

Schnellbögl, Claudia

Virtual Reality in den Englischunterricht integrieren. Ein Seminarkonzept für Lehramtsstudierende

Journal für LehrerInnenbildung 26 (2026) 1, S. 130-139



Quellenangabe/ Reference:

Schnellbögl, Claudia: Virtual Reality in den Englischunterricht integrieren. Ein Seminarkonzept für Lehramtsstudierende - In: Journal für LehrerInnenbildung 26 (2026) 1, S. 130-139 - URN: urn:nbn:de:01111-pedocs-356461 - DOI: 10.25656/01:35646; 10.35468/jlb-01-2026-08

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:01111-pedocs-356461>

<https://doi.org/10.25656/01:35646>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen. Dieses Werk bzw. der Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Die neu entstandenen Werke bzw. Inhalte dürfen nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergegeben werden, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-Licence: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work in the public and alter, transform or change this work as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. You are not allowed to make commercial use of the work. If you alter, transform, or change this work in any way, you may distribute the resulting work only under this or a comparable license.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Virtual Reality

Bibliografie:

Claudia Schnellbögl (2026).

Virtual Reality

in den Englischunterricht integrieren.

Ein Seminarkonzept für Lehramtsstudierende.

journal für lehrerInnenbildung, 26 (1), 130–139.

<https://doi.org/10.35468/jlb-01-2026-08>

Gesamtausgabe online unter:

<http://www.jlb-journallehrerinnenbildung.net>

<https://doi.org/10.35468/jlb-01-2026>

ISSN 2629-4982

Virtual Reality in den Englischunterricht integrieren. Ein Seminarkonzept für Lehramtsstudierende

Abstract • Virtual Reality (VR) eröffnet durch immersives und interaktives Erleben viele Möglichkeiten für das Fremdsprachenlernen. Für die Integration von VR in den Fremdsprachenunterricht benötigen Lehrkräfte Kompetenzen zur Auswahl und Gestaltung von VR-Lernumgebungen sowie zur fachdidaktischen Unterrichtsplanung. In diesem Seminar erwerben Studierende Wissen und Fertigkeiten zu VR und kompetenzorientierter Unterrichtsplanung im Kontext von Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE). Dabei werden sie schrittweise an die Praxis herangeführt und zur Reflexion ihrer professionellen Entwicklung angeregt.

Schlagworte/Keywords • Virtual Reality, Unterrichtsplanung, Micro-Teaching, Lehrkräftebildung

Virtual Reality für das Fremdsprachenlernen

Virtual Reality (VR) umfasst verschiedene Technologien, die das immersive Erleben computergenerierter Umwelten ermöglichen. In diesem Beitrag bezieht sich VR speziell auf hoch-immersive VR, die durch eine VR-Brille erlebt wird. Durch das Tragen der VR-Brille tauchen Lernende vollständig in die virtuelle Welt ein und nehmen ihre reale Umwelt kaum noch wahr. Dies fördert das Erleben des „Dort-Seins“ (*Präsenzerleben*), sowie durch Steuerung per Controller oder Kopfbewegung Handlungskontrolle (*Agency*), zwei zentrale Konstrukte, die Lernen in VR begünstigen (Makransky & Petersen, 2021).

