

Rolle der Lehrkraft in VR-Lernszenarien

Die Lehrkraft übernimmt bei VR-Lernszenarien eine zentrale Steuerungs- und Begleitfunktion. Im Vordergrund steht dabei weniger die direkte Anleitung jedes einzelnen Gesprächs in VR, da die Lernenden die Szenarien eigenständig in der Brille durchlaufen. Die Lehrkraft sorgt vielmehr dafür, dass die technische, organisatorische und inhaltliche Einbindung in den Unterricht funktioniert: vor der Session im Portal, während der Durchführung im Raum und nach der VR-Phase in der Auswertung.

Vorbereitung im Portal

Vor dem Training legt die Lehrkraft im Portal fest, welche Inhalte für die Lerngruppe verfügbar sein sollen. Je nach Modul können Szenarien ausgewählt, Sprachen festgelegt, Sprachniveaus berücksichtigt oder eigene Szenarien im Baukasten vorbereitet werden. Dadurch wird verhindert, dass Lernende in der VR-Umgebung mit einer zu großen oder unpassenden Auswahl starten.

Für die Unterrichtsintegration ist besonders wichtig, dass die Lehrkraft die VR-Session vorab klar begrenzt. Im SprachCenter und DialogCenter kann sie beispielsweise entscheiden, ob alle Lernenden dasselbe Szenario bearbeiten oder ob eine Auswahl mehrerer Szenarien freigegeben wird.

Die Portalvorbereitung ersetzt damit einen großen Teil der späteren Steuerung im Raum. Was im Portal sauber vorbereitet wurde, muss während der VR-Session nicht mehr einzeln erklärt oder korrigiert werden. Die Lehrkraft schafft vorab den Rahmen, in dem die Lernenden möglichst selbstständig arbeiten können.

Vorbereitung im Raum

Vor Beginn der VR-Phase sorgt die Lehrkraft für einen klaren Ablauf im Raum. Dazu gehören die Ausgabe der Brillen, die Zuordnung der Geräte, ein kurzer Technikcheck und eine einfache Startanweisung für die Lernenden. Die Geräte sollten geladen, einsatzbereit und hygienisch vorbereitet sein. Wenn mehrere Lernende parallel arbeiten, sollte der Raum so organisiert sein, dass ausreichend Bewegungsfläche vorhanden ist und sich die Lernenden gegenseitig nicht stören.

Gerade bei einer für VR neuen Klasse ist es hilfreich, wenn die Lehrkraft die VR-Brille per Video-Stream über eine der Casting-Möglichkeiten erklärt und veranschaulicht.

Die Lehrkraft sollte vor der VR-Phase außerdem festlegen, was Lernende tun, wenn ein technisches Problem auftritt. Sinnvoll ist ein einfacher Troubleshooting-Guide:

1. **Schwarzes oder graues Bild in VR: Standby-Knopf außen an der Brille ein- oder zweimal kurz drücken.**
2. **KI-Avatare antworten nicht oder andere Funktionen in der Software lassen sich nicht ausführen: Software neustarten**
3. **Die VR-Brille lässt sich nicht mehr bedienen: VR-Brille neustarten**

Ansonsten gilt: Brille kurz absetzen, Handzeichen geben, auf Unterstützung warten. Dadurch wird vermieden, dass mehrere Lernende gleichzeitig durch den Raum laufen.

Rolle während der VR-Session

Während der VR-Session beobachtet die Lehrkraft den Ablauf von außen. Sie achtet darauf, ob alle Lernenden in der richtigen Anwendung sind, ob die Brillen korrekt funktionieren und ob die Lernenden

im vorgesehenen Szenario arbeiten. Das ganze kann über unsere Monitoring-Anwendung auf einem Laptop oder PC passieren.

Die eigentliche Gesprächs- oder Präsentationssituation findet in VR statt. Die Lehrkraft greift nur dann ein, wenn technische Probleme, Orientierungsprobleme oder organisatorische Unterbrechungen auftreten.

Besonders wichtig ist eine ruhige Raumführung. Viele Lernende sprechen gleichzeitig mit virtuellen Gesprächspartnern oder halten Präsentationen. Die Lehrkraft sollte daher klare Regeln für Bewegungsbereiche, Hilferufe und Handynutzung (nur zum Einloggen im Onlineportal, auf keinen Fall zum gegenseitigen Filmen/Fotografieren!) festlegen. Kurze, vorher vereinbarte Signale helfen, ohne dass die VR-Erfahrung ständig unterbrochen wird.

Die Lehrkraft kann außerdem während der Session dokumentieren, welche Lernenden technische Unterstützung benötigt haben, wer besonders schnell fertig war und wer die Aufgabe abgebrochen oder wiederholt hat. Diese Beobachtungen sind wichtig, um die späteren Analysewerte richtig einzuordnen. Ein schwaches Ergebnis kann zum Beispiel durch einen technischen Abbruch, Startprobleme oder ein zu schwieriges Szenario beeinflusst worden sein.

Falls es mehrere Lerngruppen gibt, z.B. wenn 15 VR-Brillen aktiv genutzt werden, 15 weitere Lernende analoge Übungen bearbeiten, ist das Management von regelmäßigen Wechseln zwischen VR und analogem Lernen ebenfalls der Lehrkraft überlassen. Es ist zu empfehlen, dass eine VR-Session nicht länger als 30 Minuten dauert.

Nachbereitung im Portal

Nach der VR-Phase wechselt die Lehrkraft zurück in das Portal. Dort werden die Ergebnisse der durchgeführten Sessions sichtbar. Je nach Modul können Klassenübersichten, Einzelergebnisse, Szenarioanalysen, KI-Feedback, Gesprächsverläufe, Regelbewertungen oder Entwicklungsverläufe betrachtet werden.

Für die Unterrichtsintegration ist die Reihenfolge der Auswertung entscheidend. Zuerst sollte die Lehrkraft die Klassenebene prüfen, um gemeinsame Muster zu erkennen. Danach können einzelne Lernende genauer betrachtet werden. Für konkretes Feedback lohnt sich der Blick in die einzelne Szenariodurchführung, weil dort Gesprächsverlauf, Verbesserungsvorschläge und konkrete Regelbeispiele sichtbar werden.

Die Lehrkraft nutzt die Ergebnisse anschließend für die nächste Portalvorbereitung. Wenn viele Lernende in einem Bereich Schwierigkeiten zeigen, kann ein passendes Szenario erneut freigegeben oder gezielt vorbereitet werden. Wenn einzelne Lernende andere Bedarfe haben, kann die Lehrkraft differenzierte Szenarien oder passende Niveaustufen auswählen.

Rolle der Lehrkraft als Schnittstelle

Die Lehrkraft ist damit die Schnittstelle zwischen Portal, VR-Raum und Unterrichtsverlauf. Sie entscheidet, welche Inhalte freigegeben werden, sorgt für einen reibungslosen technischen Ablauf, ordnet Analysewerte ein und übersetzt die Ergebnisse in verständliches Feedback für die Lernenden.

Die VR-Software übernimmt die Durchführung und Analyse einzelner Trainingssituationen. Die Lehrkraft übernimmt die Einbettung in den Unterricht, die Auswahl passender Inhalte, die organisatorische Steuerung und die pädagogische Einordnung der Ergebnisse.