

# VR-vhs für alle!

Volkshochschule  
Brilon-Marsberg-Olsberg

Gefördert vom  
Ministerium für  
Kultur und Wissenschaft  
des Landes Nordrhein-Westfalen



## Projektdokumentation

Zweckverband Volkshochschule Brilon-Marsberg-Olsberg

Durchführungszeitraum: 8. Januar bis 31. Dezember 2025

### Über den Innovationsfonds für die Weiterbildung

Der Innovationsfonds für die Weiterbildung ist ein Förderinstrument des Landes Nordrhein-Westfalen, das mit der Novellierung des Weiterbildungsgesetzes (WbG) eingeführt wurde. Das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen fördert daraus Modellvorhaben der gemeinwohlorientierten Weiterbildung, die neue und innovative Ansätze entwickeln, erproben und nachhaltig verankern.

Im Mittelpunkt der landesweiten Förderung stehen Volkshochschulen sowie weitere nach dem WbG anerkannte Einrichtungen in Nordrhein-Westfalen. Eine einrichtungs- und trägerübergreifende Zusammenarbeit ist dabei ausdrücklich erwünscht. Gefördert werden einzelne Maßnahmen mit bis zu 50.000 Euro.

Das Projekt „VR-VHS für alle!“ wurde aus diesem Innovationsfonds gefördert. Ziel war es, Virtual-Reality-Technologien (VR) für die Erwachsenenbildung im ländlichen Raum nutzbar zu machen, gemeinsam mit Netzwerkpartner\*innen zu erproben und die Erfahrungen für andere Bildungseinrichtungen aufzubereiten: „VR-VHS für alle! Teilnehmende werden zu Expert\*innen und Multiplikator\*innen für das immersive Lernen in und mit virtuellen Realitäten.“

### Das Projekt im Überblick

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.

## Angebote und Veranstaltungen

Im Projektzeitraum wurde ein breites Spektrum an Formaten umgesetzt. Die folgende Übersicht fasst die wichtigsten Bausteine zusammen.

### Einsatz in Integrations- und Berufssprachkursen (DaZ)

Die VR-Lernumgebungen wurden regelmäßig in Integrations- und Berufssprachkursen an allen drei Verbandsstandorten – Brilon, Marsberg und Olsberg – eingesetzt. Besonders bewährt haben sich die Module „DIP – Integration“ (TwinC) sowie „Wander“ (360°-Streetview) zur Vermittlung landeskundlicher und alltagspraktischer Inhalte. In mehrere Orientierungskurse wurden zudem Workshopeinheiten zu neuen Lernmethoden integriert; das Feedback der Teilnehmenden war durchweg positiv.

### Kooperation mit dem Josefsheim Olsberg

Mit dem Josefsheim gGmbH Olsberg entstand eine besonders intensive Zusammenarbeit. VR wurde als regelmäßiges Bildungsangebot in die Medienwerkstatt des Josefsheims eingebettet:

- Vorstellung im inklusiven VHS-Rat am 11. Februar 2025
- Mobilitätstraining am 12. August und 9. September 2025
- „Wald verstehen“ am 11. November 2025
- Workshop im Berufsbildungswerk im Rahmen der Ausbildung zur/zum Mediengestalter\*in am 4. September 2025



### Kooperation mit der Stadtbücherei Olsberg

Volkshochschule und Stadtbücherei Olsberg sind im selben Gebäude untergebracht und nutzen anlassbezogen die Räume gemeinsam. Die Olsberger VR-Angebote fanden in enger Kooperation mit

der Stadtbücherei statt und wurden sowohl durch die Bücherei als auch im offenen VHS-Programm beworben – darunter mehrere Testtage und öffentliche Veranstaltungen, beispielsweise:

- Auftaktveranstaltung in Form eines offenen VR-Workshops für Jung und Alt am 24. April 2025
- „Future Work Experience“ als Ferienkurs am 22. Oktober 2025
- VR-Workshop: „Wald verstehen durch virtuelles Erleben“ für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren



Ab dem 1. September 2025 standen außerdem fünf Headsets im Rahmen der „Bibliothek der Dinge“ zum Verleih in der Stadtbücherei bereit. Das Angebot wurde über die Pressestelle der Stadt Olsberg sowie über eine eigene Pressemitteilung in der Westfalenpost beworben.

