



Virtuelles Lernen an der BBS I: Die Einrichtung stellte jetzt Vertretern aus Kommunen, Politik und Partnern das neue Projekt vor.

FOTO: SEBASTIAN PREUR

Die Berufsbildende Schule I steigt in virtuelles Lernen ein

Lernen mit Avataren: Schüler aus Pflege und Sozialpädagogik betreten digitale Zwillinge von Kita und Pflegeeinrichtung

VON DIRK REITMEISTER

GIFHORN. Die VR-Brille aufgesetzt, und los geht die Entdeckungsreise in die Berufswelt: Gifhorns Berufsbildende Schule I steigt in den Bereichen Sozialpädagogik und Pflege ins virtuelle Lernen ein.

→ Siebenjährige navigiert Mutti durch die VR-Brillen-Anwendung

Wie sie ihre Schülerinnen und jene, die in der Berufsorientierung sind, in digitale Kitas und Pflegeeinrichtungen schickt, präsentierte die Schule am Dienstagvormittag einen Klassenraum voller Vertreter aus Politik, Kommunen und Partnern.

Auf dem Tablet mit der Augmented Reality-Anwendung lässt Christina Dunkel eine online generierte Ziege im Unterrichtsraum meckern.

Das Programm hält aber auch Fach-Motive, etwa das auf dem Bildschirm betreibbare Innere eines menschlichen Ohres, parat. Ein paar Schritte weiter bereiten die Schüler Morris Velceleano und Dennis Lingnau die VR-Brillen zur Präsentation für die Gäste vor, denen sie später zur Hand gehen werden. Das Bild aus der VR-Brille läuft parallel

auf der digitalen Tafel noch etwas ruckelig. Die Internetverbindung schwächelt etwas. Acht Brillen hat die BBS I angeschafft, sagt Sven Ernston, Fachleiter für Sozialpädagogik, der zusammen mit Sebastian Seidel von der Fachfirma TwinC das Projekt ausgetüftelt hat. Dazu zählt auch eine selbstgestaltete

App, die den Nutzern das Bedienen der VR-Brille erleichtern soll. Von 75 Schülerinnen und Schülern hätten nämlich bislang nur zwei VR-Erfahrung, sagt Ernston. Dabei sei das die Anwendung der Zukunft.

Die Brille aufsetzen und eintauchen in eine Kita oder eine Pflegeeinrichtung – digitalen Versionen echter Einrichtungen: Sowohl eigene Schülerinnen und Schüler sollen das demnächst können als auch Schülerinnen und Schüler aus dem Sekundar-II-Bereich, die in der Berufsorientierung sind. Sie lernen so die Einrichtung und die Arbeitsabläufe dort kennen, ohne sie tatsächlich betreten zu müssen. Dazu arbeite die BBS I mit dem DRK und Life Concepts zusammen.

„Es ist ein Raum, in dem man sich bewegt“, beschreibt

Projekt-Mitarbeiterin Dunkel, was sie gesehen hat, als sie das erste Mal eine VR-Brille aufsetze und sich zur Bedienung Tipps von ihrer siebenjährigen Tochter geben lassen musste. „Meine Tochter hat super Spaß daran.“

Deren Wunsch nach einem virtuellen Eintauchen in einen Vulkan ist laut VR-Fachmann Seidel kein Luftschloss, sondern sei längst virtuelle Realität. Entstanden sei die Idee aus der Corona-Krise heraus, sagt Ernston. Er habe Schulen im Silicon Valley, in Prag und in Wuppertal besucht, sich vom virtuellen Schweißen an der Berufsbildenden Schule II ein Bild gemacht, und er kennt das Weltraum-Projekt an der Realschule Calberlah. „Das zeigt, wie weit Schulen schon sind.“ Nun treffe an der BBS I Sozialpädagogik auf Informatik: „Da hat für mich Lebens-

weltbezug eine völlig neue Bedeutung bekommen“, schmunzelt Ernston.

Moderne Technik, die vor schnell als Spielerei abgetan werde, aus dem Unterricht zu verbannen – davon hält Ernston nichts.

Das sei der Alltag der Zukunft auch beruflich für die jungen Leute, also gehöre es auch in den Schullauf. Und sollte mal wieder eine Krise Zusammenkünfte einschränken, könne man sich künftig im VR-Raum mit Avataren unterhalten statt auf Bildschirmen mit ruckeligen, pixeligen Videos.



Direkt zur Bildergalerie: Einfach den QR-Code mit dem Smartphone scannen.