

2025-33_VR - VHS für alle!

Träger:

VHS Zweckverband Brilon-Marsberg-Olsberg

Kontakt:

Fabian Blügel, fabian.bluegel@vhs-bmo.de, 02962/3080

Kooperationspartner/Beteiligte:

Josefsheim gGmbH, 59939 Olsberg, <https://josefsheim.de/>

Stadtbücherei Stadt Olsberg, 59939 Olsberg, <https://stadtbuecherei-olsberg.de/>

Kernaussage (in einem Satz):

Das Projekt „VR-VHS für alle“ zielt darauf ab, durch den Einsatz von Virtual Reality eine inklusive und interaktive Lernumgebung zu schaffen, die Bildungsgerechtigkeit fördert und das Lernen auf allen Ebenen effektiver und ansprechender macht.

Projektziel:

Ziel des Projekts „VR-VHS für alle!“ war es, Virtual-Reality-Technologien als innovative Bildungsform in das Angebot des Zweckverbands Volkshochschule Brilon-Marsberg-Olsberg zu integrieren und die Teilnehmenden zu Expert*innen und Multiplikator*innen für immersives Lernen auszubilden. Dabei sollten insbesondere bildungsferne Zielgruppen erreicht, regionale Bildungspartnerschaften ausgebaut und didaktische Erfahrungen mit immersiven Lernumgebungen systematisch dokumentiert werden. Konkret sollten u. a. der Einsatz in DaZ-Kursen, der Aufbau eines Pilot-Verleihs über die Stadtbücherei Olsberg, Multiplikator*innenschulungen sowie mindestens fünf Workshops im offenen VHS-Programm umgesetzt werden.

Projektdurchführung:

Über das Jahr 2025 hat der Zweckverband Volkshochschule Brilon-Marsberg-Olsberg Virtual Reality in unterschiedlichsten Bildungskontexten erprobt – von Integrations- und Berufssprachkursen über inklusive Bildungsangebote bis zu Schulkooperationen und offenen Workshops. Nach einer Vorbereitungs- und Technikphase im Januar und Februar 2025 startete die Maßnahme öffentlich mit der Vorstellung im inklusiven VHS-Rat am 11. Februar 2025 sowie der Auftaktveranstaltung „VR – Workshop für Jung und Alt“ in Kooperation mit der Stadtbücherei Olsberg am 24. April 2025. Für die Durchführung des Projekts konnte zunächst auf 25 gemietete VR-Headsets der Marke PICO zurückgegriffen werden. Später konnten sechs VR-Headsets vom Typ Pico 4 Ultra Enterprise angeschafft werden, sodass auch eine nachhaltige Integration der VR-Technologie in das VHS-Kursangebot sichergestellt werden konnte. Dabei handelt es sich um ein speziell für den Einsatz in Bildungseinrichtungen ausgelegtes VR-Headsets, welches gegenüber den Consumer-Geräten entscheidende Vorteile mitbringt: Zugang zu kostenfreien Bildungsinhalten, eine zentrale Geräteverwaltung über PC oder Tablet sowie eine über die Nutzungsdauer deutlich günstigere Wirtschaftlichkeit. Gerade die zentrale Verwaltung ist für Einrichtungen wichtig, weil sich Geräte so unabhängig von persönlichen Nutzerkonten betreiben lassen – ein klarer Vorteil beim Datenschutz.

Parallel wurde eine Bibliothek an Lerninhalten aufgebaut und im Projektverlauf bedarfsgetrieben erweitert. Die VR-Inhalte konnten erfolgreich in verschiedenen Angeboten und Veranstaltungen eingesetzt werden.

Transfer:

Die Projektergebnisse wurden auf mehreren Wegen öffentlich zugänglich gemacht:

- (1) Laufende Berichterstattung über Veranstaltungen auf dem Instagram-Kanal der VHS BMO.
- (2) Bewerbung sämtlicher Veranstaltungen im Programmheft und auf der Website der VHS BMO.
- (3) Presseberichterstattung in regionalen Medien (u. a. Sauerlandkurier zur Auftaktveranstaltung in der Stadtbücherei Olsberg).
- (4) Direkter Transfer in die Kooperationsinstitutionen: Multiplikator*innenschulungen mit Ausbilder*innen des Josefsheims sowie Schulungen für DaZ-Dozent*innen an allen drei Zweckverbandsstandorten.
- (5) Veröffentlichung der projektbegleitenden Dokumentation auf der Website des Zweckverbands VHS Brilon-Marsberg-Olsberg inklusive Bereitstellung der entwickelten Handreichung als PDF-Download.

Lessons Learned:

Das Projekt „VR-VHS für alle!“ hat gezeigt, dass immersive Lerntechnologien in der allgemeinen Weiterbildung ein erhebliches Potenzial entfalten können – insbesondere dann, wenn sie didaktisch sinnvoll eingebettet sind, von kompetenter technischer Begleitung getragen werden und an stabile Lerngruppen oder Kooperationsstrukturen anknüpfen. Besonders im inklusiven Kontext (Josefsheim) und in den Integrations- und Berufssprachkursen (DaZ) konnte ein deutlicher didaktischer Mehrwert sichtbar gemacht werden. Gleichzeitig hat das Projekt die spezifischen Herausforderungen des ländlichen Raums sichtbar gemacht: Niedrigschwellige, partnerschaftlich getragene Formate funktionieren deutlich besser als thematisch eng zugeschnittene Einzelworkshops im offenen Programm. Die bedarfsgetriebene Anschaffung von Headsets und Zusatzcontent sichert die Verstetigung der VR-Bildungsangebote über das Projektende hinaus. Mit der entwickelten Handreichung steht ein Transferprodukt zur Verfügung, das anderen Bildungseinrichtungen den Einstieg in immersive Lerntechnologien erleichtert.

Weitere Materialien:

- Dokumentation und Handreichung: <https://www.vhs-bmo.de/ueber-uns/projekt-vr-vhs-fuer-alle>
- <https://www.sauerlandkurier.de/hochsauerlandkreis/olsberg/veranstaltung-der-vhs-in-olsberg-die-welt-durch-die-vr-brille-sehen-93711556.html>
- https://www.instagram.com/_vhsbmo_/
- https://www.vhs-bmo.de/fileadmin/user_upload/SERVICE/VHS_Programm_2025-26_final.pdf (S. 6)
- <https://www.olsberg.de/aktuelles-aus-olsberg/digitaltag-in-der-stadtbuecherei-olsberg-virtual-reality-fuer-jung-und-alt-erleben-344>
- Zeitungsartikel: Westfalenpost vom 10.04.2025; 21.06.2025 ; 30.08.2025 (Artikel zur Ausleihmöglichkeit der VR-Brillen in der Stadtbücherei Olsberg ab 01.09.2025 / Diemelbote 21.06.2025 (Artikel/Einladung zum VR-Testtag in der Stadtbibliothek Marsberg)