

## *Virtual Reality für Schüler\*innen mit Unterstützungsbedarf in der körperlichen und motorischen Entwicklung*

ANAÏS BACHMANN<sup>1</sup>, VERENA WAHL<sup>2</sup>, INGO BOSSE<sup>2</sup>, CATERINA SCHÄFER<sup>1</sup>  
Universität Duisburg-Essen<sup>1</sup>, Interkantonale Hochschule für Heilpädagogik<sup>2</sup>

### **Thematische Zuordnung**

4) Inklusion, Demokratiebildung, Bildung für nachhaltige Entwicklung, Digitalisierung: Obwohl positive Effekte von VR auf die körperliche Aktivität von Schüler\*innen mit Behinderungen bekannt sind (Roberts-Yates & Silvera-Tawil, 2019), weil das Medium einen hohen Aufforderungscharakter hat und die Lernmotivation hoch ist, fehlen Konzepte, z.B. für den Einsatz von VR im Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung (Rohse & Schäfer, 2024). Es stellt sich die Frage, inwiefern VR als Medium die körperliche und motorische Entwicklung in dieser Phase unterstützen kann. Die Daten einer internationalen Interviewstudie mit Schüler\*innen, Sonderpädagog\*innen sowie Berufsbildungsfachkräften (D, LI, CH) (n=17) werden mittels qualitativer Inhaltsanalyse (Kuckartz & Rädiker, 2022) hinsichtlich ihrer Potenziale und Grenzen für den Einsatz von VR in Schule und Sportunterricht ausgewertet. Die Teilnehmenden berichten eindrucksvolle und motivierende Körpererfahrungen. Sie schreiben VR eine große Bedeutung in der Übergangsphase von Schule in den Beruf zu, u.a. aufgrund erweiterter Bewegungserfahrungen, dem Umgang mit Ängsten und der Erfahrung beruflicher Anforderungen. Herausforderungen äußern sie hinsichtlich technischer Barrieren und fehlender Anwendungen in inklusiven Settings. Es werden konkrete Maßnahmen zur gleichberechtigten Teilhabe an Bildungsangeboten unter Einsatz von VR abgeleitet und in Hinblick auf Inklusion im Sportunterricht diskutiert.

### **Literatur**

- Kuckartz, U. & Rädiker, S. (2022). Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung.
- Roberts-Yates, C. & Silvera-Tawil, D. (2019). Better Education Opportunities for Students with Autism and Intellectual Disabilities Through Digital Technology. *International Journal of Special Education*, 34(1), S.197-210.
- Rohse, D. & Schäfer, C. (2024). "VR in der Schule ist für mich eine Revolution" – Potenziale und Grenzen von Virtual Reality im Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung aus Perspektive von Schüler/innen. *VHN*, 4, S. 271-287.