

FEMReality

2025/26

**Workshopkatalog für
Schulen & Bildungs-
einrichtungen**

Technologie verändert die Welt – und alle sollten daran teilhaben.

In Deutschland liegt der Frauenanteil unter IT-Fachkräften allerdings bei nur 18%*. Mit FemReality bringen wir Virtual (VR) und Augmented Reality (AR) zu euch in die Einrichtung: Wir machen technisches Wissen erlebbar und wecken Begeisterung für die Tech-Branche. Unsere Workshops verbinden digitale Innovation mit Kreativität und gesellschaftlicher Reflexion.

Unsere Angebote sind offen für alle Geschlechter mit besonderem Fokus auf Mädchen, jungen Frauen und queeren Menschen. Als FemReality stehen wir für eine feministische Digitalisierung und die gelingt nur, wenn alle an Bord sind.

So funktioniert unser Angebot

In unserem Workshopkatalog findet ihr viele spannende Angebote, aus denen ihr frei wählen könnt. Ihr könnt die Workshops so nehmen, wie sie sind – oder wir passen sie gemeinsam an eure Ideen und Bedürfnisse an. So fügt sich alles ganz unkompliziert in eure Stundenpläne, Projektwochen oder euer Freizeitprogramm ein. Unser Ziel: Angebote, die Spaß machen, motivieren und gut in euren Alltag passen.



Rahmen & Organisation

RAHMEN

ANGABEN

Zielgruppe	Jugendliche von 12–27 Jahren
Gruppengröße	8–28 Teilnehmende (größere Gruppen nach Absprache)
Vorkenntnisse	Für all unsere Workshops werden keine Vorkenntnisse benötigt
Workshopleitung	2 technisch qualifizierte und genderkompetende Personen von FemReality je 15 Teilnehmende
Ort	Wir kommen zu euch
Wir bringen mit	Virtual Reality Brille für jede Person Alle weiteren Arbeitsmaterialien (Dies ist im Preis enthalten)
Ihr stellt bereit	Ein (Klassen-)Raum pro 10 Teilnehmende mit Stromanschlüssen 1 Computer und 1 iPad pro Person Stabiles WLAN

Preise & Formate

FORMAT

DAUER

PREIS (ZZGL. MWST.)

Schnupperformat	2,5 Stunden	850€
Projekttag	1 Tag (5 Std.)	1.600€
Kurzprojekt	3 Tage	4.200 € / pro Tag 1.400€
Projektwoche	5 Tage	5.500 € / pro Tag 1.100€

Eine kurze Übersicht unserer Workshops

WORKSHOP	KURZ-BESCHREIBUNG	DAUER	+INFOS
Zeichnen ohne Grenzen	Ein eigenes, dreidimensionales Kunstwerk in VR gestalten	2,5 Std. oder 1 Tag	S. 06
Critical Tech-Thinking	Kritische Reflexion von VR-/AR-Anwendungen und die Frage nach fairer und datensicherer Gestaltung von Technologie	2,5 Std. oder 1 Tag	S. 08
Safer Reality	Sensible Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitung und sexualisierter Gewalt (online/offline) und die Entwicklung von Strategien für sichere Räume	1 oder 3 Tage	S. 10
Inside My Future	Kreativer AR-Effekt, mit dem man sich selbst spielerisch in verschiedene MINT-Berufe hineinversetzen kann	1 oder 3 Tage	S. 12
Green Reality	Die eigene Vision einer nachhaltigen Zukunft in Virtual Reality modellieren	3 oder 5 Tage	S. 14

WORKSHOP	KURZ-BESCHREIBUNG	DAUER	+INFOS
Walls United	Gemeinsames Entwerfen und Umsetzen eines interaktiven Wandbilds	3 oder 5 Tage	S. 16
Augmented Architecture	Zukunftsgebäude direkt vor Ort gestalten – mit Augmented Reality mitten im echten Stadtraum	3 oder 5 Tage	S. 18
Museum zum Mitnehmen	Konzeption und Aufbau einer eigenen, virtuellen 3D-Ausstellung zu einem selbstgewählten Thema	3 oder 5 Tage	S. 20
Feminismus in 360 Grad	Erstellung eigener 360-Grad-Filme als digitale Ausdrucksform zu Feminismus, Gerechtigkeit und Identität	3 oder 5 Tage	S. 22

Kein passender Workshop dabei?
Wir sind immer offen für neue Ideen
und entwickeln gerne neue Formate
zusammen mit euch.

Zeichnen ohne Grenze

Empfehlung
Workshopdauer:

2,5 STUNDEN

ODER

1 TAG

In diesem Workshop zeichnest du nicht auf Papier, sondern mitten im Raum. Mit einer Virtual-Reality-Brille erschaffst du dein eigenes Kunstwerk – farbenfroh, lebendig und dreidimensional. Zum Abschluss verwandeln wir deine Zeichnung in einen QR-Code, damit du dein Werk überall anschauen und teilen kannst. Gemeinsam werfen wir auch einen Blick hinter die Kulissen: Wer gestaltet eigentlich die Räume, in denen wir uns virtuell bewegen?