#### **Im Projektverlauf entstandene weitere Partnerschaften**

- Stadtbibliothek Marsberg: gemeinsamer VR-Testtag am 26. Juni 2025
- St.-Walburga-Realschule Meschede: zwei Workshops „Wald verstehen“ mit Klassen der 6. Stufe am 27. November und 2. Dezember 2025



## Schulungen für Dozent\*innen und Multiplikator\*innen

Damit VR didaktisch sinnvoll eingesetzt werden kann, wurden mehrere Schulungen durchgeführt – darunter Dozent\*innenworkshops mit DaZ-Lehrkräften in Marsberg (20. März 2025), Brilon (26. März 2025) und Olsberg (13. Juni 2025) sowie die bereits genannten Multiplikator\*innenschulungen mit Ausbilder\*innen des Josefsheims (12. und 29. Juni 2025).



## Offenes VHS-Programm

Im offenen Programm wurden unter anderem folgende Workshops angeboten:

- „VR – Workshop für Jung und Alt“ am 24. April und 26. Juni 2025
- „VR-Wald verstehen durch virtuelles Erleben“ am 11. Oktober 2025
- „Virtuelle Berufsorientierung“ am 20. November 2025
- „Tischtennis – digital trainieren, real verbessern“ am 23. Oktober 2025
- „Immersives Bewerbungstraining“ am 27. November 2025



## Teilnehmende und Reichweite

Über die Workshops und Veranstaltungen – offenes Kursprogramm, Testtage, Dozent\*innen- und Multiplikator\*innenschulungen, Kooperationsveranstaltungen mit dem Josefsheim und Einsätze an der St.-Walburga-Realschule Meschede – wurden mehr als 200 Teilnehmende erreicht. Hinzu kamen zahlreiche weitere, nicht einzeln erfasste Kontakte: über die regelmäßigen Einsätze in laufenden Integrations- und Berufssprachkursen, über den Informationsstand auf dem Stadtfest Marsberg am 30. August 2025 sowie über die Nutzerinnen und Nutzer des Verleihs in der Stadtbücherei Olsberg.

## Öffentlichkeitsarbeit

Das Projekt wurde durchgängig öffentlich begleitet: über den eigenen Instagram-Kanal, über die Website und die anderen Social-Media-Kanäle der Volkshochschule, über das Programmheft sowie Aushänge und über regelmäßige Pressemeldungen – unter anderem im Sauerlandkurier zur Auftaktveranstaltung sowie in der Westfalenpost und im Diemelboten. Zudem wurden darüber hinaus VR-Headsets an dem VHS-Stand im Rahmen des Stadtfestes in Marsberg am 30.08.2025 zum Testen ausgestellt.

### VR-Headsets in Stadtbücherei

Olsberg. Die Stadtbücherei Olsberg bietet zusammen mit der Volkshochschule Brilon-Marsberg-Olsberg ab Montag, 1. September, die Möglichkeit, Virtual-Reality-Headsets auszuleihen. Die Geräte können für jeweils zwei Wochen kostenfrei genutzt werden. Ein Bücherausweis ist dafür nicht notwendig. Dabei können Anwendungen individuell ausprobiert und so die Funktionen und Einsatzmöglichkeiten der VR-Technologie kennengelernt werden. Das Angebot ist Teil des Projekts „VRVHS für alle“ und wird vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert. Es läuft zunächst bis Mitte Dezember.

Weitere Informationen erhalten Interessierte direkt bei der Stadtbücherei Olsberg oder der VHS in Olsberg.

