



VIRTUS

Der innovative Ansatz des VIRTUS-Projekts zur beruflichen Bildung und Ausbildung für autistische Menschen

Autisten sind mit zahlreichen Hindernissen konfrontiert, wenn sie versuchen, sich in einer Welt zurechtzufinden, die für neurotypische Menschen gedacht ist. Aufgrund der Schwierigkeiten, die Autisten bei der Kommunikation und der sozialen Interaktion haben, werden sie oft missverstanden und als ungeeignet für eine Beschäftigung eingestuft, was dazu führen kann, dass sie von der Gesellschaft ausgeschlossen und ausgegrenzt werden. Um diese Probleme direkt anzugehen, ist es von entscheidender Bedeutung, autistischen Menschen qualitativ hochwertige Berufsbildungsprogramme anzubieten, die speziell auf sie zugeschnitten sind. Programme, die sich mit sozialen, vorberuflichen und beruflichen Fähigkeiten befassen, sind besonders notwendig, da eine solche Ausbildung sie auf den Übergang in den Arbeitsmarkt vorbereiten kann. Genau **hier setzt das Projekt VIRTUS an!**

Im Rahmen dieses von März 2022 bis April 2024 laufenden Erasmus+-geförderten Projekts wird ein innovatives Schulungsprogramm für autistische Menschen entwickelt, um ihnen den Zugang zu einer sinnvollen Beschäftigung zu erleichtern. Das Programm wird den Einsatz von virtueller Realität (VR) beinhalten, die als nützliches Schulungsinstrument für autistische Menschen anerkannt ist.

i
n einem ersten Schritt haben wir eine Bedarfsanalyse zur Beschäftigungsfähigkeit **autistischer Menschen** durchgeführt, bei der Fragebögen und Interviews eingesetzt wurden. Die gesammelten Daten wurden in einen Bericht aufgenommen, dessen **h**
auptergebnisse zeigen, dass autistische Personen:

- l** • unterschiedliche Arbeitsprofile haben - eine Tatsache, die **Anpassungen des**
s **Arbeitsplatzes** wichtig macht;
- o** • erfordern einen **organisierten Arbeitsablauf und eine mehr** oder weniger häufige **Unterstützung durch Vorgesetzte und Kollegen;**
- g** • müssen besonders auf ihre **sensorischen Profile** achten, um sicherzustellen, dass ihr
e Arbeitsplatz an ihre Bedürfnisse angepasst ist.

s
c
h
e
h
e
n



**Co-funded by
the European Union**



Darüber hinaus wurden von den Partnerorganisationen **Untersuchungen** durchgeführt, um eine solide Grundlage für die Entwicklung des vorgesehenen Lehrplans für die berufliche Bildung zu schaffen. Einige interessante Erkenntnisse, die dabei gewonnen wurden, zeigen Folgendes:

- Es besteht ein dringender Bedarf an **Schulungen und Sensibilisierung von Arbeitgebern und Kollegen für Autismus**, damit sie autistische Arbeitnehmer unterstützen können.
- Interventionen, bei denen **Technologie und einschlägige Anwendungen (wie Virtual Reality und Videomodellierung) zum Einsatz kommen, scheinen** für die meisten Teilnehmer mit Autismus ausreichend **wirksam zu sein**.
- Interventionen, die eine **Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche** beinhalten, **zeigen durchweg positive Ergebnisse**, wenn man bedenkt, dass viele Autisten Schwierigkeiten haben, ihre sozialen und kommunikativen Fähigkeiten zu steuern, insbesondere in Stresssituationen.
- Die Lehrpläne für die berufliche Bildung müssen drei Kategorien von Fähigkeiten umfassen, um den Bedürfnissen autistischer zukünftiger Arbeitnehmer gerecht zu werden: **soziale und zwischenmenschliche, vorberufliche und berufliche Fähigkeiten**.
- **Eine kontinuierliche Unterstützung vor und nach der Einstellung** ist für die Zufriedenheit mit dem Arbeitsplatz und die Aufrechterhaltung des Arbeitsverhältnisses entscheidend.

Was kommt als Nächstes?

___ nach den gesammelten Informationen konzentrieren sich die Projektpartner nun auf die Entwicklung des **VIRTUS-Ausbildungs- und Schulungsprogramms**. Dieses wird von **Virtual-Reality-Szenarien** begleitet, die es autistischen Menschen ermöglichen, ihre beruflichen Fähigkeiten zu entwickeln, indem sie realistische Simulationen von realen Arbeitsplätzen in sorgfältig kontrollierten virtuellen Umgebungen erleben.

Während des 2nd Transnationalen Projekttreffens, das im November in Athen stattfand, hatte das Konsortium die Gelegenheit, das erste von einer der Partnerorganisationen entwickelte Virtual-Reality-Szenario zu testen und mögliche Änderungen zu diskutieren, die vorgenommen werden sollten, um die sensorischen Bedürfnisse autistischer Teilnehmer zu berücksichtigen.



**Co-funded by
the European Union**



VIRTUS

Besuchen Sie die VIRTUS-Website, um mehr über das Projekt zu erfahren, und halten Sie sich über die nächsten Schritte auf dem Laufenden. <https://www.project-virtus.eu/>



**Co-funded by
the European Union**