Besonders für das Fremdsprachenlernen sind die Kontextualisierung, Interaktion und Individualisierung in VR förderlich, ebenso wie virtuelle soziale Interaktionen. Dadurch kann in VR das Erlernen linguistischer, pragmatischer und kultureller Kompetenzen im Fremdsprachenunterricht gefördert werden (Chun et al., 2022). Eine systematische Übersichtsarbeit von Dhimolea et al. (2022) zeigt, dass VR sowohl kognitive, affektive als auch pragmatische Fremdsprachenkompetenzen fördern kann. Auf der kognitiven Ebene kann durch VR beispielsweise Wissen über landeskundliche Themen vermittelt werden, wenn Lernende Orte durch virtuelles Reisen erleben. VR-Reiseerlebnisse können darüber hinaus auf der affektiven Ebene das Interesse der Lernenden für zielsprachige Orte und andere Themen des Englischunterrichts wecken (DeWitt et al., 2022). Zudem zeigen Studien, dass der Einsatz von VR beispielsweise die Bereitschaft, in der Fremdsprache zu sprechen, erhöhen kann (Yudintseva, 2024). Auch gibt es erste Hinweise auf den Abbau fremdsprachlicher Sprechängste durch VR-Apps, in denen Lernende mit virtuellen Avataren sprechen können (Thrasher, 2022). Des Weiteren können zentrale Komponenten interkultureller Kompetenz wie Empathie oder Perspektivübernahme durch VR gefördert werden, beispielsweise in virtuellen Austauschformaten (Gruber & Wagner, 2024) und durch das Erleben fremder Lebenswelten in VR (DeWitt et al., 2022). Auf der pragmatischen Ebene zeigen Studien, dass durch VR-Apps beispielsweise der Vokabelerwerb (Zhang et al., 2025), Lesekompetenzen (Kaplan-Rakowski & Gruber, 2023) und Hör-(Seh-)Verstehenskompetenzen (Ye & Kaplan-Rakowski, 2024) sowie das Erlernen von Ortspräpositionen (Bacca-Acosta et al., 2023) gefördert werden können.

Die bisherige Studienlage zu VR für das Fremdsprachenlernen zeigt, dass Lerneffekte stark von der verwendeten VR-Technologie, VR-App und deren Einsatz abhängen. Daher ist die fachdidaktische Einbettung in den Englischunterricht von zentraler Bedeutung. (Angehende) Lehrkräfte müssen deshalb befähigt werden, VR zu nutzen, gezielt geeignete Apps für ihre Unterrichtszwecke auszuwählen und diese fachdidaktisch in den Unterricht einzubinden.

Kontext: Bildung für nachhaltige Entwicklung

Das hier vorgestellte Seminar ist inhaltlich im Kontext von Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) im Fremdsprachenunterricht verortet. BNE hat die Förderung der Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO], 2017) im Bildungsbereich zum Ziel und ist als übergreifendes Bildungs- und Erziehungsziel der UNESCO inzwischen in den Lehrplänen und der Lehrkräftebildung verankert (Kultusministerkonferenz, 2023). Im Fremdsprachenunterricht liegt der Fokus von BNE insbesondere darauf, die Lernenden zu befähigen, aktiv auf der Fremdsprache an globalen Diskursen über Nachhaltigkeitsthemen teilhaben zu können (Kultusministerkonferenz & Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung, 2017; Römhild, 2024; Surkamp, 2022). Da viele globale Themen, beispielsweise der Artenschutz in den Ozeanen oder die amerikanische Bürgerrechtsbewegung der 1960er Jahre, nicht direkt im Lebensalltag der Lernenden sichtbar sind, bietet sich die VR-Technologie besonders an, die ferne Orte, vergangene Ereignisse und fremde Lebensrealitäten direkt erlebbar machen kann (Zirkel, 2025).

Ziele des Seminars

Ziel dieses Seminars ist die Förderung der Kompetenzen von Englischlehramtsstudierenden bezüglich der fachdidaktischen Integration von VR in Unterrichtsplanungen. Dieses Ziel knüpft an zwei Rahmenmodellen digitaler Kompetenzen (angehender) Lehrkräfte an: Das TPACK-Modell von Mishra und Koehler (2006) betont die Wichtigkeit der Integration verschiedener Bereiche professionellen Wissens von Lehr-

kräften, insbesondere der *technological pedagogical content knowledge* (TPACK), welche sowohl Wissen über Technologien, Fachwissen und pädagogisch-psychologisches Wissen integriert.

Den zweiten Anknüpfungspunkt bildet der Europäische Rahmen für die Digitale Kompetenz Lehrender (*DigCompEdu*; Redecker, 2017), in dem konkrete Handlungsbereiche (angehender) Lehrkräfte im Umgang mit digitalen Medien definiert werden. In Bezug auf VR als neue Bildungstechnologie fördert das Seminar insbesondere Kompetenzen der Studierenden zur Auswahl, Erstellung und Anpassung von VR-Umgebungen sowie zur Planung von Englischunterricht mit Einsatz von VR.