**Virtual Reality-Veranstaltungen zu Alltag, Beruf und Bewerbung**

Unsere kostenlosen Virtual-Reality-Veranstaltungen machen Alltag und Beruf interaktiv erlebbar. Besonders hilfreich für Menschen, die sich sprachlich, kulturell oder beruflich orientieren möchten.

**Integration Projekt – Leben in Deutschland**  
 Donnerstag, 20. November 2025, 18:00 – 19:30 Uhr  
 Donnerstag, 23. Oktober 2025, 18:00 – 19:30 Uhr  
 Donnerstag, 30. Oktober 2025, 18:00 – 19:30 Uhr  
 Donnerstag, 06. November 2025, 18:00 – 19:30 Uhr  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a

**Immersives Bewerbungstraining in Virtual Reality**  
 Donnerstag, 27. November 2025, 18:00 – 19:30 Uhr  
 Olsberg, VHS-Haus, Kreuzgauer Mauer 31

**Digitale Berufsorientierung**  
 Donnerstag, 20. November 2025, 18:00 – 19:30 Uhr  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a

Die Veranstaltungen sind Teil des Projekts „VRVHS für alle“ und werden vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert.

**VR-vhs für alle!**  
 Weitere Informationen & Anmeldung:  
 VHS Olsberg | Hauptstraße 73a  
 Telefon 02962 3080 | E-Mail: olsberg@vhs-bmo.de  
 www.vhs-bmo.de



**Virtuelle Realität zum Anfassen**

Die sp...  
 Ma...  
 nel...  
 in...  
 hal...  
 der...  
 ley...  
 ter...  
 de...  
 be...  
 vo...  
 de...  
 de...  
 tu...  
 Sa...  
 sp...  
 de...  
 de...  
 M...  
 M...  
 c...  
 J...  
 d...  
 m...

Besuchern problem... verschiedenen Mög...  
 lichen der VR-Brillen aus...  
 Marsberg die VHS Br... auf Bewertungssituationen...  
 Marsberg-Olsberg und vor... mit aufrechter...  
 der Stadtbücherei Mars... Ablauf und realitätsnahem...  
 berg hatten, gemeinsam Gesprächs- und realitätsnahem...  
 zum Virtual-Reality-Work... Gesprächs- und realitätsnahem...  
 shop für Groß und Klein in... schiedene Berufswelten v...  
 die Räume der Bibliothek... well in 360 Grad erlebb...  
 eingeladen. Wie fällt ad... ist ideal zur beruflichen...  
 Orientierung, insbesondere...  
 an Vorstellungsgespräch...  
 an? Wie sieht der Alltag als...  
 Azubi in einem Handwerks...  
 beruf aus? Wie kann man in...  
 VR fremde Orte entdecken?...  
 für Jugendliche und Quer...  
 einsteiger. Ein armer... VR-Tisch...  
 tennis-Spiel brachte Bewe...  
 sungen auf diese und...  
 viele weitere Fragen. Be...  
 können die Besucher in...  
 der kostenfreien Veransta...  
 lung an zahlreichen Mit...  
 Stationen. Die Veransta...  
 lung ist Teil des Projekts...  
 „VR-VHS für alle“, geför...  
 dert vom Ministerium für...  
 Kultur und Wissenschaft...  
 „Der Workshop wurde ko...  
 stent und ohne Anwesen...  
 angeboten und fand groß...  
 en Anklang bei Besucher...  
 verschiedenster Altersgru...  
 pen und Herkunft“, freut...  
 sich Fabian Bügel, der be...  
 der VHS für das Projekt...  
 verantwortlich ist. Viele...  
 Teilnehmerinnen hatten zu...  
 vor... keine Erfahrung m...  
 mit Virtual Reality gemacht...  
 und freuten sich begeistert...  
 über die Möglichkeiten – nicht...  
 nur zum Spielen, sondern...  
 auch um ihren Lebens- und...  
 Orientierung. Das Projekt...  
 VHS für alle“ soll auch in...  
 Zukunft dazu beitragen, di...  
 gitalen Kompetenzen zu f...  
 fördern. Für Jugendliche...  
 und Berufsweltorientier...  
 und Teilhabe...  
 für alle zu ermöglichen...  
 ist. „VHS verbindet“, kon...  
 firmiert man in der Veran...  
 staltung durch den Wald...  
 machen die ökologische...  
 Zusammenhänge und nach...  
 haltige Denken vermittel...  
 te. Umsetzende VR-Simul...  
 ationen bereitet mit neuen...  
 und macht sie viel mehr...  
 erfahren. praxisnah und barriere...  
 arm.

