

Virtual Reality in der Lehramtsausbildung der romanischen Sprachen: Potenziale und Zukunftsperspektiven

Dr. Jennifer Wengler
(Leibniz Universität Hannover)

Virtual Reality (VR) wird aufgrund ihres Potenzials für Interaktion, Immersion und Imagination (Burdea & Coiffet, 2003) zunehmend in Bildungskontexte integriert. Studien heben u. a. ihre Vorteile für das interkulturelle Lernen hervor (Dhimolea et al., 2022; Eisenmann & Steinbock, 2023). Zudem bietet VR die Voraussetzungen für erfahrungsbasiertes, situiertes und (sozial-)konstruktivistisches Lernen (Zinn, 2019).

Seit dem Sommersemester 2022 werden im Rahmen der von der Leibniz School of Education geförderten Projekte „Virtual und Augmented Reality und ihre Potenziale für den Spanischunterricht“, „Grenzüberschreitungen: Reisen und Migration durch Literatur und virtuelle Realität erfahrbar machen“ und „Beyond Wor(l)ds 360°: Globales_Literarisches_Lernen“ gemeinsam mit Studierenden die Potenziale, Vorteile, Risiken und Limitationen der Technologie und des Mediums VR untersucht. Die in den Projekten angesiedelten Lehrveranstaltungen wurden zudem wissenschaftlich (qualitativ und quantitativ) begleitet, um u. a. Einstellungen von angehenden Lehrkräften, Präsenzerleben und Behaltensleistung zu untersuchen.

Der Vortrag stellt die am Romanischen Seminar der Leibniz Universität seit 2022 initiierten und durchgeführten VR-Initiativen in der Lehrkräfteausbildung vor, präsentiert Ergebnisse der wissenschaftlichen Begleitforschung und gibt Einblicke in aktuelle Forschungsprojekte und -vorhaben.

Die Teilnehmenden haben zudem die Möglichkeit, im Rahmen einer Workshopeinheit selbst in die Virtuelle Realität einzutauchen und (erste) immersive Erfahrungen zu sammeln.

Burdea, G., & Coiffet, P. (2003). Virtual reality technology (2nd ed). J. Wiley-Interscience.

Dhimolea, T. K., Kaplan-Rakowski, R., & Lin, L. (2022). A Systematic Review of Research on High-Immersion Virtual Reality for Language Learning. *TechTrends*, 66(5), 810–824. <https://doi.org/10.1007/s11528-022-00717-w>

Eisenmann, M., & Steinbock, J. (2023). Inter- und Transkulturelles Lernen in Social Virtual Reality. *Zeitschrift Für Fremdsprachenforschung*, 34(1), 29–52.

Zinn, B. (2019). Editorial: Lehren und Lernen zwischen Virtualität und Realität. *Journal of Technical Education*, 7(1). <https://www.journal-of-technical-education.de/index.php/joted/article/download/182/171>

Weiterführend:

Wengler, J. (2024). Beurteilungsraster für Virtual-Reality-Anwendungen im fremdsprachenunterrichtlichen Kontext. *k:ON – Kölner Online Journal für Lehrer*innenbildung*, 8(8), 95–113. <https://doi.org/10.18716/ojs/kON/2024.6>

Wengler, J. (2024). Einschätzungen von Lehramtsstudierenden zu Augmented und Virtual Reality als Medium im Fremdsprachenunterricht Spanisch. In M. Franke, E. Höfler, & A.-M. Lachmund (Hrsg.), *Spanischunterricht ¡¿digital?! Inter@ktion, Interdisziplinarität, Intertextualität im Blick* (S. 149–172). Frank & Timme. <https://www.esv-elibrary.de/book/99.160005/9783732989942/00023/download>

Über die Referentin:

Dr. Jennifer Wengler ist wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Didaktik der romanischen Sprachen an der Leibniz Universität Hannover. Ihre Schwerpunkte in Forschung und Lehre sind u. a. Emotion und Motivation in Lehr- und Lernprozessen, interkulturelles Lernen, Fehlerdidaktik sowie die Förderung digitaler Bildung. Außerdem ist sie Lehrkraft an der Wilhelm von Humboldt Online Privatschule und Autorin von Unterrichtsmaterialien (z.B. für das Lehrwerk *¿Qué pasa? Nueva Edición*). <https://www.jenniferwengler.de>