

Virtuelle Welten - Reale Wirkung: Soziale Fertigkeiten in Virtual Reality trainieren

Dr. Miriam Mulders, Dominik Evangelou und Kristian Träg
Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

Zentrum für
Hochschulqualitäts-
entwicklung

Projektvision

Im Zuge der Corona-Pandemie wurde **Virtual Reality (VR)** als Bildungstechnologie im Hochschulkontext verstärkt erprobt. Besonders geeignet ist VR für Lehrformate, die auf das Training sozialer Handlungskompetenz in authentischen Gesprächssituationen zielen. Studien zeigen, dass immersive Lernumgebungen soziale Ängste reduzieren, ein risikoärmeres Trainingssetting bieten und variierbare Stressniveaus ermöglichen. Bislang werden entsprechende Kompetenzen überwiegend über Rollenspiele eingeübt, die als didaktischer Standard gelten. Gleichzeitig stoßen diese Formate häufig an Grenzen: Begrenzte Authentizität, soziale Hemmungen in Peer-Konstellationen, eingeschränkte Wiederholbarkeit sowie hoher Betreuungsaufwand erschweren systematisches Training. VR eröffnet hier neue Möglichkeiten: Immersive Szenarien ermöglichen wiederholtes Üben in einem geschützten Raum, variierbare Gesprächssituationen sowie die Aufzeichnung und Analyse von Interaktionen. In Kombination mit **KI-basierten Agent:innen** lassen sich adaptive Gesprächsverläufe, unmittelbares Feedback und skalierbare Trainingsformate realisieren.

Projektbeschreibung

Das Projekt **VR-Hybrid** (Stiftung Innovation in der Hochschullehre, Freiraum 2023) erstreckte sich über vier Semester und umfasste Konzeptions-, Erprobungs- und Optimierungsphasen. Vor dem Hintergrund begrenzter infrastruktureller und didaktischer Erfahrungen im Hochschulkontext wurden gemeinsam mit Lehrenden und Studierenden der Universität Duisburg-Essen VR-gestützte Lehrszenarien zur Förderung sozialer Kompetenzen entwickelt, erprobt und iterativ weiterentwickelt.

Die bisherigen Erprobungen erfolgten mit **Studierenden der Erziehungswissenschaften**. Aufbauend auf diesen Erfahrungen wurde im Projektverlauf die Übertragung auf **Studierende der Sozialen Arbeit** konzeptionell vorbereitet, da hier vergleichbare kommunikative Kompetenzen adressiert werden.

Perspektivisch wird eine eigene VR-Lernumgebung entwickelt, die auf das Training sozialer Kompetenzen ausgerichtet sein soll. Im Fokus wird dabei die Interaktion mit KI-basierten Agent:innen stehen, die realitätsnahe Gesprächssituationen simulieren können.

Projekteinblicke



Folge dem Code zu einem Video!

Didaktische Einordnung

Im Projektverlauf zeigte sich, dass die **pädagogische Wirksamkeit** immersiver Lernsettings nicht primär in der Gestaltung der VR-Situation selbst liegt, sondern in ihrer didaktischen Einbettung. Aufbauend auf einer medienpädagogischen Perspektive sollte VR als Teil eines **erfahrungsbasierten Lernprozesses** verstanden werden, der sich über vorbereitende, immersive und nachbereitende Phasen entfaltet.

Entsprechend sollten VR-Sequenzen systematisch gerahmt werden: **Vorbereitende Elemente** dienen der Aktivierung von Vorwissen, Erwartungsklärung und affektiven Einstimmung sowie der technischen Orientierung. Die virtuelle Phase ermöglicht erfahrungsbasierte Interaktionen, in denen kognitive, affektive und körperliche Reaktionsmuster zusammenwirken. In **nachbereitenden Debriefings** sollten diese Erfahrungen aufgegriffen, reflektiert und mit fachlichen Konzepten verknüpft werden.

Die **mehrphasige Rahmung** macht deutlich, dass virtuelle Episoden ihre pädagogische Relevanz erst im Zusammenspiel von Vorbereitung, situativem Erleben und reflektiver Anschlusskommunikation entfalten. Lernen entsteht damit nicht in der VR allein, sondern in der strukturierten Verarbeitung der Erfahrung über mehrere Phasen hinweg.

Rückschlüsse für die Lehre

Als zentrales Ergebnis des Projekts erwies sich, dass VR **neue soziale Lernräume** eröffnet und ein praxisnahes, authentisches Training sozialer Kompetenzen ermöglicht.

