

Inter- und Transkulturelles Lernen in Social Virtual Reality

Rebecca Hein, Jeanine Steinbock, Maria Eisenmann, Carolin Wienrich, Marc Erich Latoschik

(Social) Virtual Reality und dessen Potenzial

- Virtual Reality (VR) bezeichnet eine immersive, digitale Umgebung; Social VR zielt auf soziale Interaktionen innerhalb dieser Umgebung ab [4, 8].
- Im Englischunterricht wurde VR bisher wenig genutzt [4].
- HCI-Forschung zeigt, dass verschiedene Designelemente, wie Avatare, virtuelle Objekte oder Umgebungen, unterschiedliche Auswirkungen auf Einstellungen und Verhalten haben [8].

Inter- und Transkulturelles Lernen

- Interkulturalität fokussiert sich auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Kulturen; Transkulturelle Kompetenzen erkennen Kultur als fließend und sich verändernd an [2, 7].
- Inter- und transkulturelle Kompetenzen sind wesentliche Fähigkeiten und Qualifikationen für die aktive Teilnahme an einer von digitalen Medien geprägten globalen Gesellschaft [1].
- Der Fremdsprachenunterricht sollte kognitive, affektive und konative inter- und transkulturelle Kompetenzen ansprechen [6].

Interdisziplinäre Zusammenarbeit in AP5

Entwicklung eines Seminarskonzepts: Mediendidaktische Überlegungen sind bei der Integration von VR in den Unterricht unerlässlich [6].

Nutzung und Weiterentwicklung einer Social VR Anwendung aus dem RealityStack

Begleiterhebung und Grundlagenforschung: Während des Seminars werden die Studierenden beispielsweise zur Benutzerfreundlichkeit der Anwendung befragt. Außerdem wird zur Wirkung der genutzten Designelemente Grundlagenforschung betrieben [5].



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

Ergebnisse

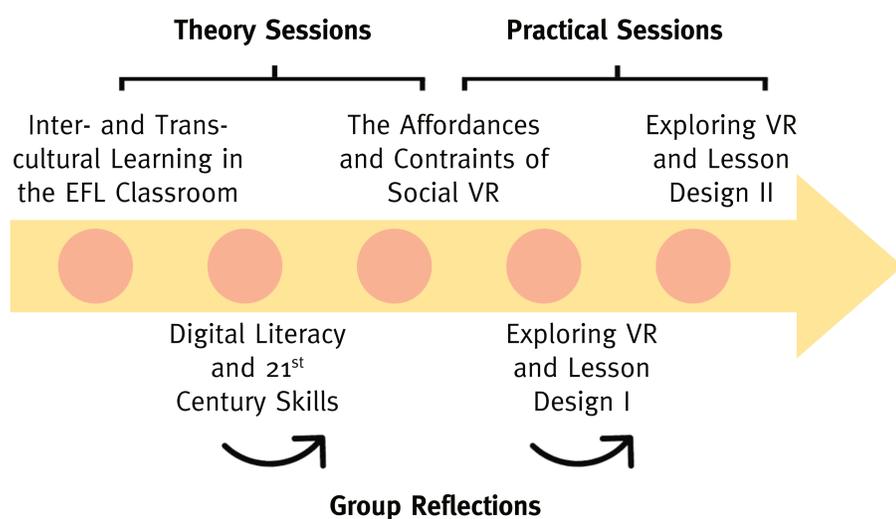


Abbildung 2: Diese Abbildung zeigt den Ablauf und die vermittelten Inhalte des Seminars. Es handelte sich um eine Blockveranstaltung mit sechs Sessions, dessen letzte aus einer Prüfung bestand und daher hier nicht dargestellt ist. [6].

