

Virtual Reality Reise durch Vancouver: Entwicklung eines Konversationstrainers in Englisch

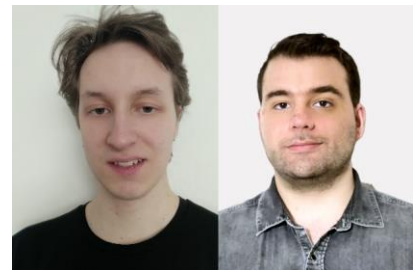
Englisch ist zum Kommunikationsmittel der Wahl geworden, wenn es um Interaktionen zwischen Personen geht, die nicht die gleiche Muttersprache haben. Dies macht Englisch zur Hauptsprache der meisten internationalen Unternehmen, und Inhalte im Internet sind grösstenteils auf Englisch.

In diesem Projekt wurde eine Virtual-Reality (VR) Anwendung entwickelt, um die Lernerfahrung von Englisch Lernenden zu verbessern. Die Anwendung präsentiert dem Lernenden mehrere Szenarien, in welchen die Englischkenntnisse angewendet und erweitert werden können. VR ermöglicht dabei, die Erfahrung immersiver zu machen.

Unsere Arbeit untersuchte verschiedene Lehrmethoden, um diejenigen zu finden, welche sich am besten für das Sprachenlernen in VR eignen. Wir haben festgestellt, dass die beste Methode zum Erlernen einer neuen Sprache in VR die Verwendung von kommunikativen Aufgaben ist. Sie bringen die Lernenden dazu, mit digitalen Avataren zu kommunizieren, um bestimmte Aufgaben auszuführen.

Unter Berücksichtigung dieser Überlegung wurde ein Prototyp einer immersiven Lernerfahrung in VR basierend auf Natural Language Processing (NLP) entwickelt. Der Prototyp besteht aus drei spielbaren Szenarien mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad und einem Hauptmenü zur Auswahl von Szenarien. Der Prototyp demonstriert die Vor- und Nachteile dieser Lernmethode. Zusätzlich wurde eine Umfrage durchgeführt, um Feedback zum Prototyp und insbesondere zu dieser Art der Lernmethode zu erhalten. Das Feedback wurde verwendet, um das Potenzial dieser Lernmethode zu bewerten und mögliche Herausforderungen aufzuzeigen.

Das Feedback war insgesamt positiv und zeigt, dass diese ungewöhnliche Lernmethode Potenzial für den Einsatz im Sprachunterricht hat.

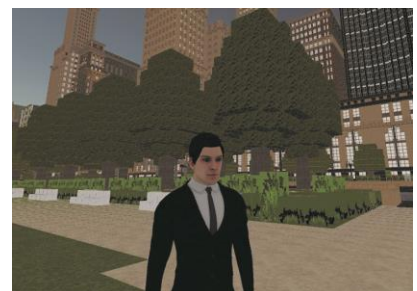


Diplomierende
Newroz Gilgil
Timothé Laborie

Dozent
Reto Knaack



Restaurant Szenario: Der Lernende muss Essen bestellen.



Hotel Szenario: Der Lernende muss nach seinen Weg fragen.