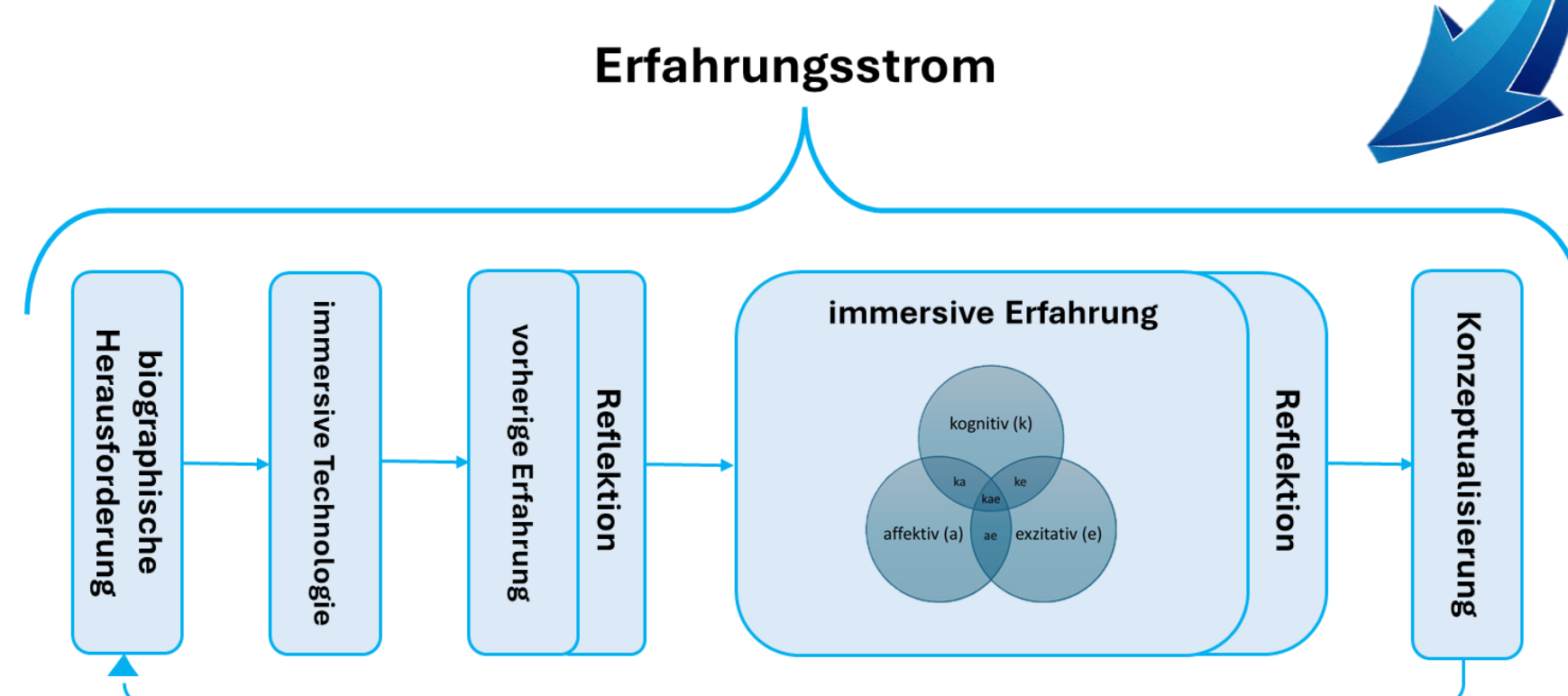
Für die Hochschullehre ergeben sich daraus mehrere Konsequenzen: VR sollte nicht als punktuelle Intervention, sondern als **curricular verankertes Element** mehrphasiger Lehr-/Lernarrangements konzipiert werden, in denen Vorbereitung, situatives Erleben und Reflexion systematisch aufeinander bezogen sind.

Auf didaktischer Ebene erfordert dies **strukturierte Briefing- und Debriefingformate, wiederholte Übungsmöglichkeiten** sowie die **Verknüpfung** mit fachlichen Konzepten und realen Praxissituationen.

Auf infrastruktureller Ebene bedarf es nachhaltiger Lösungen für **Zugang, Support und Integration** in bestehende Lehrformate.

Perspektivisch erscheint insbesondere die Entwicklung **skalierbarer VR-Umgebungen mit adaptiven Szenarien und KI-gestütztem Feedback** zentral, um praxisnahes Training fachübergreifend verfügbar zu machen.

05.05.2026 - NETZWERK-KONFERENZ | Innovative Lehrentwicklung an der UDE



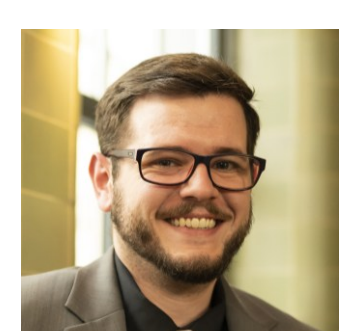
Kontakt



Dr. Miriam Mulders
miriam.mulders@uni-due.de



Dominik Evangelou
dominik.evangelou@uni-due.de



Kristian Träg
kristian.traeg@uni-due.de



Stiftung
Innovation in der
Hochschullehre



learning lab
exploring the future of learning

Folge dem Code zu
unseren Publikationen
aus VR Hybrid!