Hochschuldidaktisches Konzept

Das Seminarkonzept berücksichtigt Merkmale effektiver Lerngelegenheiten zur Förderung digitaler unterrichtsbezogener Kompetenzen angehender Lehrkräfte wie das Vertrautmachen mit der Technologie durch Exploration, kollaborative Entwicklung von Unterrichtsplanungen, kontinuierliche kritische Reflexion der Technologie, sowie authentische Lehrerfahrung und Feedback (Tondeur et al., 2025) im Rahmen zweier *Micro-Teachings*, die die Studierenden schrittweise an die Praxis heranzuführen (Grossman, 2018). Im Sinne des *constructive alignment* stellt die Präsentation der Unterrichtspläne mit Durchführung eines kurzen Micro-Teachings mit Kommiliton*innen das Prüfungsformat dar. Ihre Erfahrungen währenddessen reflektieren sie kontinuierlich angeregt durch ein *Learning Journal* und Gespräche im Seminar. Die Zielgruppe sind fortgeschrittene Lehramtsstudierende für das Fach Englisch an weiterführenden Schulen, d. h. Mittelschulen, Realschulen, Gymnasien und beruflichen Schulen. Die Primarstufe wurde explizit nicht einbezogen, da die Verwendung der im Seminar genutzten VR-Brillen frühestens ab 10 Jahren empfohlen ist.

Seminarinhalte

Die Seminarinhalte umfassen Wissen zu Lernmodellen zu VR (z. B. Makransky & Petersen, 2021), zum aktuellen Forschungsstand zum Fremdsprachenlernen mit VR sowie zu konzeptionellen Modellen zur Bewertung von VR-Apps für den Fremdsprachenunterricht (Lege et al.,

2020). Zum Erwerb von Unterrichtsplanungskompetenzen lernen die Studierenden englischdidaktische Modelle kennen (z. B. Hallet, 2013). Die Studierenden setzen sich zudem mit BNE als übergreifendem Bildungs- und Erziehungsziel sowie mit fachdidaktischen Modellen zur Förderung von BNE im Englischunterricht auseinander (z. B. Ludwig & Summer, 2021; Surkamp, 2022) und wenden diese auf ihre eigenen Unterrichtsplanungen an.

Verwendete VR-Technologie

Da das Seminar ein möglichst breites Verständnis aktuell vorhandener VR-Technologie vermitteln soll, werden verschiedene Arten von Hard- und Software eingesetzt: zum einen *stand-alone* VR-Brillen mit Controllern (*MetaQuest 3*, *Pico 4*) mit einigen vorinstallierten Apps zum Fremdsprachenlernen oder zu BNE-bezogenen Inhalten; zum anderen smartphonebasierte VR-Brillen aus Karton (*Cardboards*) und Kunststoff (*VR Shark X6*) mit dem Autorentool *AR2VR*, das die Erstellung eigener VR-Umgebungen ohne Programmierkenntnisse ermöglicht.

Seminarablauf

Das Seminar besteht aus sieben Blockterminen à 3 Stunden. Dieses Format wurde gewählt, um den Studierenden Zeit für den Umgang mit der VR-Technologie im Seminar zu geben sowie Raum für die direkte Anwendung der Seminarinhalte auf die eigenen Unterrichtsplanungen mit VR. Abbildung 1 zeigt den schematischen Aufbau des Seminars.

In der Einführungssitzung lernen die Studierenden den Aufbau und die Ziele des Seminars, sowie die Grundlagen der VR-Technologie kennen. Sie können danach Definitionen und Grundelemente des Fremdsprachenlernens mit VR wiedergeben und skizzieren. Zudem erproben sie den praktischen Umgang mit VR-Technologien.

In den folgenden Sitzungen erwerben die Studierenden vertiefte Kenntnisse zu BNE, kompetenzorientierter Unterrichtsplanung und VR und wenden diese direkt auf eigene Unterrichtsplanungen an. Sie geben sich gegenseitig Feedback und evaluieren ihre Unterrichtsplanungen vor dem Hintergrund neu gelernter Modelle und Theorien.

