

**EB Zürich**

Kantonale Schule für Berufsbildung
Riesbachstrasse 11
8090 Zürich
Telefon 0843 843 844
www.eb-zuerich.ch

Fremdsprachen Lernen

Zürich, 27.3.2025



8. Werkstatt Sprachen lernen

Zusammenfassung

In dieser Lernwerkstatt entdecken Teilnehmende, wie Virtual Reality (VR) den Fremdspracherwerb bereichern kann. Mithilfe von Oculus Quest 3-Brillen und Sprachlern-Apps wie Mondly VR tauchen sie direkt in immersive Szenarien ein, in denen sie Vokabeln, Redewendungen und Konversationen üben können. Neben Mondly werden weitere VR-Apps vorgestellt, die authentische Gesprächssituationen bieten und den Lernprozess durch Gamification und Echtzeit-Feedback unterstützen.

Zielgruppen

- Lehrpersonen aus dem Bereich Fremdsprachen (z. B. Englisch, Spanisch, Französisch, Deutsch als Fremdsprache)
- Sprachschüler/innen und Studierende, die neue, motivierende Lernmethoden erproben wollen
- Bildungsplaner/innen und E-Learning-Verantwortliche, die innovative Lehr- und Lernformen implementieren möchten
- Fremdspracheninteressierte aller Altersgruppen, die VR-basierte Übungen ausprobieren wollen

Lernziele

- Einsatzmöglichkeiten von VR für den Fremdspracherwerb verstehen
- Teilnehmende erhalten einen Überblick über den Mehrwert immersiver Lernumgebungen.
- Sie lernen verschiedene VR-Sprachlern-Apps kennen und beurteilen deren didaktisches Potenzial.
- Aktive Sprachpraxis in VR-Szenarien
- Trainieren von Dialogen, Wortschatz und Hörverständnis in virtuellen Alltagssituationen.
- Überwinden von Sprechhemmungen durch ein spielerisches und realistisches Umfeld.
- Konzeption eigener Lernsettings
- Didaktische Planung: Wie kann man VR-Apps in den Unterricht oder Selbstlernphasen integrieren?
- Methoden der Lernfortschrittskontrolle und Feedback im VR-Kontext kennenlernen.
- Technische und organisatorische Rahmenbedingungen
- Sicherheit im Umgang mit Oculus Quest 3-Brillen und deren Basisfunktionen.
- Praxisnahe Tipps zur Vorbereitung und Durchführung von VR-Lernsequenzen.

Inhalte

- Einführung in VR-Sprachlern-Apps
 - LanguageLab: Einfaches App, das einen ersten Einstieg ermöglicht.
 - Mondly VR (bekannt): Dialoge in virtuellen Szenarien, Feedback zu Aussprache und Wortschatz
 - FluentWorlds: Spezialisierte VR-Umgebungen für Englischlernen (Stadt-/Alltagsszenen)

- Immerse: Gemeinsame VR-Klassenzimmer, kollaborative Übungen mit Echtzeit-Lehrer/innen
- VRChat und ähnliche Plattformen: Unstrukturierte Konversationspraxis mit Muttersprachler/innen (für fortgeschrittene Lernende)
- ENGAGE oder Spatial: Erstellung eigener Lern- und Sprechübungen in virtuellen Meeting-Räumen
- Sprachliche Schwerpunkte und Interaktionsformen
 - Vokabelübungen: Virtuelle Gegenstände benennen, Sprachspiele, Quizzes
 - Dialoge und Rollenspiele: Hotel-Check-in, Restaurantbestellung, Vorstellungsgespräche
 - Hörverständnis: Kurze Videos/Gespräche in VR-Räumen, danach Fragen und Diskussion
- Gamification und Motivation
 - Punkte- und Fortschrittssysteme (z. B. bei Mondly VR)
 - Herausforderungen („Challenges“), die zum Sprechen animieren (z. B. virtuelle Rätsel)
 - Belohnungen für aktive Teilnahme (Achievements, virtuelle Abzeichen)
- Methodisch-didaktische Integration
 - Vor- und Nachbereitung im Präsenzunterricht oder Online-Kurs
 - Anleitung für selbstorganisiertes Lernen zu Hause (Quest 3-Brille ausleihen, Lernpläne)
 - Feedback-Methoden: Sprachaufnahmen, Mitschneiden von VR-Gesprächen, Reflexionsrunden
- Reflexion und kritische Auseinandersetzung
 - Wirkfaktoren: Immersives Lernen, Verbesserte Sprachkompetenz, Motivierende Lernumgebung, Sicheres Übungsumfeld, Flexibilität und Anpassung, Förderung des kulturellen Verständnisses
 - Mögliche Nachteile: Anschaffungskosten, Technische Anforderungen, Begrenzte soziale Interaktion, Begrenzte Feedback-Qualität, Motion Sickness und körperliche Einschränkungen, Ablenkungspotential

