

Digitale Avatare: Neue Hoffnung für kranke Schüler in Siegen!

Die Universität Siegen erforscht mit Avataren die digitale Inklusion kranker Kinder im Unterricht, um soziale Teilhabe zu fördern.

Siegen, Deutschland - Eine aktuelle Diskussion über die Nutzung von Avataren in Schulen hat an Fahrt gewonnen. Die Lehrerin einer betroffenen Klasse hatte gefragt, ob sie den virtuellen Avatar „Lilly“ ausschalten kann. Lilly ist ein Kind, das an Krebs erkrankt ist und durch einen Laptop-Avatar am Unterricht teilnimmt. Dieses innovative Konzept ermöglicht es kranken Kindern, die physisch nicht anwesend sein können, aktiv am Schulleben teilzunehmen und soziale Kontakte zu pflegen, ohne den Unterrichtsfluss zu stören.

Prof. Dr. Jochen Lange von der **Universität Siegen** leitet ein DFG-gefördertes Projekt, das sich mit der Erforschung digitaler Präsenzformen in Schulen befasst. Ziel des Projektes ist die Beobachtung der Interaktion zwischen Schülern und Avataren sowie deren Integration in die sozialen Abläufe der Klasse. In verschiedenen schulischen Aktivitäten, wie während der Pausen oder im Sportunterricht, kommen diese Avatare zum Einsatz. Schüler kommunizieren mit dem virtuellen Roboter, als ob das Kind auf der anderen Seite der Kamera anwesend wäre.

Herausforderungen der digitalen Integration

Die Einführung von Avataren in den Schulalltag stellt eine Herausforderung für die bestehenden Abläufe dar. Der Einsatz

dieser Technologien ist in den Klassenzimmern bislang eher selten, da sie meist über Vereine für kranke Kinder bereitgestellt werden. Im Gegensatz dazu sind Lernplattformen, auf denen Schüler digitale Avatare nutzen, bereits weit verbreitet. Die Lehrer sammeln dabei Leistungsdaten, die nach dem Unterricht den Eltern präsentiert werden.

Diese Entwicklungen werfen die Frage auf, wie die Rolle der Avatare im Präsenzunterricht der Zukunft aussehen könnte. Die Pandemie hat die dringend notwendige digitale Kompetenz für eine umfassende gesellschaftliche Teilhabe deutlich gemacht.

Bildungserver berichtet von zahlreichen Initiativen und Programmen, die sich mit digitaler Inklusion und der Integration von Menschen mit Behinderungen in Bildung und Berufsausbildung befassen.

Digitale Inklusion und gesellschaftliche Teilhabe

Die Webseite von **Bildungserver** bietet umfangreiche Informationen zu Rechtsvorschriften und Praxisbeispielen in Deutschland und Europa, die auf die Bedeutung digitaler Bildung für die Inklusion hinweisen. Programme zur Integration von Menschen mit Behinderungen in die berufliche Aus- und Weiterbildung sowie Entwicklung von Technologien zur Unterstützung im Alltag sind ebenfalls Teil dieser Bestrebungen. Der Einsatz digitaler Medien kann entscheidend zur schulischen Inklusion von Kindern mit Förderbedarf beitragen und eröffnet neue Perspektiven für die Zukunft.

Veranstaltungen, wie die Jahrestagung der GMW, behandeln die Thematik der digitalen Medien und deren Einfluss auf die Bildungslandschaft. Lehrkräfte und Experten bringen dabei die positiven Auswirkungen der Digitalisierung auf die Inklusion zur Sprache und erörtern verschiedene Methoden wie Digital Storytelling, die dabei helfen können, eine inklusive Lernumgebung zu schaffen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass digitale Medien sowohl Chancen als auch Herausforderungen für die gesellschaftliche Teilhabe bieten. Die aktuellen Entwicklungen im Schulwesen zeigen deutlich, wie wichtig digitale Inklusion wird, um jedem Kind, unabhängig von seinen Voraussetzungen, eine gleichberechtigte Teilnahme am Bildungsprozess zu ermöglichen.

Details	
Ort	Siegen, Deutschland
Quellen	<ul style="list-style-type: none">• www.uni-siegen.de• www.bildungserver.de

Besuchen Sie uns auf: n-ag.de