

Körpererfahrung zwischen physischer und virtueller Realität? Gelingensbedingungen für den reflektierten Einsatz von Virtual Reality im Sportunterricht

Friday 9 June 2023 11:45 (20 minutes)

Problemstellung

Körpererfahrung in Virtual Reality (VR) ist Teil des gesellschaftlichen Transformationsprozesses Digitalisierung. Im Bildungskontext proklamiert die KMK (2021), dass immersive Technologien wie VR bei der Entwicklung innovativer, digitaler Lernformate im Unterricht zu beachten, zu reflektieren und einzubeziehen sind. Wie bedingt diese Innovation eine Neuorientierung des Sportunterrichts?

Das Potential von VR für Körpererfahrung (Bielefeld, 1991; Neuber, 2021) im Sinne eines mehrperspektivischen Sportunterrichts ist noch unerforscht und es bestehen Unsicherheiten aus medizinischer und pädagogischer Perspektive (Zender et al., 2022). (Sport-)Lehrkräfte sowie Studierende bewegen sich in diesem Spannungsfeld. Die kompetenzorientierte Lehr- und Lernform Service-Learning (Schank et. al, 2020) ermöglicht eine phasenübergreifende Zusammenarbeit an gesellschaftlich relevanten Bedarfen. Dazu entwickeln in einem Hochschulprojekt MA-Studierende und Lehrkräfte konkrete Lernarrangements mit VR, setzen sie um und reflektieren sie. Untersucht werden Gelingensbedingungen und die didaktischen Möglichkeiten für den Sportunterricht.

Methoden

Drei Ratingkonferenzen, in denen Studierende und Lehrkräfte ihre Arbeitsergebnisse diskutieren, sowie zehn Leitfadenterviews mit Lehrkräften wurden mittels qualitativer Inhaltsanalyse (Kuckartz, 2018) bzw. deduktiver und induktiver Kategoriensysteme analysiert.

Ergebnisse und Diskussion

Die Selbsterfahrung von VR ist von zentraler Bedeutung. Die Beteiligten beschreiben Irritationsmomente hinsichtlich ihrer eigenen Körpererfahrung, sehen konkrete (leistungsbezogene) Anwendungsmöglichkeiten und Chancen zur Körpererfahrung mittels VR, benennen aber Grenzen wie organisatorische Rahmenbedingungen. Die Perspektive der Studierenden wird in weiteren Arbeiten fokussiert.

Literatur

Bielefeld, J. (1991). Körpererfahrung. Grundlage menschlichen Bewegungsverhaltens. Hogrefe.

Kuckartz, U. (2018). Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung. Grundlagentexte Methoden. Beltz.

Kultusministerkonferenz (2021): Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Die ergänzende Strategie "Bildung in der digitalen Welt". Abruf unter https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf

Neuber, N. (2021). Wahrnehmung und Körpererfahrung. In: Fachdidaktische Konzepte Sport II. Basiswissen Lernen im Sport (S. 31-50). Springer.

Schank, C., Biberhofer, P., Halberstadt, J., & Lorch, A. (2020). Service Learning als kompetenzorientierte Lehr- und Lernform. In C. Fridrich, R. Hedtke & W. O. Ötsch (Hrsg.), Sozioökonomische Bildung und Wissenschaft. Grenzen überschreiten, Pluralismus wagen –Perspektiven sozioökonomischer Hochschullehre (S. 217-239). Springer.

Zender, R., Buchner, J., Schäfer, C., Wiesche, D., Kelly, K. & Tüshaus, L. (2022). Virtual Reality für Schüler:innen: Ein «Beipackzettel» für die Durchführung immersiver Lernszenarien im schulischen Kontext. MedienPädagogik(47), 26–52.

Arbeitskreis

Authors: WIESCHE, David (Universität Duisburg-Essen); STRÄTER, Helena (Bergische Universität Wupper-

tal); SCHÄFER, Caterina (Universität Duisburg-Essen)

Presenters: WIESCHE, David (Universität Duisburg-Essen); STRÄTER, Helena (Bergische Universität Wuppertal); SCHÄFER, Caterina (Universität Duisburg-Essen)

Session Classification: AK 3.1