Anschließend präsentieren sie ihre finalisierten Unterrichtsplanungen und führen ein kurzes *Micro-Teaching* mit ihren Kommiliton*innen durch. Dies bereitet vor auf den Workshop mit Englischlernenden in der Folgesitzung und ist Teil eines Prozesses authentischer Lehrerfahrung. In der letzten Sitzung werden die Seminarinhalte sowie die *Micro-Teaching*-Erfahrung mit den Studierenden reflektiert und gemeinsam Möglichkeiten fachdidaktischer Integration von VR in kompetenzorientierte Unterrichtsplanung auf Basis der gesammelten Erfahrungen diskutiert.

Begleitend zu den Seminarsitzungen führen die Studierenden ein *Learning Journal*, das sie strukturiert mit Fragen zur Reflexion über die Seminarinhalte sowie ihren eigenen Lernfortschritt anleitet.

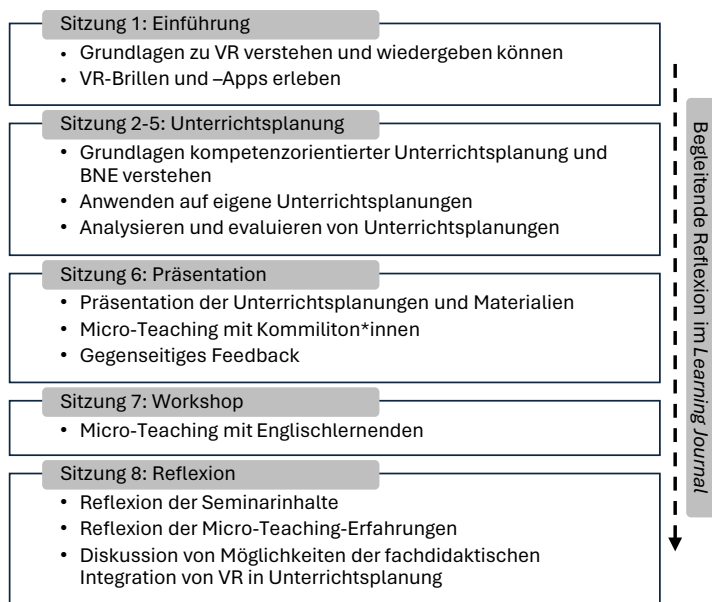


Abb. 1 Aufbau des Seminars

Einblicke in die Durchführung

Das Seminar wurde im Sommersemester 2024, im Wintersemester 2024/25 und im Sommersemester 2025 durchgeführt. Insgesamt nahmen $N = 25$ Englischlehramtsstudierende daran teil. Die Studierenden

wählten selbst das Thema und VR-Technologie für ihre Unterrichtsplanung und konnten kollaborativ zu zweit oder individuell arbeiten. Insgesamt entstanden 16 Unterrichtsplanungen mit VR, darunter acht mit Verwendung von smartphonebasierter VR und dem Auto-rentool AR2VR und acht mit Verwendung der MetaQuest 3 VR-Brillen und BNE-bezogenen Apps (z. B. *OceanRift*, *We live here*, *MLK – Now is the time*). Die Studierenden nannten als Gründe für die Verwendung smartphonebasierter VR die hohe Adaptierbarkeit. Dahingegen wurden vorgefertigte Apps auf der *stand-alone* VR-Brille v. a. aufgrund des hohen Immersionsgrads gewählt. Die Studierenden entwickelten zusätzlich Materialien (z. B. Arbeitsblätter und Texte) zur fachdidaktischen Einbettung der VR-Aktivität in die Unterrichtsstunde.

Während der Präsentationen ihrer Unterrichtsplanungen, die auch ein *Micro-Teaching* mit den Kommiliton*innen beinhaltete, reflektierten die Studierenden bereits die Integration von VR und gaben sich gegenseitig Feedback, auf dessen Basis sie ihre Materialien überarbeiteten. Der Workshop konnte zweimal in Kooperation mit einer Englischlehrkraft stattfinden, sodass eine Schulklasse ($N = 25\text{--}28$) der 10. Jahrgangsstufe im *SprachenLLab* der Universität Bamberg teilnahm. In Gruppen ($N = 3\text{--}5$) durften die Lernenden zwei verschiedene Stationen ausprobieren (siehe Abb. 2), was insbesondere im Hinblick auf die technische Komplexität von VR beim Erstkontakt die Betreuung erleichtert.

