

# Digitale Souveränität von Fremdsprachenlehrkräften fördern (EFT A): Inter- und Transkulturelles Lernen in Social Virtual Reality

Maria Eisenmann | Jeanine Steinbock

Julius-Maximilians-Universität Würzburg | Lehrstuhl für Fachdidaktik - Moderne Fremdsprachen

maria.eisenmann@uni-wuerzburg.de | jeanine.steinbock@uni-wuerzburg.de

## Inter- und Transkulturelles Lernen

- Fähigkeiten und Fertigkeiten zur aktiven Teilhabe an einer globalen, durch kulturelle Diversität geprägten Gesellschaft [1, 2]
- kognitive, affektive und konative Kompetenzen
- Perspektivübernahme und Empathie
- Kritische Diskussion von Stereotypen
- Abbau von Vorurteilen
- ➔ *global citizenship education* [7]

## (Social) Virtual Reality

- Virtual Reality (VR) bezeichnet eine immersive, digitale Umgebung; Social VR zielt auf soziale Interaktionen innerhalb dieser Umgebung ab [4, 8].
- Social VR = virtual, collaborative, multi-user [9]
- *Human-Computer-Interaction-Forschung* zeigt, dass verschiedene Designelemente, wie Avatare, virtuelle Objekte oder Umgebungen, unterschiedliche Auswirkungen auf Einstellungen und Verhalten haben [8].

## Das Potenzial von Social VR

- Kommunikation und Interaktion unterstützt durch virtuelle Objekte [5]
- Übernahme verschiedener Perspektiven durch Avatare
- komplexe und relevante Lernumgebungen [9]
- vielfältige Darstellungen von Inhalten [9, 10]
- Handlungsorientierung
- hohe Eigenverantwortung im Lernprozess [10]
- soziale Präsenz zur Unterstützung von Kooperation und Kollaboration

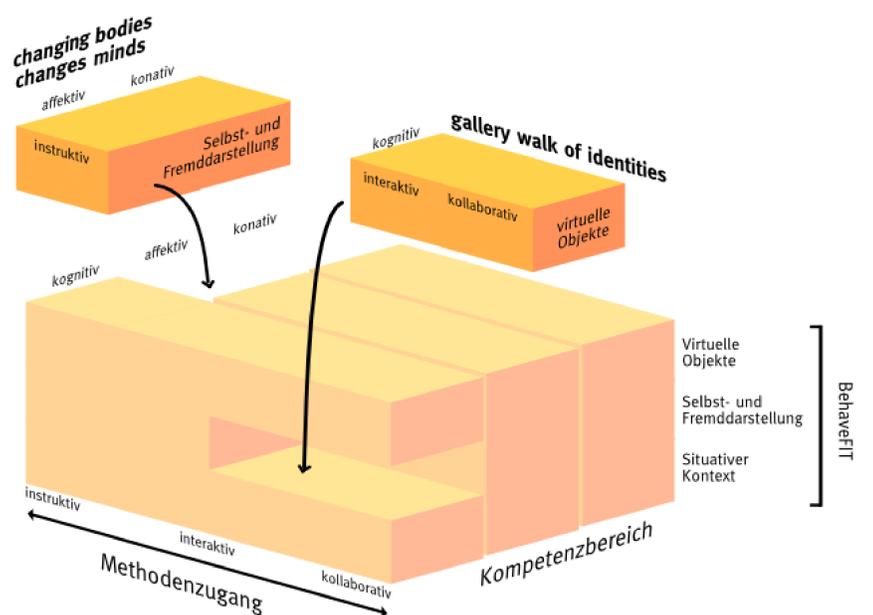


*ViLeArn* nutzt die Kollaborationsplattform *Notion*, virtuelle Tablets, einen Bildschirm für Präsentationen, eine Sprachmemo-Funktion und den *InteractionSuitcase* (eine Sammlung kulturell-konnotierter Objekte) [3]. Die Teilnehmenden können verschiedene Rollen einnehmen (*Moderator, Observer, Participant*)

**Abbildung 1:** Die Abbildung zeigt eine beispielhafte Interaktion zwischen zwei Teilnehmenden in *ViLeArn*. Die Teilnehmenden sind hier mit stilisierten Avataren verkörpert und hatten die Aufgabe den Begriff "Kultur" mit Hilfe der Objekte des *InteractionSuitcases* zu definieren.