**Kinder testen virtuelles Tischtennis**

gang und Spaß und bot...  
 gleichzeitig einen ungew...  
 öhnlichen Einblick in die Mög...  
 lichkeiten virtueller Welten...  
 Möglich wären auch virtuel...  
 le Schachpartien, in denen...  
 aus. Mit Hilfe von 360-Grad...  
 Ansichten konnten man ferne...  
 grafische Zusammenhänge...  
 erleben. Ein weiterer...  
 Bereich war das VR-Tisch...  
 tennis. VR-Tischtennis...  
 ist ein beliebtes Sport...  
 er, das durch seine räum...  
 lichen Dimensionen und...  
 schnellen Bewegungen...  
 für Kinder und Jugendliche...  
 besonders geeignet ist. In...  
 der VR-Station konnten...  
 die Kinder das Spiel...  
 erleben und dabei ihre...  
 Reaktionsfähigkeit und...  
 Koordination verbessern...  
 Die VR-Station wurde...  
 von der Stadtbücherei...  
 Olsberg in Zusammenarbeit...  
 mit der VHS Olsberg...  
 bereitgestellt. Die Veran...  
 staltung ist Teil des Pro...  
 jekts „VRVHS für alle“...  
 und wird vom Ministerium...  
 für Kultur und Wissen...  
 schaft des Landes Nord...  
 rhin-Westfalen geförder...  
 t.

**VR-Projekt**

Die Volkshochschule Brilon-Marsberg-Olsberg startete im Januar 2025 das Projekt „VR-VHS für alle“, um Virtual Reality (VR) gezielt in der Erwachsenenbildung einzusetzen. Die Technologie wird unter anderem zur Integration zugewandelter Menschen genutzt, indem realitätsnahe Szenarien das Lernen und die Orientierung im Alltag erleichtern. Das Projekt wird in Kooperation mit dem Josefsheim in Olsberg durchgeführt, sodass auch hier VR-Anwendungen in der beruflichen Orientierung sowie im Mobilitätstraining eingesetzt werden. Eine weitere Kooperationspartnerin ist die Stadtbücherei Olsberg – der öffentliche Projektlaufzeit fand am 24.04.2025 im Rahmen der gemeinsamen Veranstaltung „Virtual Reality – Workshop für Jung und Alt“ statt. An verschiedenen Stationen konnten Interessierte die neue Technik ausprobieren und in virtuelle Welten eintauchen und einen ersten Eindruck von Virtual Reality in der Bildung sammeln. Aufgrund der positiven Resonanz wurde der Workshop am 26.06.2025 in Kooperation mit der Stadtbücherei Marsberg wiederholt. Zudem gibt es die Möglichkeit, im Rahmen eines virtuellen Echtzeit-Multiplayer-Szenarios seine Tischtennis-Skills virtuell unter Beweis zu stellen.

**VR-vhs für alle!**

Volkshochschule Brilon-Marsberg-Olsberg

**53.100 Wald verstehen durch virtuelles Erleben (ab 10 Jahren)**

1 Vormittag = 5 Ustd., entgeltfrei  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a  
 Samstag, 20. September 2025, 10:00 – 14:00 Uhr

**53.101 3D-Malen im digitalen Raum (ab 12 Jahren)**

1 Abend = 2 Ustd., entgeltfrei  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a  
 Donnerstag, 16. Januar 2026, 18:00 – 19:30 Uhr