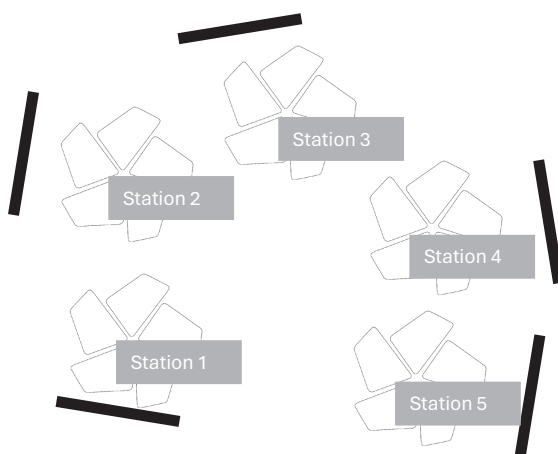


Abb. 2 Stationen für den VR-Workshop im SprachenLLab der Universität Bamberg

Die Workshops wurden von den Studierenden als positiv für ihre professionelle Entwicklung wahrgenommen ($M = 4.15$, $SD = .66$, auf einer Skala von eins bis fünf; $N = 18$). Durch Beobachtung zeigte sich insbesondere die Wichtigkeit detaillierter Planung für eine produktive Lernatmosphäre. Die Lernenden zeigten sich durch VR motiviert, sprachen aber oft viel Deutsch. Die Vorbereitung von Begleitmaterialien und klar formulierten Aufgaben sind daher zentral, um VR für die fremdsprachliche Kompetenzentwicklung einzusetzen.

Bei der abschließenden Gruppendiskussion erörterten die Studierenden beispielsweise die hohe Motivierung der Lernenden durch VR und auch das erschwerte Zeitmanagement, da Lernende unterschiedlich viel Zeit in den VR-Welten verbringen.

Diskussion und Ausblick

Insgesamt bietet das hier vorgestellte Seminar Englischlehramtsstudierenden die Gelegenheit, ihre fachdidaktischen Kompetenzen im Hinblick auf VR als neue Bildungstechnologie zu erweitern und dabei sowohl theoretisches Wissen zu erwerben als auch praktisches Unterrichtshandeln im Rahmen von *Micro-Teaching* zu üben. Die recht breite Herangehensweise an die VR-Technologie kann möglicherweise auch auf Seminare anderer Lehramtsstudiengänge übertragen werden.

Zur detaillierteren Beforschung des Seminars sind weitere qualitative Auswertungen der Unterrichtsplanungen, *Learning Journals* und Gruppeninterviews in Arbeit.

Literatur

- Bacca-Acosta, J., Tejada, J., Lampropoulos, G. & Avila, C. (2023). A comparative eye-tracking study between a virtual reality system and a desktop environment for learning the prepositions of place in English. *CALICO Journal*, 40(1), 68–90. <https://doi.org/10.1558/cj.22803>
- Chun, D. M., Karimi, H. & Sañosa, D. J. (2022). Traveling by headset. *CALICO Journal*, 39(2), 129–149. <https://doi.org/10.1558/cj.21306>
- DeWitt, D., Chan, S. F. & Loban, R. (2022). Virtual reality for developing intercultural communication competence in Mandarin as a Foreign language. *ETR&D – EDUCATIONAL TECHNOLOGY RESEARCH AND DEVELOPMENT*, 70(2), 615–638. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-10074-9>

