Asymmetrisches Virtual Reality Drawing Tandem

Das folgende Dokument enthält Hinweise für die Durchführung einer asymmetrischen Virtual Reality Übung für die Ausbildung fremdsprachiger und interkultureller Kompetenz (vgl. Hoppe 2025[1], in Vorb.). In der Übung agieren Lernende bewusst in zwei verschiedenen, sich nur teilweise überlappenden Wahrnehmungsräumen: Eine Person taucht immersiv in die virtuelle Realität ein und muss auf einer Tafel zeichnen, der/die Partner:in gibt verbal Anweisungen, was zu zeichnen ist. Durch das Wegfallen von Mimik und Gestik im kommunikativen Geschehen werden komplexe sprachliche und mentale Bedeutungsaushandlungsprozesse initiiert, die den Erwerb fremdsprachiger und interkultureller Kompetenz fördern. Die Übung eignet sich so als Grundlage zur kritischen Reflexion spielbasierter Ansätze in der Fremdsprachendidaktik als auch zum (interkulturellen) Kompetenzbegriff.

Literaturempfehlungen:

- Ellis, R. (2009). Task-based language teaching: Sorting out the misunderstandings. *International Journal of Applied Linguistics*, 19: 221-246.
- Knapp, K. (1995). Interkulturelle Kommunikationsfähigkeit als Qualifikationsmerkmal für die Wirtschaft. In: Bolten, J. (Hrsg.). *Cross Culture – interkulturelles Handeln in der Wirtschaft*, (pp. 8-23). Sternenfels/Berlin: Verlag Wissenschaft & Praxis.
- Lai, C. & Li, G. (2011). Technology and Task-Based Language Teaching: A Critical Review. *CALICO Journal*, 28 (2), pp. 498-521. http://dx.doi.org/10.11139/cj.28.2.498-521.
- Senkbeil, K., Martin, G., & O'Rourke, B. (2022). SpEakWise VR: exploring the use of social virtual reality in telecollaborative foreign language learning between learners of English and German. In Arnbjörnsdóttir, B., Bédi, B., Bradley, L., Friðriksdóttir, K., Garðarsdóttir, H., Thouësny, S., & Whelpton, M. J. (Hrsg.), *Intelligent CALL, granular systems, and learner data: short papers from EUROCALL 2022* (S. 352-357). Research-publishing.net. http://dx.doi.org/10.14705/rpnet.2022.61.1483.

Durchführung:

In kleineren Gruppen (5 bis maximal 10) können im Vorfeld einer Seminarsitzung Zweierteams gebildet werden, in größeren Gruppen empfiehlt es sich, Instructorteams zu bilden oder alternativ mehrere Räume zu buchen und Hilfskräfte als Betreuer:innen bzw. VR-Coaches hinzuzuziehen.

Technische Ausstattung:	1 VR-Brille pro Team (HMDs wie z.B. Pico 4, Meta Quest, HTC Vive)
Dauer der Lehreinheit:	2x 90 Minuten (1 Seminarsitzung Durchführung der Übung, 2. Seminarsitzung gemeinsame Reflexion auf der Basis von Feedbackbögen (siehe Anhang 3 & 4)
Dauer der Übung:	Pro Durchlauf 15-20 Minuten (ca. 3-4 Teams in 90 Minuten)
Betreuung:	ein Coach pro Team

Anhang 1)	Briefing für Studierende (im Vorfeld der 1. Sitzung zur Vorbereitung austeilen)
Anhang 2)	Zeichenanleitungen[2] für Studierende (am Tag der Übung austeilen)
Anhang 3)	Vordruck Beobachtungsnotizen (am Tag der Übung austeilen und Studierende einbinden, die nicht selbst an der Übung teilnehmen)
Anhang 4)	Feedbackbogen der Spieler:innen (im Anschluss an die Übungen ausfüllen lassen)

Die Bögen in Anhang 3) und 4) dienen als Grundlage für eine gemeinsame kritische Reflexion technologiebasierter, spielerischer Lernumgebungen und ihrem didaktischen Mehrwert in der zweiten Sitzung.

---

1 Hoppe, Nicola (2025): Potenziale asymmetrischer, teil-immersiver Virtual Reality Drawing Tandems für die Ausbildung fremdsprachiger und interkultureller Kompetenz in Schule und Hochschule. In: Sander, Jürgen et al. (Hrsg): Innovative Hochschullehre auf dem Digitalen Campus. Konzepte, Methoden und Anwendungen. Hildesheim: Universitätsverlag.

2 Instructions can be taken from the internet, any kind of instruction that combines basic geometrical shapes will suffice.

Anhang 1) Briefing zum VR Drawing Tandem am [Datum]

A: Einweisung und Sicherheit

Aufgabenbeschreibung:

In dieser asymmetrischen Social Virtual Reality Anwendung werdet ihr gemeinsam eine Zeichnung auf einer virtuellen Tafel anfertigen. Dazu werdet ihr in Teams aufgeteilt, die aus je einem*r *Artist* und einem*r *Instructor* bestehen.