**53.102 Integration Projekt – Leben in Deutschland**

4 Abende = 8 Ustd., entgeltfrei  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a  
 16. Oktober 2025, 18:00 – 19:30 Uhr, donnerstags

**53.106 Immersives Bewerbungstraining in Virtual Reality**

1 Abend = 2 Ustd., entgeltfrei  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a  
 Donnerstag, 27. November 2025, 18:00 – 19:30 Uhr

**53.104 Virtuelle Berufsorientierung**

1 Abend = 2 Ustd., entgeltfrei  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a  
 Donnerstag, 20. November 2025, 18:00 – 19:30 Uhr

**53.108 Das Anne-Frank-Haus – Geschichte immersiv erleben (ab 14 Jahren)**

1 Abend = 2 Ustd., entgeltfrei  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a  
 Donnerstag, 11. Dezember 2025, 18:00 – 19:30 Uhr

**51.100 Tischtennis – Digital trainieren, real verbessern (ab 12 Jahren)**

1 Abend = 3 Ustd., entgeltfrei  
 Olsberg, VHS-Haus, Kreuzgauer Mauer 31  
 Donnerstag, 23. Oktober 2025, 18:00 – 20:00 Uhr

**53.120 Ferienworkshop: FutureWork VR – Deine virtuelle Berufsexpedition**

In Kooperation mit der Stadtbücherei Olsberg  
 2 Nachmittage = 5 Ustd., entgeltfrei  
 Olsberg, Stadtbücherei Olsberg, Hauptstraße 73a  
 Mittwoch, 22. Oktober 2025, 14:00 – 16:00 Uhr  
 Donnerstag, 23. Oktober 2025, 14:00 – 16:00 Uhr

### VR-Erlebnis in der Stadtbibliothek

Marsberg. Die Volkshochschule Marsberg lädt gemeinsam mit der Stadtbibliothek zu einer kostenlosen Virtual-Reality-Veranstaltung ein. Am Donnerstag, 26. Juni, können Interessierte jeden Alters von 14 bis 16 Uhr erleben, was mit VR-Brillen möglich ist. Die Veranstaltung findet in den Räumen der Stadtbibliothek statt. Teilnehmende haben die Möglichkeit, virtuell Tischtennis zu spielen oder an ferne Orte zu reisen. Darüber hinaus stehen Lernmodule zu Themen wie Waldverstehen, Bewerbungstraining und Integration zum Ausprobieren bereit. Die Veranstaltung ist Teil des Projekts „VRVHS für alle!“, das Virtual Reality gezielt in die Bildungsangebote der Volkshochschule integriert. Gefördert wird das Projekt vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen.

Sie interessieren sich für das Projekt und den Einsatz in Fern-Unterricht? Dann sprechen Sie uns gern an:  
 VHS-Geschäftsstelle Olsberg, Tel. 02962 3080,  
 E-Mail: olsberg@vhs-bmo.de

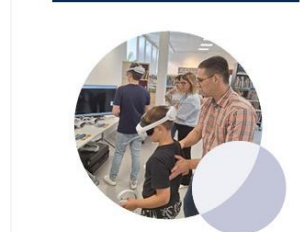


Foto: VHS BMO  
 www.vhs-bmo.de

**Virtual Reality-Veranstaltungen für Kinder und Jugendliche**

Wald verstehen durch virtuelles Erleben (ab 10 Jahren)  
 Samstag, 20. September 2025, 10:00 – 14:00 Uhr  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a

**Virtuelle Berufsorientierung**  
 Donnerstag, 20. November 2025, 18:00 – 19:30 Uhr  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a

Das Anne-Frank-Haus – Geschichte immersiv erleben (ab 14 Jahren)  
 Donnerstag, 11. Dezember 2025, 18:00 – 19:30 Uhr  
 Olsberg, VHS-Geschäftsstelle, Hauptstraße 73a

Tischtennis – Digital trainieren, real verbessern (ab 12 Jahren)  
 Donnerstag, 23. Oktober 2025, 18:00 – 20:00 Uhr  
 Brilon, VHS-Haus, Kreuzgauer Mauer 31

**Ferienworkshop: FutureWork VR**  
 Deine virtuelle Berufsexpedition  
 Donnerstag, 22. Oktober 2025, 14:00 – 16:00 Uhr  
 Brilon, VHS-Haus, Kreuzgauer Mauer 31

Die Veranstaltungen sind Teil des Projekts „VR-VHS für alle“ und werden vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert.