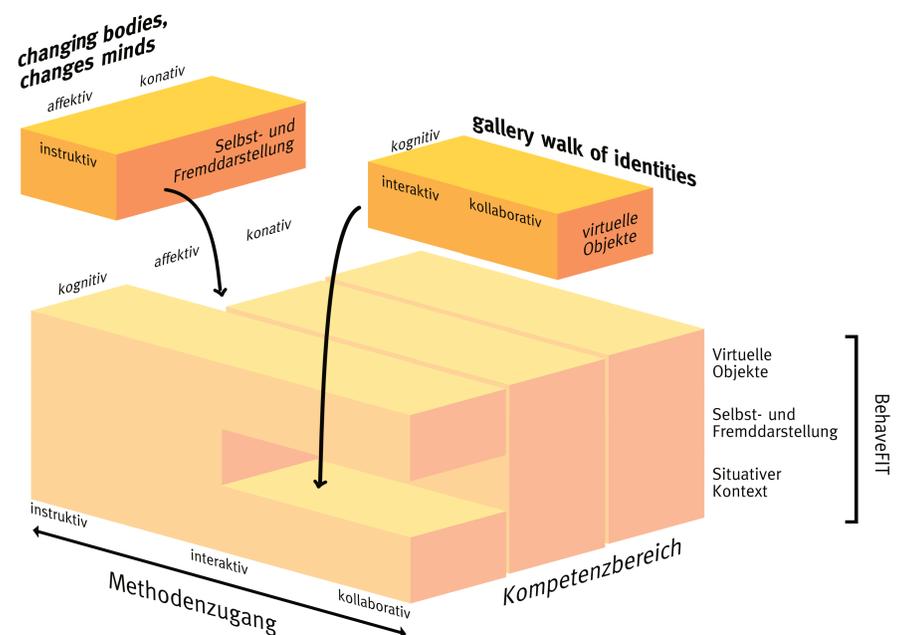


Abbildung 3: Zeigt die Methoden-Map, die beim Einordnen der Konzepte helfen soll. Zwei Konzepte wurden als Bausteine exemplarisch in der Map abgebildet [6].

- Erfolgreiche Entwicklung eines modernen Englischunterricht-Konzepts, das die methodischen und didaktischen Vorteile von VR für inter- und transkulturelles Lernen nutzt. Das Seminar fand dreimal statt und führte zur Entwicklung von sechs Konzepten [6].
- Begleitende Untersuchungen ergaben, dass in den entwickelten Konzepten am häufigsten Avatare verwendet wurden [3,6]. Die Evaluierung des InteractionSuitcase zeigte eine hohe Benutzerfreundlichkeit und birgt Potenzial für weitere Entwicklungsmöglichkeiten [3].

Zusammenfassung und Implikationen

- Englischlehrkräfte sollten die Bedeutung inter- und transkultureller Kompetenzen bei der Vorbereitung von Englischlernenden auf eine globale, von digitalen Medien geprägte Gesellschaft erkennen und moderne Methoden des Englischunterrichts einbeziehen.
- Social VR kann gewinnbringend im Englischunterricht eingesetzt werden und als *third space* fungieren, in der interkulturelle Begegnungen dezentral erkundet und kritisch untersucht werden können.
- HCI-Forschung sollte den Einfluss verschiedener Funktionen und Designelemente innerhalb von Social VR-Anwendungen auf Einstellungs-, Verhaltensänderungen und interkulturelle Kompetenz weiter untersuchen.

Fazit: Die Förderung der interdisziplinären Zusammenarbeit ist unerlässlich, um das Verständnis und die Entwicklung effektiver, benutzerfreundlicher VR-Anwendungen für Bildungszwecke und Forschung zu ermöglichen [7].

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. & Siepmann, P. (eds.). *Transkulturelles Lernen in 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.



GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung
Connected Teacher Education (CoTeach) wird im Rahmen der gemeinsamen "Qualitätsoffensive Lehrerbildung" von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

Kontakt:

Rebecca Hein - Psychologie Intelligenter Interaktiver Systeme und Human-Computer Interaction
Jeanine Steinbock – Lehrstuhl für Fachdidaktik der modernen Fremdsprachen
Universität Würzburg
Am Hubland
97074 Würzburg
E-Mail: rebecca.hein@uni-wuerzburg.de; jeanine.steinbock@uni-wuerzburg.de