

Nr. 05/2025

Magdeburg, 24.01.2025

MIT VR-BRILLEN DEN BERUFLICHEN ALLTAG TRAINIEREN

Pädagogen der Uni Magdeburg präsentieren Prototypen einer virtuellen Lernumgebung für Menschen mit Autismus-Spektrum-Störung

Pädagogen der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg haben im Rahmen eines internationalen Forschungsprojektes Prototypen einer virtuellen Lernumgebung für Jugendliche und junge Erwachsene mit einer Autismus-Spektrum-Störung (ASS) entwickelt. Damit können künftig Betroffene gezielt und im geschützten Raum die soziale Interaktion mit ihrer Umwelt trainieren und eine größere Sicherheit im Alltag erlangen.

Auf einer Informationsveranstaltung werden der Prototyp der Lernplattform sowie weitere Ergebnisse des internationalen Forschungsprojektes *BitTheSpectrum „Augmented and Virtual Reality Technologies to Boost Literary and Social Emotion Skills in Autism Spectrum Disorder Students“* einem interessierten Publikum erstmals vorgestellt.

Die Veranstaltung richtet sich an Interessierte und alle, die sich beruflich oder persönlich mit dem Thema Berufsausbildung für Menschen auf dem Autismusspektrum auseinandersetzen, interessiert oder davon betroffen sind. Eine Anmeldung per Mail an tim.volkmann@ovgu.de ist **bis zum 31. Januar 2025** möglich. Der Eintritt ist kostenfrei. Neben der Präsentation von Projektergebnissen erwarten die Gäste inhaltliche Beiträge aus der Fachcommunity und ein informativer Austausch.

WAS: Infoveranstaltung „Bit The Spectrum“

WANN: 11. Februar 10-14 Uhr

WO: Otto-von-Guericke-Zentrum/Lukasklausur, Schleiufer 1, 39104 Magdeburg

Medienvertreter und Medienvertreterinnen sind herzlich zur Berichterstattung eingeladen. Ab 13 Uhr findet das Testen der Prototypen statt.

Wissenschaftlicher Kontakt

Tim Volkmann
Lehrstuhl für Ingenieurpädagogik
und Didaktik der technischen
Bildung
0391 67- 56628
tim.volkmann@ovgu.de

Kontakt in der Pressestelle:

Lisa Baaske
Redakteurin
0391 67-52377
lisa.baaske@ovgu.de

Ein Forschungsteam vom Lehrstuhl Ingenieurpädagogik und Didaktik der technischen Bildung der Universität Magdeburg hat im Rahmen des internationalen Forschungsverbundes *BitTheSpectrum* gemeinsam mit ASS-Betroffenen virtuelle Trainingsszenarien entwickelt, mit deren Unterstützung die Jugendlichen und jungen Erwachsenen in einer digitalen Welt alltägliche, aber für sie herausfordernde Situationen wie eine Busfahrt wiederholt und in ihrem Tempo trainieren können. Alle Abläufe, vom Ankommen des Busses und dem Einsteigen über Fahrschein kaufen bis hin zur Interaktion mit anderen Fahrgästen werden realitätsnah dargestellt. Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen müssen während der interaktiven Übung Entscheidungen treffen, um die jeweilige Situation zu meistern. Weitere Szenarien sind die Teilnahme an einem Bewerbungsgespräch oder auch die Übernahme vielfältiger Aufgaben in einem Restaurantbetrieb.

— „Grundsätzlich ist festzuhalten, dass Autismus ein Spektrum darstellt. Das bedeutet, dass Autismus von Person zu Person stark unterschiedliche Ausprägungen annehmen kann. Häufig sind jedoch soziale und emotionale Signale für Menschen auf dem Spektrum schwer einzuschätzen und auszusenden, es fällt zudem oft schwer, Mimik und Gestik einzuordnen, oder auch Humor und Ironie oder Sarkasmus zu deuten“, erklärt der Projektleiter und Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Berufs- und Betriebspädagogik Tim Volkmann. „Das stellt insbesondere Menschen auf dem Autismusspektrum, aber auch deren Ausbilderinnen und Ausbilder innerhalb einer Berufsausbildung vor Herausforderungen.“

— Das internationale Forschungsprojekt *„Augmented and Virtual Reality Technologies to Boost Literary and Social Emotion Skills in Autism Spectrum Disorder Students“* ist eine dreijährige europaweite Partnerschaft in der Berufsbildung. Kofinanziert durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union, ist das Ziel, verschiedene Perspektiven, Erfahrungen und Fähigkeiten von Expertinnen und Experten für neue Technologien sowie der Autismus-Spektrum-Störung zusammenzubringen, um Bildungs- und Betreuungsabläufe für Schülerinnen und Schüler mit ASS zu verbessern.

Die entwickelten Prototypen werden nach Ende der Projektlaufzeit der Öffentlichkeit sowie Bildungseinrichtungen zur freien Nutzung zur Verfügung gestellt. Ferner dienen die entstandenen Prototypen als Ideenvorlagen für Lehrpersonal, um nach entsprechenden online-Schulungen eigene Anwendungen zu erstellen.

Das Konsortium des Projekts besteht aus der *Accademia IRSEI APS* in Italien, der spanischen Organisation *SkillsDivers*, dem finnischen

Unternehmen *3DBear*, dem finnischen *Luovi Vocational College* und der *Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg*.

Weitere Informationen unter <https://bitthespectrum.infoproject.eu/>

Bildunterschrift: Der Projektmitarbeiter Hannes Tegelbeckers probiert mit einer VR-Brille den entwickelten Prototypen der Lernplattform aus. Auf der Leinwand im Hintergrund ist zu erkennen, was er sieht.

Foto: Hannah Theile/Uni Magdeburg