**VR-vhs für alle!**  
 Weitere Informationen & Anmeldung:  
 VHS Olsberg | Hauptstraße 73a  
 Telefon 02962 3080 | E-Mail: olsberg@vhs-bmo.de  
 www.vhs-bmo.de

## Erfolg, Erkenntnisse und Verstetigung

Besonders deutlich wurde der Bedarf in den kooperierenden Bildungseinrichtungen – allen voran im Josefsheim in Olsberg. Hier konnte sich die Volkshochschule schnell als feste Ansprechpartnerin für immersive Lerntechnologien etablieren. Auch der Einsatz der VR-Technik in den Deutschkursen erwies sich als didaktisch wertvoll und wird über das Projektende hinaus fortgeführt.

Im offenen VHS-Programm zeigten sich die für den ländlichen Raum typischen Muster der Teilnehmer\*innengewinnung: Niedrigschwellige Angebote wie freies Ausprobieren, virtuelles Tischtennis oder der Stand auf dem Stadtfest wurden gut angenommen, während thematisch eng zugeschnittene Veranstaltungen – etwa zur politisch-historischen Bildung oder zur Berufsorientierung – nicht immer die gewünschte Teilnehmer\*innenzahl erreichten. Diese Erkenntnisse sind unmittelbar in die abschließende Handreichung eingeflossen.

*„Ich habe diese VR-Brillen in Filmen gesehen und wollte nun einmal sehen, wie das funktioniert“, sagte ein Herr. Mittels Tastenklick mal eben von Schottland nach Australien rund um den Globus zu reisen, fanden Jung und Alt faszinierend, aber manchen wurde dabei ein bisschen schwindelig. „Ich bin fünf Meter über dem Boden geschwebt“, sagte einer. Nach der unruhigen Städtetour fanden einige Erholung im Wald. „Es war total gut. Ich habe viel über den Wald gelernt“, freute sich Anne Sauerwald.“*

Zitat Sauerlandkurier Auftaktveranstaltung in der Stadtbücherei Olsberg am 24.04.2025  
(<https://www.sauerlandkurier.de/hochsauerlandkreis/olsberg/veranstaltung-der-vhs-in-olsberg-die-welt-durch-die-vr-brille-sehen-93711556.html>)

Die Anschaffung der Hardware und der zusätzlichen Lerninhalte sichert die Verstetigung der VR-basierten Bildungsangebote über das Projektende hinaus.

## Transferprodukt: Handreichung

Als zentrales Transferprodukt ist aus dem Projekt eine Handreichung entstanden: „VR-Bildungsinhalte sinnvoll einsetzen – Eine Praxis-Checkliste für Bildungseinrichtungen“. Sie bündelt die praktischen Erfahrungen aus dem Projekt und verbindet sie mit etablierten didaktischen Prinzipien aus der Forschung zum immersiven Lernen. Die Handreichung steht Volkshochschulen und vergleichbaren Einrichtungen zur freien Verwendung zur Verfügung.

Das Projekt „VR-VHS für alle!“ wurde gefördert aus dem Innovationsfonds für die Weiterbildung durch das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert vom  
Ministerium für  
Kultur und Wissenschaft  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Herausgeber: Zweckverband Volkshochschule Brilon-Marsberg-Olsberg, Kreuziger Mauer 31, 59929 Brilon.



Diese Dokumentation und die zugehörige Handreichung sind zur freien Verwendung durch Bildungseinrichtungen und Interessierte freigegeben. Bei Weitergabe und Nutzung über die eigene Einrichtung hinaus wird um Quellenangabe gebeten.