## Vorarbeiten und Ergebnisse

- Entwicklung des *InteractionSuitcase*, einem VR-Designelement zur Nutzung von virtuellen Objekten in Social VR
- Entwicklung eines Seminarskonzepts zur Lehrkräfteausbildung
  - Zielgruppe: Lehramtsstudierende für das Fach Englisch
  - Ziel: Teilnehmende entwickeln Unterrichtsaktivitäten in Social VR zum Aufbau inter- und transkultureller Kompetenzen im Englischunterricht
  - Ergebnis: Drei durchgeführte Seminare mit sechs entwickelten Unterrichtsaktivitäten
- Entwicklung einer Methoden-Map (s. Abb. 2) zur Beschreibung der Unterrichtsaktivitäten
- Erkenntnisse aus Begleiterhebungen (Interviews) zu Wirkung und Potenzial
  - ➔ Avatare als am häufigsten genutztes Element [3,6]
  - ➔ *InteractionSuitcase* zeigte eine hohe Benutzerfreundlichkeit [3]
  - ➔ Perspektivwechsel durch Avatarverkörperung wurde als größtes Potenzial genannt
  - ➔ Empfundene Nähe zum Lerngegenstand wurde positiv hervorgehoben
  - ➔ Teilnehmende betonten die Relevanz bereits im Studium digitale Kompetenzen zu erwerben, um in der Lehrpraxis besser darauf aufbauen zu können



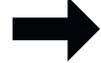
**Abbildung 2:** Methoden-Map zur Beschreibung der entwickelten Unterrichtsaktivitäten. Zwei Konzepte wurden als Bausteine exemplarisch in der Map abgebildet [6].

## Arbeitsschritte und Ziele

Evaluation der entwickelten Unterrichts-konzepte im Wintersemester 2023/2024



Weiterentwicklung des Seminars hin zu einer Fortbildung für digitale Souveränität in vollimmersiven Lehr/Lernumgebungen zum Aufbau von inter- und transkulturellen Kompetenzen unter Englischlernenden



Evaluation und Weiterentwicklung des Fortbildungskonzepts im Sinne eines *design-based-research*

## Literatur:

[1] Braselmann, S., Glas, K. & Volkmann, L. (2021). Ecology, Cultural Awareness, Anti-Racism and Critical Thinking: Integrating Multiple Perspectives in Foreign Language Teaching. *Ecozon* Vol 12 (1), 8-24. [2] Eisenmann, M. (2015). Crossovers – Postcolonial Literature and Transcultural Learning. In: Delanoy, W., Eisenmann, M. & Matz, F. (eds.) *Lear. w. Lit. in the EFL Classroom*. Frankfurt: Lang, 217-236. [3] Hein, R., Steinbock, J., Eisenmann, M., Latoschik, M. E., & Wienrich, C. (2021). Development of the InteractionSuitcase in virtual reality to support inter-and transcultural learning processes in EFL education. *DELFI 2021*. G. f. I. e.V., 91-96. [4] Hein, R. M., Wienrich, C., & Latoschik, M. E. (2021). A Systematic Review of FL Learning with Immersive Technologies (2001-2020). *AIMS Electronics and Electrical Engineering*, 5(2). [5] Hein, R., Latoschik, M. E., & Wienrich, C. (2022). Usability and User Experience of Virtual Objects Supporting Learning and Communicating in Virtual Reality. In *Proceedings of MuC 2022* (pp. 518-522). [6] Steinbock, J., Hein, R., Eisenmann, M., Latoschik, M. E., & Wienrich, C. (2022). Virtual Reality im modernen Englischunterricht und das Potenzial für Inter- und Transkulturelles Lernen. *MedienPädagogik Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, Vol. 47, 246-266. [7] Volkmann, L. (2014). Die Abkehr vom Differenzdenken: Transkulturelles Lernen und global education. In: Matz, F., Rogge, M. & Siepman, P. (eds.). *Transkulturelles Lernen im und Praxis*. Frankfurt am Main: Lang, 37-51. [8] Wienrich, C., Eisenmann, M., Latoschik, M. E., & Grafe, S. (2020). CoTeach-Connected Teacher Education. *VRinSight Greenpaper*, 124, 53-55. [9] Johnson-Glenberg, Mina C. (2018). Immersive VR and Education. *Embodied Design Principles That Include Gesture and Hand Controls*. *Front. Robot AI* 5:81. [10] Ripka, G., Grafe, S. & Latoschik, M. E. (2020). Preservice Teachers' encounter with Social VR- Exploring Virtual Teaching and Learning Processes in Initial Teacher Education. In: Langran, E. (ed.). *SITE Interactive Conference. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)*. 549-562.

