110/2021 17.12.2021

**Bewegung in virtueller Realität reflektieren
Studierende der Universität Osnabrück untersuchen neue Lehr- und Lernkonzepte für den Sportunterricht**

OSNABRÜCK.- Neue Bewegungen zu erfahren und zu erlernen ist ein zentrales Ziel des Sportunterrichts. Den Unterricht auf die Voraussetzungen und Bedürfnisse der einzelnen Schülerinnen und Schüler zuzuschneiden und Lernprozesse entsprechend zu gestalten, bleibt für Lehrkräfte allerdings auf Grund der heterogenen Bedingungen des Schulsports bis heute eine große Herausforderung. Das Projekt „Bewegungen lehren und lernen in und mit Virtueller Realität (VR)“ führt angehende Sportlehrkräfte der Universität Osnabrück an diese zukünftige Aufgabe im Zeitalter der Digitalisierung heran. Das Niedersächsische Ministerium für Wissenschaft und Kultur fördert dieses Lehr- und Lernkonzept mit 47.300 Euro im Rahmen des Programms „Innovation plus“.

„Neue Technologien bieten großes Potenzial, Schülerinnen und Schüler im Rahmen ihres eigenen Lernprozesses individuell zu begleiten und zu unterstützen, und die Lehrkraft gleichzeitig zu entlasten“, so Projektleiterin Juniorprofessorin Dr. Cornelia Frank vom Institut für Sport- und Bewegungswissenschaften. „Ziel unseres Projektes ist es, dass angehende Sportlehrkräfte am Beispiel Virtueller Realität reflektiert neue Technologien beim Lehren und Lernen von Bewegung im Sportunterricht einsetzen können.“

Ein Projektteam um Juniorprofessorin Frank wird über den Zeitraum von einem Jahr das Modul „Einführung in die Bewegungs- und Trainingswissenschaft“ teilweise neu konzipieren und im Rahmen einer Veranstaltung durchführen und evaluieren. Praxisnähe erfahren Studierende nicht nur dadurch, dass sie Literatur zu VR und Bewegungslernen lesen, sondern dass sie selbst forschend im Labor tätig werden und diese anwendungsorientierte Forschung in ihre eigene Sportpraxis tragen.

„Dadurch, dass die Studierenden selbst in virtuelle Welten eintauchen können, wird VR erstens im Rahmen ihres eigenen Lernprozesses erlebbar und zweitens mit Blick auf eine potenzielle Anwendung von VR in Lehr- und Lernkontexten konkret reflektierbar“, erläutert Frank, die bereits seit mehreren Jahren zu Lehren und Lernen in Virtueller Realität forscht.

Das Projekt trägt so nicht nur zur Digitalisierung in der Ausbildung von Sportlehrkräften bei, sondern zielt auch auf die Verbesserung ihrer zukünftigen, von neuen Technologien begleiteten Lehrtätigkeit ab.

**Bildunterschrift:** Virtuelle Realität (VR) bietet ein großes Potenzial bei der Individualisierung von Lehr- und Lernprozessen im Sportunterricht.
*Foto: Universität Osnabrück/Carsten Keller*

**Weitere Informationen für die Redaktionen:**

|  |
| --- |
| Jun.-Prof. Dr. Cornelia Frank, Universität Osnabrück Institut für Sport- und Bewegungswissenschaften Jahnstraße 75, 49080 OsnabrückTel. +49 541 969 4547E-Mail: cornelia.frank@uni-osnabrueck.de |