

## **Sportunterricht mittels VR-Brille erleben – ein Reflexionsanlass für Lehramtsstudierende?**

### **Ausgangslage**

Bei der Professionalisierung (angehender) Sportlehrkräfte gilt es immer wieder durch das Betreten „neuer (wissenschaftlicher) Räume“ Grenzen der Vorstellung von „gutem“ Sportunterricht mit dem Ziel eines reflektierten Praktikers oder einer reflektierten Praktikerin zu erweitern. Dies geschieht sowohl durch Reflexion des eigenen, erlebten Sportunterrichts oder anderer sportunterrichtsähnlicher Settings (z.B. Trainer\*innentätigkeit) als auch über die professionelle Bearbeitung sportdidaktischer Spannungsfelder in der ersten Lehrkräftebildungsphase wie z.B. der Exponiertheit von Körpern oder eines sportpädagogischen Leistungsbegriffs, welche jeweils in Relation zur eigenen Sportbiografie zu bewerten sind (Ernst, 2018).

Ernst (2018) folgend sollten angehende Lehrkräfte u.a. über Reflexion ihr eigenes Unterrichtserleben als Schüler\*innen reflektieren und damit ihre persönlichen „Grenzen“ im Hinblick auf ihr zukünftiges Handeln überwinden - und können somit eine „Entgrenzung“ anstoßen (Faix, 2022). Dabei ist es auch wünschenswert, Sportunterricht auch hinsichtlich bis dahin unbekannter Dimensionen über komplexe, realitätsnahe Situationen und gefahrlose Probehandlungen zu erfahren. Dies gilt besonders in Vorbereitung auf einen inklusiven Sportunterricht (Adl-Amini et al., 2020; de Boer et al., 2011; Gasterstädt & Urban, 2016). Zielsetzung der Lehrkräftebildung im Fach Sport ist neben der Vermittlung fachwissenschaftlicher Inhalte auch die Förderung einer reflexiven Haltung (Lüsebrink & Griminger, 2014, 202), besonders im Kontext von Inklusion (Meier, Ruin & Leineweber, 2017). Immersive Lehrmethoden könnten hier eine Bereicherung darstellen. Der Immersionsgrad spielbasierter Methoden wirkt sich positiv auf das Erreichen eines Lernziels aus (Bowman, 2018; Preuß, 2022), dieser kann durch VR-gestützte Lernsettings verstärkt werden (Makransky & Petersen, 2021). Erste positive Ergebnisse eines Mehrwerts dieser Technologie im Rahmen des Bewegungslernens liegen bereits vor (Rosendahl & Wagner, 2023). Daran anknüpfend stellen sich Fragen nach der Wirkung und nach lernwirksamen Gestaltungsmerkmalen VR-gestützter bzw. anderer immersiv orientierter Methoden hinsichtlich komplexer Lernziele der Lehrkräftebildung, die auch die Reflexionsfähigkeit der Studierenden beinhalten. Innerhalb eines Lehrprojektes in der universitären Sportlehrkräftebildung soll dieser Frage explorativ nachgegangen werden. Im Sportdidaktikseminar „Microteaching“ steht die Unterrichtsreflexion im Rahmen einer diversitätssensiblen Sportdidaktik im Mittelpunkt. Reflexion wird dabei als gedankliche Vermittlung zwischen praktischen Erfahrungen, professionellem Wissen und Überzeugungen der Lehrkräfte verstanden (Leonard, 2022; Rischke et al., 2017).

### **Forschungsvorhaben**

Im Rahmen des Seminars werden „neue digitale Räume betreten“ (vgl. Tagungsthema), indem mittels 360°-Videos Möglichkeiten der Reflexion geschaffen werden: Studierende tauchen mittels VR-Brille in den Sportunterricht ein (Immersion). Diese immersiven Situationen werden anhand ausgewählter Reflexionsfragen zu diversitätssensiblen Kontexten bearbeitet und dies in einem Portfolio festgehalten. In einem ersten explorativen Zugang soll der Frage nachgegangen werden, ob und ggf. wie das Immersionserleben durch die Konfrontation der Studierenden mit 360°-Unterrichtsvideos die Reflexionsfähigkeit sensu Leonard (2022) beeinflusst, wobei ein Kontrollgruppendesign verfolgt wird (eine Gruppe arbeitet mittels 360°-Technologie, eine weitere mittels Videografie). Hierzu wird

einerseits ein quantitativer Zugang verfolgt, der mittels standardisierter Fragebögen das Immersionsempfinden der Studierenden direkt nach dem Schauen des 360°-Unterrichtsvideos bzw. der Unterrichtsvideos (Ferdig & Kosko, 2020) und andererseits die Haltung der Studierenden zu inklusivem Sportunterricht erforscht (Meier et al., 2017). Zudem wird ein qualitativer Zugang (mittels Interviews und Codierung der Portfolios hinsichtlich der Reflexionstiefe (Hatton & Smith, 1995) gewählt. Im angebotenen Beitrag werden erste Ergebnisse vorgestellt, die aktuell leider noch nicht vorliegen.