Die Artists werden die VR-Brille aufsetzen und zunächst einige Minuten Zeit haben, sich an die virtuelle Welt zu gewöhnen und im Dorm Room die Funktionen der Controller auszuprobieren. Ihr könnt euch im Raum bewegen, indem ihr euch das durch Drücken des rechten Trackpads teleportiert und durch das Swipen auf dem linken Trackpad um die eigene Achse dreht. Mit dem Triggerbutton auf der Rückseite der Controller könnt ihr Dinge, die grün aufleuchten, aufheben und mit dem Menübutton über dem Trackpad wieder loslassen.

Bitte achtet stets auf das blaue Gitter, welches euch anzeigt, dass ihr dabei seid, den Spielbereich zu verlassen!

Die Instructors können sich derweil aussuchen, welches Tier sie von ihren Tandempartner*innen zeichnen lassen wollen. Sie können stets die Tafel beobachten und sprachlich – nicht jedoch physisch – eingreifen.

Wenn beide bereit sind, geht es los.

Wenn ihr fertig seid, können die Artists das Headset abnehmen, damit ihr gemeinsam die Zeichnungen bewerten könnt.

Es kann gern nach einer Runde ein Rollentausch vorgenommen werden.

Diejenigen, die an keiner Aufgabe beteiligt sind, notieren bitte ihre Beobachtungen.

- Welche interessanten sprachlichen Phänomene fallen besonders ins Auge?
- Welche kreativen, interaktiven sprachlichen Problemlösungsstrategien entwickeln die Spieler*innen?
- Wie kommunizieren sie miteinander und wie halten sie ihr gemeinsames Handlungssystem aufrecht?
- Was fällt euch sonst auf?

Im Anschluss füllt jede*r Seminarteilnehmer*in einen kleinen Feedbackbogen aus.

Gesundheitshinweis:

Während der Nutzung von Virtual-Reality-Anwendungen können bei wenigen Nutzer*innen Symptome wie Schwindel, Übelkeit und Unwohlsein auftreten. Diese Symptome sind stets vorübergehend und nicht gefährlich. Wenn du merkst, dass bei der VR-Nutzung eines dieser Symptome auftritt oder du dich sonst in jeglicher Art und Weise unwohl fühlst, kannst du jederzeit abbrechen, das VR-Headset abnehmen und dich hinsetzen. Während der Nutzung passt ein VR-Coach durchgehend auf dich auf, und du kannst stets dein Befinden äußern.

Brillenträger*innen können und sollten ihre Brillen aufbehalten.

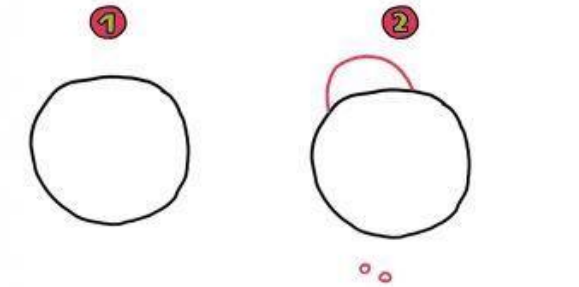
Anhang 2) Instructions Tandem Drawing for Students

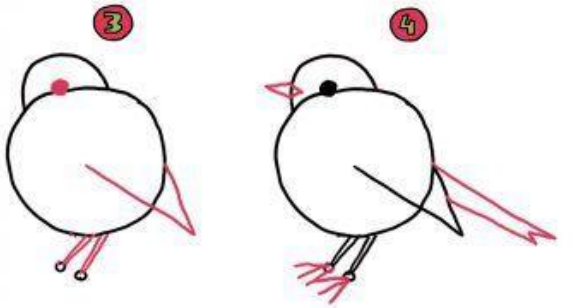
You can choose if you want to be the artist or the instructor. If you wish to draw, put on the VR headset and get acquainted with the whiteboard in the [insert VR application of your choice]. With the HTC Vive, you can move through the room with your controllers. The left trackpad allows you to turn around if you brush your fingers against it, the right one allows you to teleport by pressing it. With the trigger button on the back, you can grab items as soon as they light up green. By holding and quickly releasing the menu button, you can toss them away again.

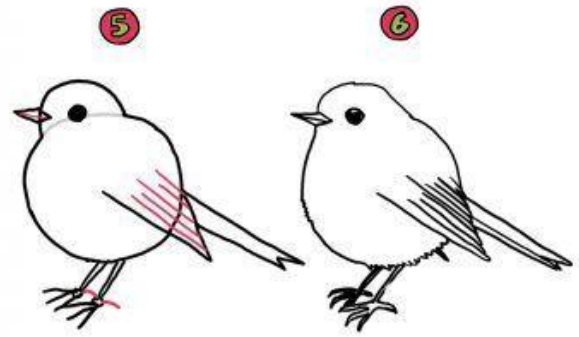
If you are the instructor, you will need to tell your partner how to draw an animal. You can study the instructions and think about which one you want to pick first. You may switch roles after one or two rounds.

