

# Virtual Reality für Kinder mit Behinderungen

**NEWS**

23.02.2022

Die Schweizerische Agentur für Innovationsförderung (Innosuisse) hat ein Projekt zu Virtual Reality für Kinder mit Behinderungen bewilligt. Die HfH ist Forschungspartnerin.



## **KONTAKT**

---



**Ingo Bosse, Prof. Dr.**

Professor für ICT for Inclusion

Während Virtual Reality (VR) in Wirtschaft und Kultur bereits vielfältig für das Eintauchen in neuartige Erfahrungswelten genutzt wird, ist der Einsatz im Bereich der (schulischen) Heilpädagogik noch wenig verbreitet.

## Selbstbestimmung und Partizipation

Kinder und Jugendliche mit einer physischen und/oder einer kognitiven Beeinträchtigung sind oftmals in ihrem Leben zu verschiedenen Graden fremdbestimmt. Zur selbständigen Bewältigung des (schulischen) Alltags müssen Handlungskompetenzen geübt werden. In einer gegebenen physischen Umwelt ist das nicht immer einfach. Eine Möglichkeit Handlungskompetenzen ohne einschränkende Randbedingungen zu erwerben, bietet Virtual Reality. Die VR-Anwendung soll die Kinder und Jugendlichen genau auf dem richtigen Schwierigkeitslevel abholen. Um das individuell abgestimmte Level zu erreichen, wird die Design Thinking Methode angewandt. Diese in der Informatik etablierte Methode der partizipativen Entwicklung von Prototypen, ihrer Erprobung und individualisierten Weiterentwicklung wurde von Prof. Dr. Ingo Bosse für Menschen mit (komplexen) Beeinträchtigungen angewendet und weiterentwickelt. Die Methode ist auf die Selbstbestimmung und Partizipation von Menschen mit Behinderungen ausgerichtet (Bosse et al., 2019; Bosse & Pelka, 2020).

## Neues Forschungsprojekt

Die exemplarische und partizipative Erprobung, Evaluierung und Individualisierung von Virtual Reality Anwendungen für Kinder und Jugendliche mit Behinderungen zur Förderung ihrer Teilhabe und Selbstbestimmung in Mobilität, Bildung und Alltagskultur steht im Fokus des Forschungsprojekts «Virtual Reality for Children with Special Needs» (2022–2023) der HfH Zürich und der **ZHAW Winterthur (<https://www.zhaw.ch/de/hochschule/>)**. Die ZHAW bringt dabei als Forschungspartnerin der **Fachstelle ICT for Inclusion** die Perspektive der Wirtschaftsinformatik in das Projekt ein. Mit dem Fokus auf

Bewegung und Kommunikation entwickelt das Projekt neue Handlungsmöglichkeiten für Kinder mit Beeinträchtigungen. Ein weiterer Partner ist die **Stiftung Vivala (<https://www.vivala.ch/>)** in Weinfelden. Die Stiftung betreut, begleitet und schult beeinträchtigte Kinder und Erwachsene mit körperlich-motorischen bzw. kognitiven Beeinträchtigungen. Angestrebt wird eine dauerhafte Kooperation der Arbeitsbereiche Virtual Reality und Teilhabeforschung.

---

## Literaturhinweise

- Bosse, I. & Pelka, B. (2020). Peer production by persons with disabilities – opening 3D-printing aids to everybody in an inclusive MakerSpace, *Journal of Enabling Technologies*, 14(1), 41–53. <https://doi.org/10.1108/JET-07-2019-0037> (<https://doi.org/10.1108/JET-07-2019-0037>).
  - Bosse, I., Krüger, D., Linke, H. & Pelka, B. (2019). The Maker Movement's Potential for an Inclusive Society. In: J. Howaldt, Ch. Kaletka, A. Schröder & M. Zirngiebl (Eds.): *Atlas of Social Innovation: volume 2. A world of new practices*, (pp. 55–61) oekom verlag.
-

Schaffhauserstrasse 239  
Postfach 5850  
CH-8050 Zürich

T +41 44 317 11 11  
[info@hfh.ch](mailto:info@hfh.ch)

© Copyright 2022 HfH