## Literatur

- Adl-Amini, K., Burgwald, C., Haas, S., Beck, M., Chihab, L., Fetzner, M., Lorenzen, M., Niesen, H., Sührig, Laura, & Hardy, I. (2020). Fachdidaktische Perspektiven auf Inklusion. Entwicklung und Evaluation einer digitalen Lerneinheit zur Inklusion als Querschnittsaufgabe im Lehramtsstudium. *Kölner Online Journal Für Lehrer\*innenbildung* 2, 108–133. [https://journals.ub.uni-koeln.de/index.php/k\\_ON/article/view/292/578](https://journals.ub.uni-koeln.de/index.php/k_ON/article/view/292/578)
- Bowman, S. L. (2018). IMMERSION AND SHARED IMAGINATION IN ROLE-PLAYING GAMES. *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, 379–394. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-22/IMMERSION-SHARED-IMAGINATION-ROLE-PLAYING-GAMES-SARAH-LYNNE-BOWMAN>
- de Boer, A., Pijl, S. J., & Minnaert, A. (2011). Regular primary schoolteachers' attitudes towards inclusive education: a review of the literature. *International Journal of Inclusive Education*, 15(3), 331–353. <https://doi.org/10.1080/13603110903030089>
- Ernst, C. (2018). Professionalisierung und Fachkultur im Sportlehrerberuf. Ergebnisse einer qualitativen Interviewstudie. In B. Fischer, A. Poweleit, S. Ruin, & S. Maier (Eds.), *Empirische Schulsportforschung im Dialog* (pp. 59–71). Logos-Verlag.
- Faix, A.-C. (2022). *Professionalisierung angehender Lehrkräfte durch die Konfrontation Subjektiver und wissenschaftlicher Theorien über guten inklusiven Unterricht*. Universitätsbibliothek Bielefeld. <https://doi.org/10.4119/unibi/2960573>
- Ferdig, R. E., & Kosko, K. W. (2020). Implementing 360 video to increase immersion, perceptual capacity, and teacher noticing. *TechTrends*, 64(6), 849–859.
- Gasterstädt, J., & Urban, M. (2016). Einstellung zu Inklusion? Implikationen aus Sicht qualitativer Forschung im Kontext der Entwicklung inklusiver Schulen. *Empirische Sonderpädagogik*, 1, 54–66.
- Hatton, N., & Smith, D. (1995). Reflection in teacher education: Towards definition and implementation. *Teaching and teacher education*, 11(1), 33–49.
- Leonard, T. (2022). Reflexionsregime in Schule und Lehrerbildung. Zwischen guter Absicht und transintentionalen Folgen. In C. Reintjes & I. Kunze (Eds.), *Reflexionsregime in Schule und Lehrerbildung* (pp. 77–93). Verlag Julius Klinkhardt. <https://doi.org/10.25656/01:25404>
- Lüsebrink, I., & Grimminger, E. (2014). Fallorientierte Lehrer/innenausbildung evaluieren—Überlegungen zur Modellierung von unterrichtsbezogener Reflexionskompetenz. *Was der Fall ist: Beiträge zur Fallarbeit in Bildungsforschung, Lehramtsstudium, Beruf und Ausbildung*, 201–211.
- Makransky, G., & Petersen, G. B. (2021). The Cognitive Affective Model of Immersive Learning (CAMIL): a Theoretical Research-Based Model of Learning in Immersive Virtual Reality. *Educational Psychology Review*, 33(3), 937–958. <https://doi.org/10.1007/S10648-020-09586-2/FIGURES/2>
- Meier, S., Ruin, S. & Leineweber, H. (2017). HainSL – ein Instrument zur Erfassung von Haltungen zu inklusivem Sportunterricht bei (angehenden) Lehrkräften. *German Journal of Exercise and Sport Research* 47 (2), 161–170.
- Preuß, A. K. (2022). The impact of personality and motivation on immersion in simulation games. *Research Anthology on Game Design, Development, Usage, and Social Impact*, 1558–1580. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7589-8.CH076>
- Rischke, A., Heim, C., & Gröben, B. (2017). Nur eine Frage der Haltung?: Eine empirische Analyse von personen- und institutionenbezogenen Einflussgrößen auf die Einstellungen von Sportlehrkräften der Sekundarstufe I zur schulischen Inklusion. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 47(2), 149–160. <https://doi.org/10.1007/S12662-017-0437-4>
- Rosendahl, P., & Wagner, I. (2023). 360° videos in education – A systematic literature review on application areas and future potentials. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/S10639-022-11549-9>