Choose the language you wish to study and start the tandem. The instructor may look at the whiteboard during the process and can intervene linguistically but not physically.

So zeichnest du ein Rotkehlchen

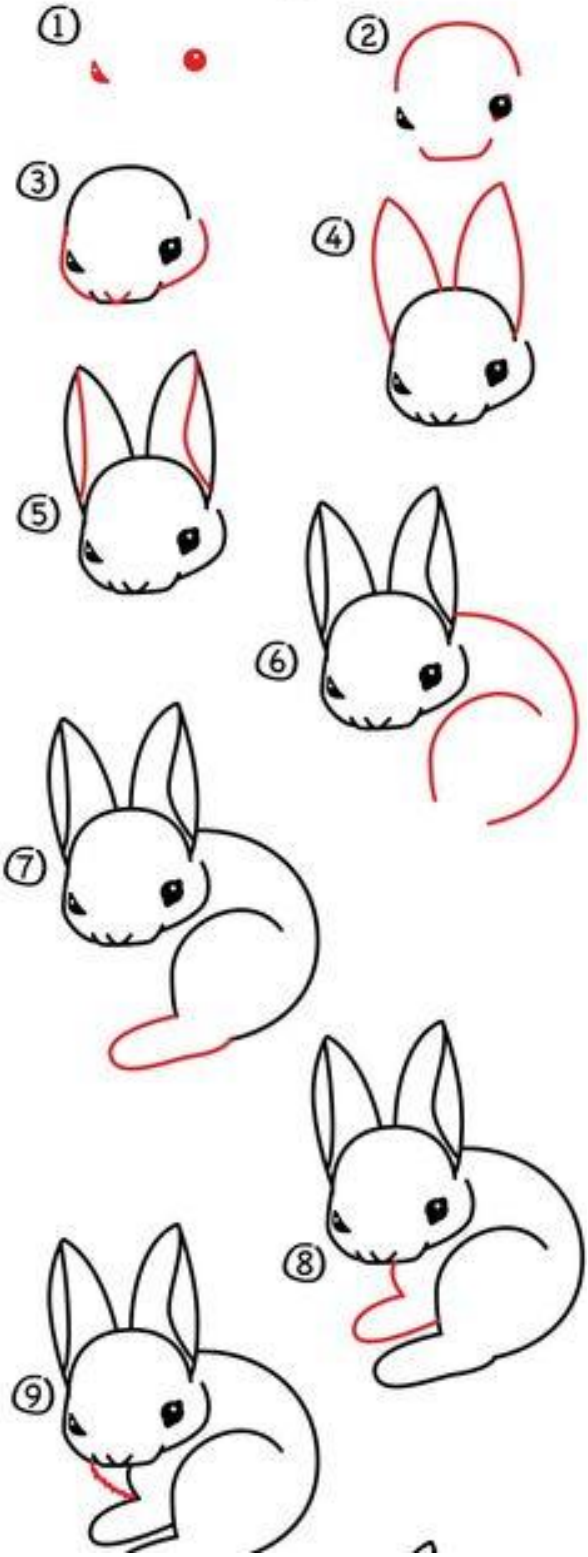




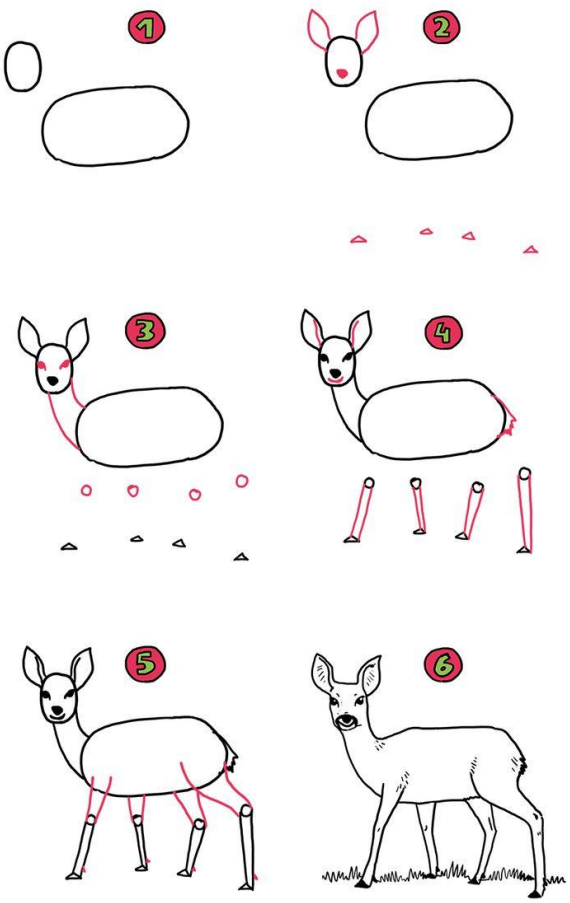


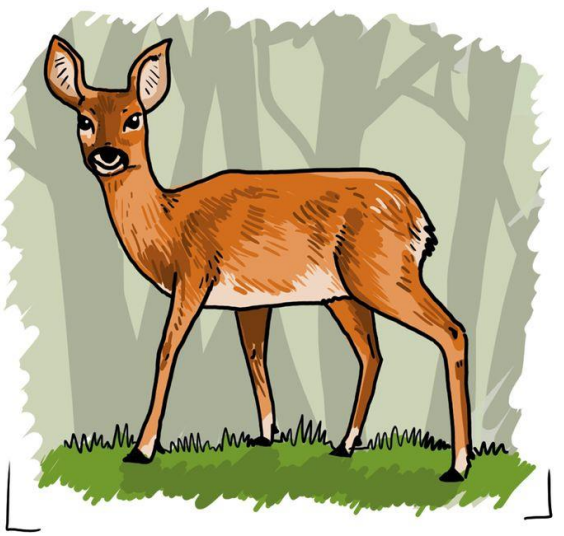
www.so-zeichnest-du.de

How to draw a bunny



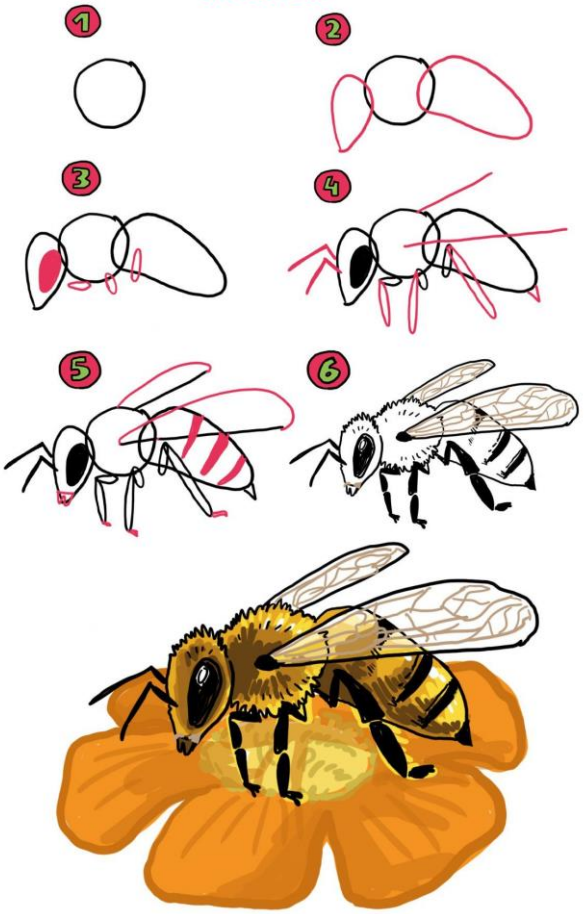
