Kreis Schwandorf

Virtuelle Welten im Unterricht

[17.11.2026] Mit dem Pilotprojekt XR@school will der Kreis Schwandorf neue Wege in der digitalen Bildung erproben. Sechs Schulen testen, wie sich Virtual und Augmented Reality sinnvoll im Unterricht einsetzen lassen. Der Freistaat Bayern fördert das Vorhaben mit 225.000 Euro.

Wie können virtuelle und erweiterte Realitäten den Schulunterricht bereichern? Dieser Frage geht der bayerische Landkreis Schwandorf im Rahmen des Innovationsprojekts XR@school nach. Wie das Bayerische Digitalministerium mitteilt, arbeiten der XR HUB Bavaria und das Medienzentrum Schwandorf dafür mit sechs Schulen unterschiedlicher Schularten im Kreis zusammen, die Anwendungen aus den Bereichen Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und Mixed Reality (MR) erproben sollen. Beteiligt sind die Realschule Neunburg vorm Wald, das Carl-Friedrich-Gauß-Gymnasium Schwandorf, die FOSBOS Schwandorf, die Wirtschaftsschule im Landkreis, die Doktor-Eisenbarth-Mittelschule Oberviechtach sowie die Kreuzberg Grund- und Mittelschule Schwandorf.

Bayerns Digitalminister Fabian Mehring hat für das Projekt einen Förderbescheid über 225.000 Euro an Silke Schmidt vom XR HUB Bavaria übergeben. Die Mittel stammen aus einer Fraktionsinitiative des Bayerischen Landtags.

Unterschiedliche Einsatzszenarien

Ziel von XR@school ist es, Schülerinnen und Schülern neue Zugänge zu Lerninhalten zu eröffnen. Mithilfe der so genannten Extended-Reality-Technologien (XR) sollen sie beispielsweise historische Ereignisse virtuell erleben oder naturwissenschaftliche Zusammenhänge dreidimensional erkunden können.

Die Schulen sollen dabei jeweils eigene, auf ihre Anforderungen zugeschnittene Einsatzmöglichkeiten erproben. An der Doktor-Eisenbarth-Mittelschule in Oberviechtach sind beispielsweise Projekttage mit rund 20 VR-Stationen geplant. An der Kreuzbergschule in Schwandorf sollen Schülerinnen und Schüler mithilfe ausgeliehener VR-Brillen 360-Grad-Videos in ihren Praktikumsbetrieben aufnehmen. Die Aufnahmen können anschließend im Unterricht ausgewertet werden und ermöglichen Einblicke in unterschiedliche Berufswelten.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Qualifizierung der Lehrkräfte. Expertinnen und Experten des XR HUB Bavaria begleiten die Schulen, bieten Fortbildungen an und entwickeln gemeinsam mit den Lehrkräften geeignete Unterrichtseinheiten. Gleichzeitig soll am Medienzentrum Schwandorf das notwendige technische Know-how aufgebaut und ein Verleihsystem für XR-Technologie eingerichtet werden. Die ersten Fortbildungen sind für November 2026 vorgesehen, erste Unterrichtseinheiten sollen bis Februar 2027 stattfinden.

Modell für weitere Schulen

„Keine Schule ist wie die andere – deshalb setzen wir bei XR@school auf maßgeschneiderte Konzepte, die genau auf die jeweiligen Bedarfe der einzelnen Schulen zugeschnitten sind“, erklärt Silke Schmidt vom XR HUB Bavaria. „Wir erproben unterschiedliche Zugänge in der Praxis und vergleichen die Ergebnisse

systematisch, in enger Kooperation mit dem Medienzentrum, den Beratern digitaler Bildung und dem Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB). So entsteht ein praxisnahes Gesamtkonzept, aus dem künftig jede Schule in Bayern den Ansatz wählen kann, der am besten zu ihr passt.“

Digitalminister Fabian Mehring betont, dass es bei dem Projekt nicht allein um den Einsatz neuer Technik gehe: „Eine VR-Brille allein macht noch keinen guten Unterricht. Entscheidend ist, was junge Menschen damit anfangen können: selbst entdecken, Zusammenhänge begreifen, kreativ werden und neue Perspektiven gewinnen.“

Mit XR@school will Bayern die Kompetenzen des XR HUB Bavaria, der an den Standorten München, Nürnberg und Würzburg Akteure für immersive Technologien aus Forschung, Wirtschaft und Bildung vernetzt, gezielt in die schulische Praxis übertragen. Die Erfahrungen aus Schwandorf sollen zeigen, unter welchen Voraussetzungen immersive Technologien einen pädagogischen Mehrwert bieten und wie sich entsprechende Angebote auch an anderen Schulen umsetzen lassen.

(bw)

Stichwörter: Schul-IT, Augmented Reality, Kreis Schwandorf, Virtual Reality, XR@school