- 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>
- Grossman, P. L. (2018). *Teaching core practices in teacher education*. Harvard Education Press.
- Gruber, A. & Wagner, M. (2024). Fostering interdisciplinary intercultural citizenship with virtual reality in a world language virtual exchange project. *Intercultural Communication Education*, 7(1), Article 1304. <https://doi.org/10.29140/ice.v7n1.1304>
- Hallet, W. (2013). Die komplexe Kompetenzaufgabe. *Der Fremdsprachliche Unterricht Englisch*, 124, 2–8.
- Kaplan-Rakowski, R. & Gruber, A. (2023). An experimental study on reading in high-immersion virtual reality. *British Journal of Educational Technology*, 55(2), 541–559. <https://doi.org/10.1111/bjet.13392>
- Kultusministerkonferenz (2023). *Bildung für nachhaltige Entwicklung – Informationen der Länder (Beschluss der KMK vom 09.02.2023)*. Abgerufen am 18.08.2025, unter https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/Bildung/AllgBildung/2023-02-17_BNE-Info-Laender.pdf
- Kultusministerkonferenz & Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2017). *Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung. Teilausgabe Neue Fremdsprachen (Englisch, Französisch, Spanisch)*. Cornelsen.
- Lege, R., Bonner, E., Frazier, E. & Pascucci, L. (2020). Pedagogical considerations for successful implementation of virtual reality in the language classroom. In M. Kruk (Ed.), *New technological applications for foreign and second language learning and teaching* (pp. 24–46). Hershey.
- Ludwig, C. & Summer, T. (2021). Critical environmental literacy entwickeln. Wie sich eco-artefacts und eco-tasks im Unterricht einsetzen lassen. *Englisch 5–10*, 55, 26–31.
- Makransky, G. & Petersen, G. B. (2021). The cognitive affective model of immersive learning (CAMIL): A theoretical research-based model of learning in immersive virtual reality. *Educational Psychology Review*, 33, 937–958. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09586-2>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. In Y. Punie (Ed.), *EUR 28775 EN*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/178382>
- Römhild, R. (2024). *Global Citizenship Education im Fremdsprachenunterricht*. Gunter Narr. <https://doi.org/10.24053/9783381106226>
- Surkamp, C. (Hrsg.). (2022). *Bildung für nachhaltige Entwicklung im Englischunterricht: Grundlagen und Unterrichtsbeispiele*. Klett | Kallmeyer.
- Thrasher, T. (2022). The impact of virtual reality on L2 French learners' language anxiety and oral comprehensibility: An exploratory study. *CALICO Journal*, 39(2), 219–238. <https://doi.org/10.1558/cj.42198>
- Tondeur, J., Trevisan, O., Howard, S. K. & Van Braak, J. (2025). Preparing preservice teachers to teach with digital technologies: An update of effective SQD-strategies. *Computers & Education*, 232, Article 105262. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105262>

- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. <https://doi.org/10.54675/CGBA9153>
- Ye, Y. & Kaplan-Rakowski, R. (2024). An exploratory study on practising listening comprehension skills in high-immersion virtual reality. *British Journal of Educational Technology*, 55(4), 1651–1672. <https://doi.org/10.1111/bjet.13481>
- Yudintseva, A. (2024). An exploration of low- and high-immersive virtual reality modalities for willingness to communicate in English as a second language. *Computers & Education: X Reality*, 5, Article 100076. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2024.100076>
- Zhang, M. M., Hashim, H. & Yunus, M. M. (2025). Analyzing and comparing augmented reality and virtual reality assisted vocabulary learning: A systematic review. *Frontiers in Virtual Reality*, 6, Article 1522380. <https://doi.org/10.3389/frvir.2025.1522380>
- Zirkel, M. (2025). Immersive virtuelle Realität im Fremdsprachenunterricht: Virtuelle Welten, reale Lernerfolge. In E. Thaler (Hrsg.), *Impulsgeber Fremdsprachen: Best Practice und Diskussionen aus der Tagung des Gesamtverbands Moderne Fremdsprachen Bayern*. (S. 31–41). Cornelsen.

Schnellbögl, Claudia,
<https://orcid.org/0009-0007-5341-9656>
 wiss. Mitarbeiterin,
 Professur für Fachdidaktik Englisch,
 Otto-Friedrich-Universität Bamberg.
 Arbeitsschwerpunkte:
 Virtual Reality im Englischunterricht,
 Unterrichtsplanung, Lehrkräftebildung.
claudia.schnellboegl@uni-bamberg.de