So zeichnest du ein Reh



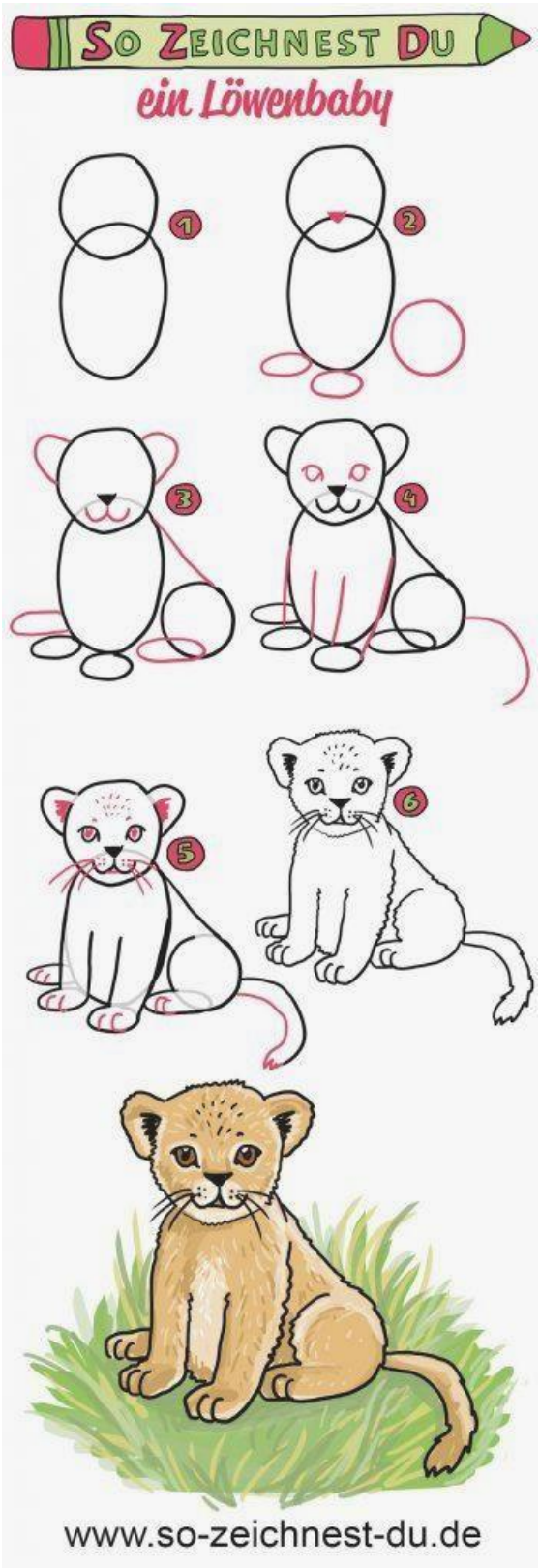


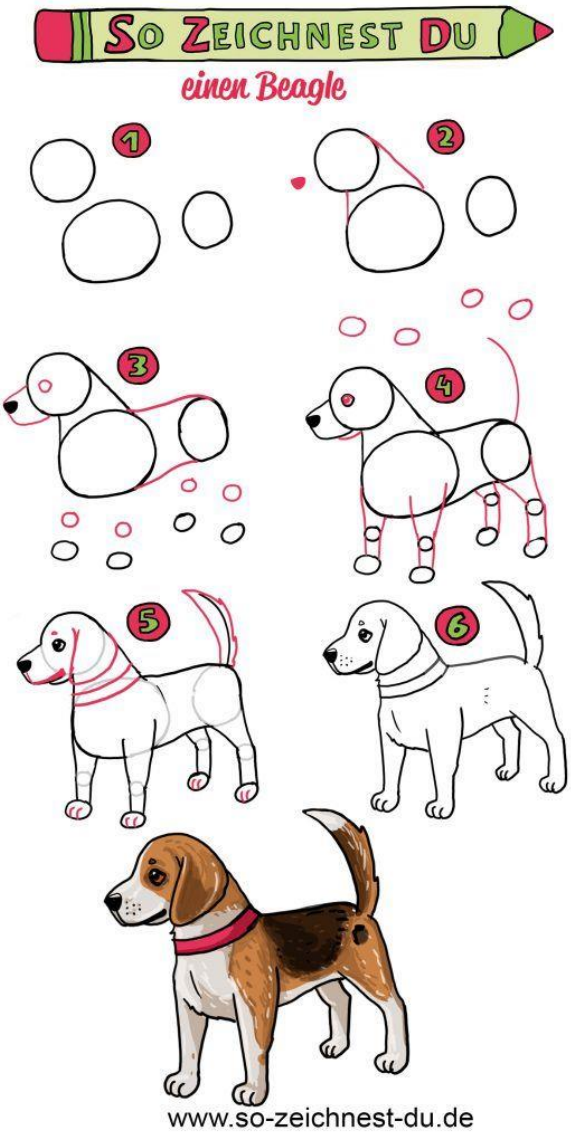
www.so-zeichnest-du.de

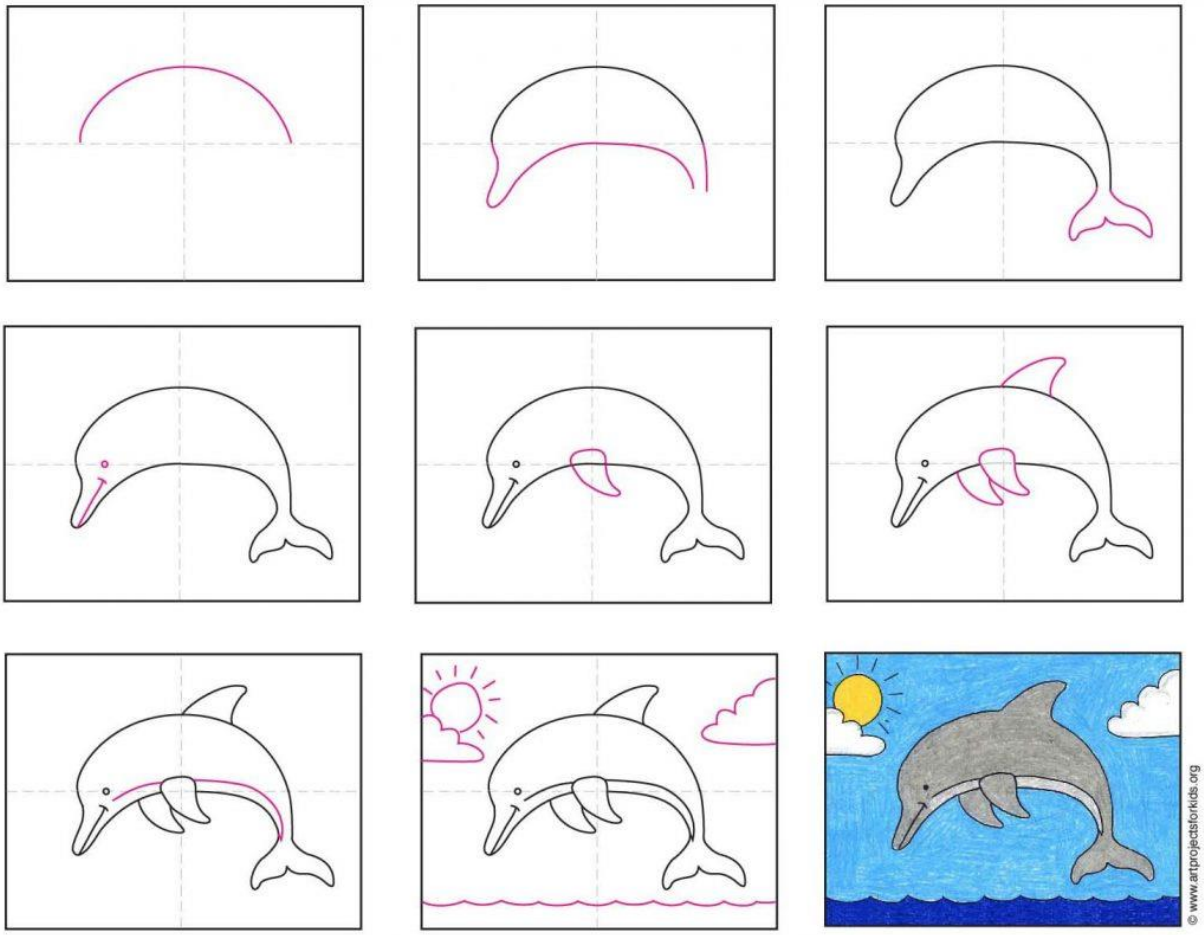
So zeichnest du eine Biene

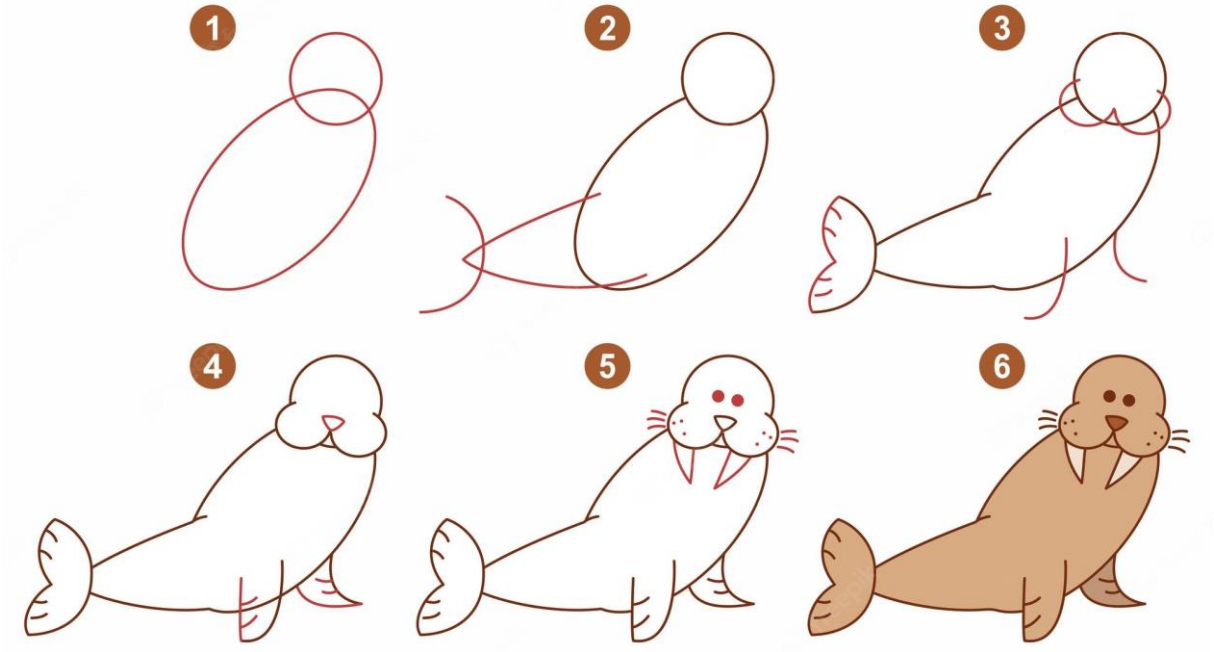


www.so-zeichnest-du.de


So zeichnest du
ein Löwenbaby
1
2
3
4
5
6
www.so-zeichnest-du.de

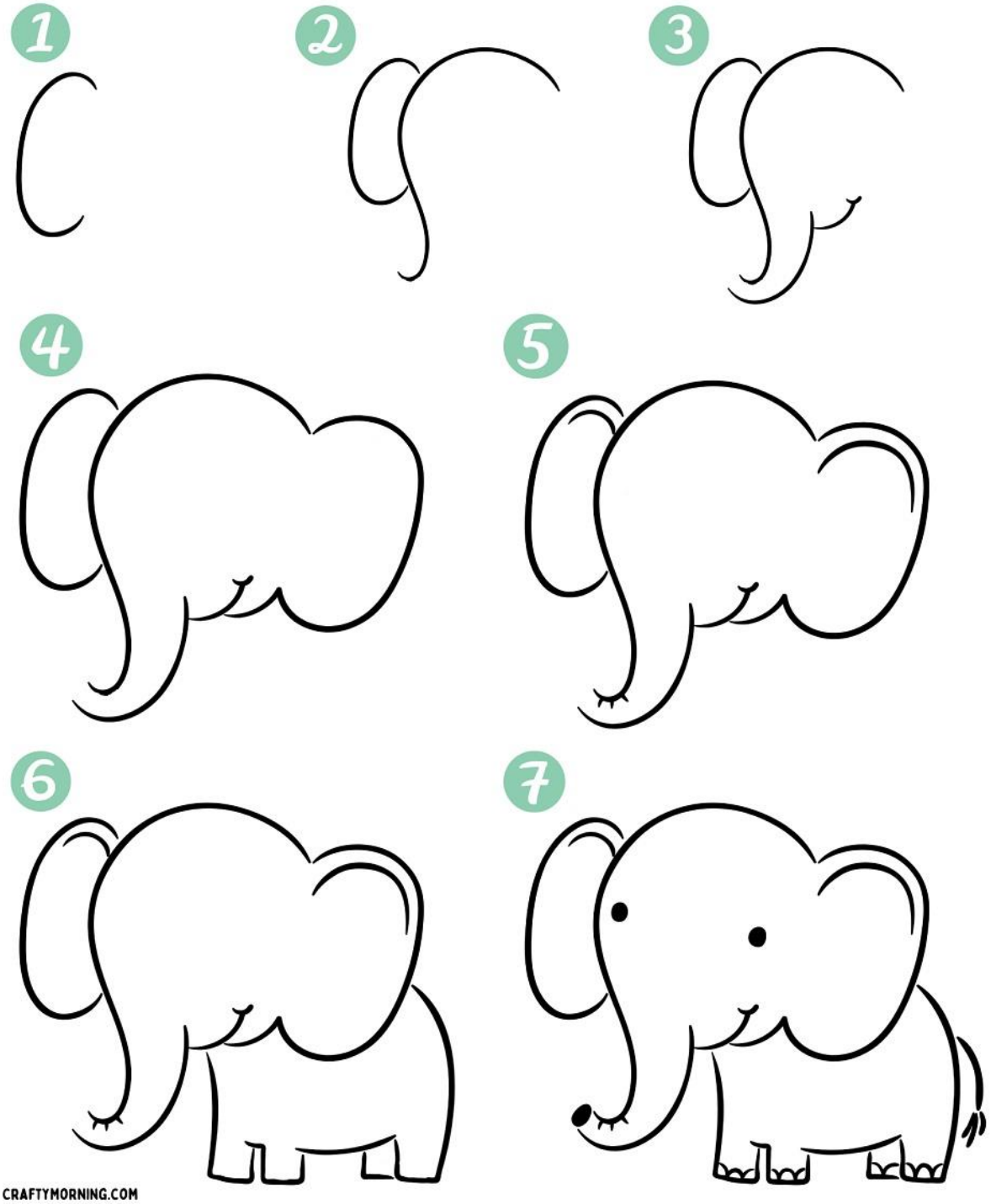

So zeichnest du
einen Beagle
1
2
3
4
5
6
www.so-zeichnest-du.de


