

Projekttitle	VR-ADHS Wirksamkeit von Simulations- und Informationsmaterialien zur Förderung von Empathie, Wissen und Handlungskompetenzen bei Lehrpersonen		
Projektleitung	<table><tr><td>Prof. Dr. Sergej Wüthrich PHBern Institut für Forschung, Entwicklung und Evaluation Fabrikstrasse 8 CH-3012 Bern Tel +41 31 309 22 05 E-Mail sergej.wuethrich@phbern.ch</td><td>Prof. Dr. Caroline Sahli Lozano PHBern Institut für Forschung, Entwicklung und Evaluation Fabrikstrasse 8 CH-3012 Bern Tel +41 31 309 26 43 E-Mail caroline.sahlilozano@phbern.ch</td></tr></table>	Prof. Dr. Sergej Wüthrich PHBern Institut für Forschung, Entwicklung und Evaluation Fabrikstrasse 8 CH-3012 Bern Tel +41 31 309 22 05 E-Mail sergej.wuethrich@phbern.ch	Prof. Dr. Caroline Sahli Lozano PHBern Institut für Forschung, Entwicklung und Evaluation Fabrikstrasse 8 CH-3012 Bern Tel +41 31 309 26 43 E-Mail caroline.sahlilozano@phbern.ch
Prof. Dr. Sergej Wüthrich PHBern Institut für Forschung, Entwicklung und Evaluation Fabrikstrasse 8 CH-3012 Bern Tel +41 31 309 22 05 E-Mail sergej.wuethrich@phbern.ch	Prof. Dr. Caroline Sahli Lozano PHBern Institut für Forschung, Entwicklung und Evaluation Fabrikstrasse 8 CH-3012 Bern Tel +41 31 309 26 43 E-Mail caroline.sahlilozano@phbern.ch		
Projektteam	Sabine Williner, PHBern, Institut für Heilpädagogik Dr. Manuela Spiess, PHBern, Institut für Forschung, Entwicklung und Evaluation		
Abstract	<p>Die erfolgreiche Integration von Schüler*innen mit Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) in schulische und berufliche Lernkontexte setzt bei Fachpersonen ein fundiertes Verständnis für die subjektive Erfahrungswelt, die neurobiologischen Grundlagen sowie die funktionellen Auswirkungen von ADHS voraus. Neben Wissen ist insbesondere Empathie ein zentraler Faktor für einen professionellen, unterstützenden und inklusiven Umgang. Innovative Lernformate wie Virtual Reality (VR) bieten das Potenzial, komplexe innere Erlebnisweisen erfahrbar zu machen und damit Sensibilisierung, Perspektivenübernahme und Lernprozesse wirksam zu unterstützen.</p> <p>Mit der «ADHS-VR-Simulation» entwickelt BeLEARN eine VR-Anwendung, die typische ADHS-Merkmale aus der Perspektive Betroffener erlebbar macht und diese Erfahrungen durch psychoedukative Informationen ergänzt.</p> <p>In diesem Projekt soll der Einsatz der “ADHS-VR-Simulation” wissenschaftlich untersucht werden, um deren Wirksamkeit systematisch zu überprüfen. In einer experimentellen Studie mit angehenden Lehrpersonen und ausgebildeten Lehrpersonen werden Effekte der VR-Nutzung auf Aspekte der Empathie und der Sensibilisierung und Handlungskompetenz im Themenfeld ADHS untersucht.</p> <p>Neben dem Schwerpunkt Empathieförderung soll zudem erhoben werden, ob und in welcher Weise angehende Lehrpersonen und ausgebildete Lehrpersonen die bereits vorhandenen Informationen auf der Informationswebsite für die schulische Praxis nutzen. Hierzu wird als zentrales Instrument eine praxisnahe Checkliste eingesetzt, mit der Lehrpersonen die Rahmenbedingungen für ADHS-betroffene Schüler:innen auf einfache Weise verbessern können. Insgesamt geht es darum, die Wirkung des gesamten Bildungsinstruments zu evaluieren – von der Informationsnutzung über die Anwendung der Checkliste bis hin zu konkreten Veränderungen im schulischen Alltag.</p> <p>Das Evaluationsprojekt liefert empirische Evidenz zum Nutzen der VR-Simulation für die Aus- und Weiterbildung von Fachpersonen und generiert zugleich wissenschaftliche Erkenntnisse zur Gestaltung und Weiterentwicklung empathiefördernder VR-basierter Bildungsinstrumente.</p>		
Schlagworte	VR, ADHS		

Laufzeit

| 01. April 2026 bis 30. September 2026

Stand: 07.05.2026