

## 2023/18\_ Neue Perspektiven. Virtual Reality in der Erwachsenenbildung.

**Träger:**

VHS Neuss

**Kontakt:**

Volker Woschnik

volker.woschnik@stadt.neuss.de

02131 90 41 63

**Kooperationspartner/Beteiligte:**

Sozialamt der Stadt Neuss und Partner des Projekts "Lotsenpunkte"

eingebunden sind: Sozialdienst katholischer Männer Neuss e.V.; Sozialdienst katholischer Frauen e.V.; St. Augustinus-Kliniken; Deutsches Rotes Kreuz Neuss Kreisverband e.V.; Caritasverband Rhein-Kreis Neuss e.V.; Diakonie Neuss; Diakonie Rhein-Kreis Neuss e.V.; AWO Ortsverein Neuss e.V.

**Kernaussage (in einem Satz):**

In dem Projekt „Neue Perspektiven. Virtual Reality in der Erwachsenenbildung. VHS Neuss.“ werden VR-Brillen als Lernmedien in die Veranstaltungen aller Fachbereiche der VHS implementiert wie auch ältere Menschen, die über das VHS-Programm nicht erreicht werden, wohnortnah in dezentralen „Lotsenpunkten“ angesprochen, um verschiedene Einsatzszenarien von VR-Brillen kennen zu lernen.

**Projektziel:**

Ziel des Projekts ist es, mit dem Einsatz von "Virtual Reality" in der Erwachsenenbildung die digitalen Kompetenzen in der Neusser Stadtgesellschaft weiter nachhaltig zu stärken: durch die Erschließung neuer Zielgruppen in der Altersgruppe der älteren Menschen sowie den Einsatz in allen Unterrichtsformaten der VHS Neuss.

**Projektdurchführung:**

Ab 01.03.2023

Updates der Software der VR-Brillen

Ziel: Einsatzfähigkeit VR-Brillen

Ab 01.03.2023

Honorarvertrag/Lernbegleitung

Ziel: Lehrkraft einsetzbar

Ab 01.04.2023

Vorgespräche und Konzeption pädagogischer Einsatzszenarien von VR mit den haupt- und nebenamtlich päd. Mitarbeitenden aller Fachbereiche

Ziel: Planung und Einsatz im Unterricht

Ab 01.04.2023

Vorgespräche und Konzeption päd. Einsatzszenarien von VR an den Lotsenpunkten

Ziel: Planung und Einsatz an den Lotsenpunkten

Ab 01.05.2023

Terminabsprachen in Veranstaltungen der VHS und an den Lotsenpunkten

Ziel: Umsetzung und Durchführung

Ab 30.11.2023

Evaluation mit Teilnehmenden, haupt- und nebenamtlich pädagogischen Mitarbeitenden, Lotsenpunkten und Abschlussbericht

Ziel: Nachhaltiger Unterrichtseinsatz und Stärkung digitaler Kompetenzen bei TN, HPM, Lehrkräften und älteren Menschen

**Transfer:**

Die Learnings aus dem Projekt werden in der AG Weiterbildung der Stadt Neuss (AG aller gemeinwohlorientierten Weiterbildungseinrichtungen in Neuss) vorgestellt und diskutiert.

**Lessons Learned:**Fazit des Projekts:

Die Idee, die VR-Brillen direkt in den Unterricht der VHS-Kurse zu implementieren, hat sich zwar als extrem zeitaufwändig erwiesen - dennoch konnten wir mit diesem Konzept insgesamt 178 Neusser Bürger\*innen direkt erreichen. Zudem konnten wir als digitale Querschnittsaufgabe die Medienkompetenzen von Dozent\*innen aus allen Fachbereichen erweitern.

Erweiterte Medienkompetenzen für VR-Brillen: Pädagogen der VHS Neuss, ältere Menschen an der VHS und an den 11 Lotsenpunkten der Stadt Neuss, VHS Teilnehmende aller Fachbereiche.

Insbesondere über den Kooperationspartner "Sozialamt der Stadt Neuss" waren die Reaktionen sehr positiv - eine hohe Wertschätzung seitens der Teilnehmenden, dass die VHS ihnen diese ungewohnte Technik vorgestellt und Kompetenzerwerb ermöglicht hat.

Als Schwachstelle hat sich der Fachkräftemangel insbesondere im IT-Bereich erwiesen. Da wir uns in der ersten Projektphase entsprechend nur auf einen Medienpädagogen stützen konnten (Problematik: Ausfallzeiten des Pädagogen), würden wir uns bei einem nächsten Projekt auf mehrere Medienpädagogen stützen.

Empfehlungen für die Projektplanung:

Insbesondere beim Einsatz von Medientechnik stets darauf achten, aktuell auf dem Markt befindliche Hardware zu nutzen. Für die an der VHS Neuss vorhandenen vier Jahre alten VR-Brillen waren bestimmte Updates schwer oder gar nicht zu realisieren.

Für die Durchführung muss ein kompetenter und flexibler Medienpädagoge gewonnen werden, im Idealfall mehrere Pädagogen, die sich gegenseitig vertreten können.

Wenn man Publikum erreichen will, ist die Idee der VHS Neuss, dorthin zu gehen, wo die Menschen sind - nämlich in bereits existierenden Kursen - nach wie vor gut. Allerdings muss man berücksichtigen, dass die Planung und Organisation verschiedene Akteure umfasst:

Medienpädagogen, Kursleitende und Teilnehmende.

Beispiel Erreichbarkeit des Publikums: Die VR-Brillen wurden im Rahmen der Neusser Kulturnacht in bestehende Vorträge eingebunden. Dadurch konnten am Abend der Kulturnacht über 70 Personen erste Erfahrungen mit VR-Brillen im Rahmen der Erwachsenenbildung machen.

**Weitere Materialien:**

Da wir den Fokus auf Schulung und Anwendung bestehender VR-Brillen gesetzt haben, sind in dem Projekt keine neuen Materialien entstanden.

[Projekte im Fachbereich Digital im Alltag \(vhs-neuss.de\)](https://www.vhs-neuss.de)