Methodik

- Impulsreferate und Live-Demo:
 - Vorstellung der Apps, Kurzeinführung in VR-Bedienung, Diskussion über Lernpotenziale
- Hands-on-Phase:
 - Lernende üben in Kleingruppen mit Oculus Quest 3 und wechseln sich ab, Dialoge zu führen
 - Erproben verschiedener Rollenspiele und Quiz-Formate in den Apps
- Reflexion und Austausch:
 - Gemeinsame Auswertung der gemachten Erfahrungen
 - Sammlung von Ideen, wie und wo VR-Sprachtraining in den Alltag (oder Unterricht) integriert werden kann
- Projektarbeit:
 - Entwicklung kleiner Unterrichtsszenarien oder Selbstlernkonzepte mit VR-Sprachtraining
 - Präsentation und Feedback im Plenum

Organisation / Dauer

- Dauer:
 - 1 Tag: Überblick zu VR-Sprachlernapps, erste Übungen, Reflexionsrunde
 - 2 Tage: Intensiv-Workshops, detaillierte Projektarbeit, Ausarbeitung konkreter Unterrichtskonzepte
- Ablaufempfehlung:
 - Vormittag: Theoretischer Input, Live-Demos, erste Hands-on-Übungen
 - Nachmittag: Vertiefende Sprachübungen, Entwicklung eigener Szenarien, gemeinsame Abschlussbesprechung
- Teilnehmendenzahl: 10–15 Personen, damit alle ausreichend Zugang zu VR-Equipment haben

Technische Voraussetzungen und Materialien

- Oculus Quest 3-Brillen
 - Ausreichende Anzahl, idealerweise 3–5 Geräte für parallele Übungen
 - Vorinstallation der gewünschten Apps (LanguageLab, Mondly VR, FluentWorlds, etc.)
 - Stabiles WLAN für Download, Updates und Online-Funktionen
- Computer/Tablet + Beamer
 - Zum Demonstrieren der VR-Anwendungen oder Screensharing (falls Apps dies unterstützen)
- Headsets / Kopfhörer (optional)
 - Zur besseren Akustik bei Sprachübungen, um Hintergrundgeräusche zu minimieren
- Ggf. zusätzlicher Raum
 - Ausreichend Platz, damit mehrere Personen gleichzeitig sicher in VR agieren können
- Hygiene
 - Desinfektionstücher, Einweg-Gesichtsmasken (VR-Gesichtsaufgaben), um das Headset hygienisch zu teilen

Betreuung und Qualifikation der Leitung

- Fachleitung Fremdsprachen
 - Erfahrung im Bereich Spracherwerb und didaktischer Einsatz digitaler Medien
 - Kenntnis über Aufbau und Niveaueinpassung von Sprachlernmaterialien
- VR-/Technik-Expert/in
 - Sicherer Umgang mit Oculus Quest 3, Installation/Fehlersuche bei Apps
 - Unterstützung bei Einrichtung, Bedienung und Troubleshooting
- Methodisch-didaktische Beratung
 - Unterstützung bei Lernzieldefinition, Feedbackmethoden, Gruppenarbeit und Lernreflexion

Lernunterlagen / Dokumentation

- Handouts / Skript

- Übersicht über die vorgestellten VR-Sprachlern-Apps, wesentliche Funktionen und Einsatzszenarien
- Checkliste für die Vorbereitung und Durchführung eigener VR-Lerneinheiten
- Video-Tutorials
 - Kurze Anleitungen zu Mondly VR, FluentWorlds o. Ä.
 - Bedienungsanleitung Oculus Quest 3 (Grundfunktionen, Sicherheitsaspekte)
- Vorlagen für Unterrichtskonzepte
 - Beispiele für Lernszenarien (Hotel-Check-in, Restaurant, Small Talk)
 - Hinweise zur Anpassung an unterschiedliche Sprachniveaus (A1 bis B2+)
- Abschlusspräsentation
 - Gemeinsame Dokumentation der Workshop-Ergebnisse (z. B. Fotos, Screenshots, kurze Videoclips)
 - Feedbackrunde zu Lernerlebnissen und Perspektiven für den weiteren Einsatz

Am Ende der Lernwerkstatt sind die Teilnehmenden in der Lage, das Potenzial von VR den Erwerb einer Fremdsprache zu beurteilen. Mit dieser Lernwerkstatt zum immersiven Fremdsprachenlernen gewinnen Teilnehmende Einblicke in neuartige Sprachlernmethoden, die Spass, Interaktivität und reale Sprechanlässe verbinden. Sie lernen konkrete VR-Tools kennen und erproben, wie sich diese in den Unterricht oder das selbstorganisierte Lernen integrieren lassen