarf oder dem laufenden Unterrichtsthema. Alternativ können Lernende aus einem definierten Angebot eigenständig auswählen. Die Zuweisung kann über das Lehrkräfte-Dashboard im Portal organisiert werden.

Während die Fördergruppe in VR arbeitet, unterrichtet die Lehrkraft die übrige Klasse regulär. Über die Echtzeit-Monitoring-Anwendung kann sie den Fortschritt der VR-Gruppe im Blick behalten, ohne den Unterricht zu unterbrechen. Eine vertiefende Auswertung der Ergebnisse kann im Anschluss stattfinden – etwa in einem kurzen Einzelgespräch oder als Grundlage für die nächste Fördersitzung.

Ablauf

Einweisung und Szenariozuweisung (ca. 5–10 Minuten)

Die Lernenden erhalten eine kurze Einweisung in das Szenario. Bei bereits erfahrenen Nutzerinnen und Nutzern genügen wenige Minuten. Bei Erstnutzung kann eine längere Einführungsphase notwendig sein; in diesem Fall ist es sinnvoll, die erste Session ausschließlich dem Kennenlernen der VR-Umgebung zu widmen, ohne sprachliche Anforderungen zu stellen.

Selbstständige VR-Nutzung (ca. 15–30 Minuten)

Die Lernenden bearbeiten das zugewiesene Szenario eigenständig. Das System passt sich dabei an das individuelle Sprachniveau an. Während des Dialogs analysiert das System kontinuierlich:

- Grammatische Korrektheit
- Wortschatz und Ausdrucksvielfalt
- Satzstruktur
- Gesprächsführung
- Individuelle Fehler

Die Rückmeldung erfolgt direkt in der VR-Anwendung. Lernende können das Szenario mehrfach wiederholen und dabei gezielt an ihren Schwächen arbeiten. Das Levelsystem gibt dabei Orientierung, wann ein Szenario als ausreichend geübt gilt und welches als nächstes folgen sollte.

Optionale Nachbereitung (ca. 10–15 Minuten)

Je nach verfügbarer Zeit kann die Auswertung vertieft im Onlineportal erfolgen. Ergänzend können analoge oder digitale Materialien eingesetzt werden, die gezielt auf die im Gespräch aufgetretenen Fehler eingehen. Die Lehrkraft nutzt die Ergebnisse aus dem Dashboard als Grundlage für das nächste Fördergespräch oder die nächste Sitzung.

Szenario 3: Individuelles Training und Förderung

Flexibel integrierbar · Einzel- oder Kleingruppen · 3 - 6 VR-Geräte

Hardfacts

Zielgruppe	DaF/DaZ sowie Fremdsprachenunterricht (A1 - B2), heterogene Lerngruppen
Gruppengröße	Einzel- oder Kleingruppen (parallel zum regulären Unterricht)
VR-Geräte	3 - 6 Geräte
Raum	Normaler Klassenraum, VR-Gruppe arbeitet in einer ruhigen Ecke oder separatem Bereich
Vorbereitungszeit	Ca. 5 - 10 Minuten (Szenario im Portal zuweisen, Geräte bereitstellen)
Einführung in VR	Bis zu 30 Minuten bei Erstnutzung – idealerweise als separate Einheit vorab
Gesamtdauer	Flexibel, auch in kurzen Einheiten von 20 - 30 Minuten integrierbar
Materialien	Optional: digitale oder analoge Aufgaben aus dem Portal zur Vertiefung