© www.artprojectsforkids.org


1
2
3
4
5
6

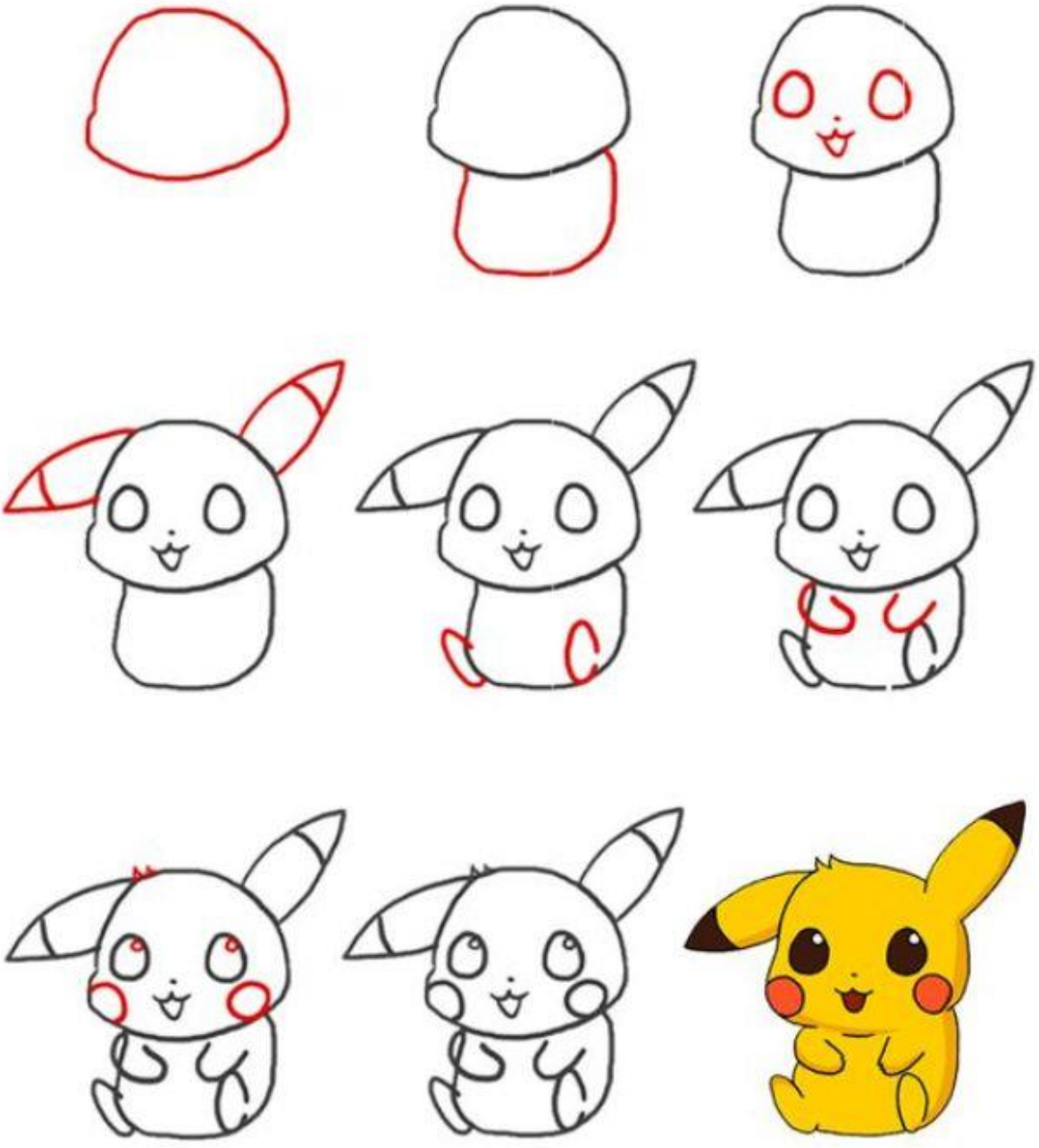
Stiftung
Innovation in der
Hochschullehre

How to Draw an Elephant



Stiftung
Innovation in der
Hochschullehre

How to Draw Chibi Pikachu
step by step



Anhang 3) Vordruck für Beobachter:innennotizen

Name: _____

Game: Runde (1, 2, 3 usw.)

Leitfragen

Gab es besondere Momente in der asymmetrischen VR-Interaktion, die für dich beim