

# Nordrhein-Westfalen

## Virtual Reality im Klassenzimmer

**[3.9.2024] Das Schulministerium in Nordrhein-Westfalen stellt rund 3.000 VR-Brillen zur Erprobung neuer innovativer Technologien im Unterricht bereit. Das Pilotprojekt nimmt gezielt auch die Lehrkräfteausbildung in den Blick.**

Exkursionen an den Rand eines Vulkans oder eine Reise in die Stadt der Zukunft – diese und weitere innovative Möglichkeiten für einen digital gestützten Unterricht ergeben sich durch den Einsatz von Virtual Reality (VR). Das Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen (MSB NRW) will in den kommenden fünf Jahren erproben, welchen Beitrag die VR-Technologie für ein zeitgemäßes und zukunftsorientiertes Lehren und Lernen in der digitalen Welt leisten kann. Bis Ende 2024 will es den 33 Zentren für die schulpraktische Lehrerbildung und den rund 50 Kommunalen Medienzentren im Land dafür insgesamt rund 3.000 VR-Brillen zur Verfügung stellen. Zusätzlich wird das Ministerium nach eigenen Angaben landesweit eine innovative Lehr-Lernumgebung für die Schulen bereitstellen, die für eine breite Erprobung des unterrichtlichen Einsatzes von VR-gestützten Lehr-Lernmaterialien geeignet ist. Dazu gehören auch die gemeinsam mit der Ruhr-Universität Bochum entwickelte VR-Anwendung "Smart City für das Lehren und Lernen in der digitalen Welt", die ab Herbst verfügbar sein werde und in der Schülerinnen und Schüler interaktiv zukünftige Stadtentwicklungsszenarien erleben können.

"Mit dieser Technologie schaffen wir ein Lernumfeld, das Praxisnähe ermöglicht, spannend ist und mit dem wir Schülerinnen und Schüler motivieren und begeistern wollen. Kurz gesagt, holen wir mit VR die ganze Welt ins Klassenzimmer, und der Unterricht kann durch den Einsatz viel anschaulicher werden", erklärt dazu Nordrhein-Westfalens Schulministerin Dorothee Feller.

Wie das MSB NRW weiter mitteilt, nimmt das VR-Pilotprojekt zudem gezielt die Lehrkräfteausbildung in den Blick. Ausrüstung und Technik würden so über das Land verteilt, dass es allen Lehrkräften in den beteiligten Kommunen möglich sei, die Geräte kostenlos für den Einsatz im Schulunterricht zu nutzen. (bw)

<https://www.schulministerium.nrw>

Stichwörter: Schul-IT, Nordrhein-Westfalen, Virtual Reality

*Bildquelle: Jessica Lewis, thepaintedsquare/unsplash.com*

---

**Quelle:** [www.kommune21.de](http://www.kommune21.de)