Zuschauen besonders einprägsam waren? Bitte beschreibe diese kurz.

Welche sprachlichen Problemlösungsstrategien hast du beobachten können? Wie haben die Spieler*innen versucht, sich gegenseitig zu verständigen?

Was ist dir ansonsten in der Interaktion zwischen den Spielenden aufgefallen?

Wie schwierig hast du die Aufgabe als Beobachter*in empfunden?

Anhang 4) Vordruck für Feedbackbögen

Name: _____

Studiengang bzw.
Studiengangsvariante: _____

Bestand vor Nutzung VR-Erfahrung?

□ nein
□ ja und zwar: _____

Nun fasse deine ersten Eindrücke bitte kurz zusammen.

Hat dich etwas an der VR-Erfahrung überrascht?

Gibt es einen oder mehrere besondere Momente bei der Interaktion, die besonders einprägsam für dich waren? Wie hast du versucht, kommunikative Hürden zu überwinden?

Falls du beide Rollen eingenommen hast, welche Aufgabe hast du als schwieriger empfunden?

Für wie sinnvoll hältst du die VR-Drawing Tandem Übung für die Fremdsprachenpraxis oder das Erlernen einer Fremdsprache im Universitäts- und/oder Schulalltag?

Welche Anwendungsszenarien für VR kannst du dir für den digitalen (Universitäts)bildungskontext noch vorstellen? Wie schätzt du generell die Chancen innovativer Technologien wie der Social Virtual Reality für das universitäre Lehren und Lernen in Zukunft ein?