Ablauf

- 1) **Einführung & Inspiration:** Kennenlernen der VR-Hardware und der 3D-Zeichen-Software. Inspiration durch Beispiele bekannter VR-Künstler:innen.
- 2) **Kreative Umsetzung:** Eigenständiges Gestalten und Bauen des 3D-Kunstwerks in der Virtual Reality.
- 3) **Reflexion & Export:** Diskussion über die Gestalter:innen virtueller Welten. Export des Werkes als Web-Link und Generierung des QR-Codes.
- 4) **Präsentation:** Zeigen der 3D-Werke im Raum (durch die VR-Brille oder auf dem Bildschirm).

Erfüllte Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

1. Bedienen & Anwenden	VR-Hardware und 3D-Zeichen-Software intuitiv bedienen.
4. Produzieren & Präsentieren	Erstellung eines dreidimensionalen Kunstwerks und dessen Präsentation. Teilen als Web-Inhalt.
6. Analyse & Reflexion	Reflexion über die Gestaltungsmacht und die visuelle Wirkung von virtuellen 3D-Räumen.



Critical Tech-Thinking – Ist jede Innovation gut?

Empfehlung
Workshopdauer:

2,5 STUNDEN

ODER

1 TAG

Nach einer interaktiven Einführung in gängige VR-/AR-Technologien (z.B. Metaverse, KI-gestützte XR-Anwendungen) reflektieren die Jugendlichen kritisch und hinterfragen: Wer profitiert von Innovation? Was passiert mit unseren Daten? Welche Macht haben Plattformen – und wie kann Technik fair, gerecht und inklusiv gestaltet werden? Wir analysieren die ethischen und gesellschaftlichen Auswirkungen von Technologien wie Künstlicher Intelligenz (KI) und Big Data, um eine mündige Haltung zur digitalen Zukunft zu entwickeln.



Ablauf

- 1) **Input & Bestandsaufnahme:** Interaktive Einführung in aktuelle XR- und KI-Anwendungen, die Chancen und Risiken verdeutlichen.
- 2) **Kritische Analyse:** Fallstudien zu Datenmissbrauch, Algorithmischer Diskriminierung und Machtstrukturen von Tech-Konzernen.
- 3) **Diskussion & Reflexion:** Strukturierte Debatte über die Fragen “Wem nützt Innovation?” und “Wie können wir uns schützen?”.
- 4) **Haltungsentwicklung:** Formulierung von eigenen, klaren Forderungen und Strategien für eine ethisch verantwortungsvolle Technologie.

Erfüllte Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

2. Informieren & Recherchieren	Kritische Bewertung von Informationsquellen und Narrativen über neue Technologien (KI, Metaverse).
5. Schützen & Agieren	Reflexion von Datensicherheit, Privatsphäre und der digitalen Spuren im Kontext von Plattformen.
6. Analyse & Reflexion	Kernkompetenz: Kritische Analyse und Reflexion von technologischen Entwicklungen in ethischer und gesellschaftlicher Hinsicht.

Safer Reality – Sicherer in digitalen und analogen Räumen

Empfehlung
Workshopdauer:

1 TAG

ODER

3 TAGE

Sexualisierte Grenzverletzungen online und offline sind leider Teil der Lebensrealität vieler Jugendlicher. Wir bringen das Thema offen und sensibel auf den Tisch. Gemeinsam sprechen wir über Erfahrungen mit (digitaler) Grenzüberschreitung und erarbeiten mithilfe kreativer und interaktiver Methoden klare Strategien für Schutz, Mut und Solidarität. Der Fokus liegt auf der Stärkung der Selbstwirksamkeit, dem Wissen um Hilfsangebote und der Entwicklung eines gemeinsamen Verständnisses für sichere Räume – sowohl im Netz als auch im Alltag.



Ablauf

- 1) **Einführung & Vertrauen:** Aufbau einer sicheren Gesprächsatmosphäre (Safe Space Rules). Sensible Einführung in die Thematik und Abgrenzung von Begriffen.
- 2) **Analyse & Reflexion:** Erarbeitung von konkreten Fallbeispielen zu digitaler und analoger Grenzüberschreitung (z.B. Cybergrooming, Hate Speech, sexuelle Belästigung).
- 3) **Strategieentwicklung:** Erarbeitung und Erprobung von Gegenstrategien (Wie sage ich Nein? Wo hole ich Hilfe? Wie erkenne ich Warnsignale?).
- 4) **Netzwerk & Ausblick:** Sammeln und Dokumentieren von lokalen Beratungsangeboten und Formulierung von persönlichen Handlungsmaximen.

Erfüllte Ziele des Medienkompetenz- rahmens NRW

3. Kommunizieren & Kooperieren	Offene Kommunikation und Formulierung von gemeinsamen Gruppen- und Verhaltensregeln für den digitalen Raum.
5. Schützen & Agieren	Kernkompetenz: Reflexion des eigenen Handelns und der digitalen Identität. Entwicklung von Schutz- und Interventionsstrategien gegenüber Gefährdungen.
6. Analyse & Reflexion	Reflexion der eigenen Erfahrungen im Kontext von digitaler Kultur und gesellschaftlicher Verantwortung.

Inside My Future

Empfehlung
Workshopdauer:

1 TAG

ODER

3 TAGE

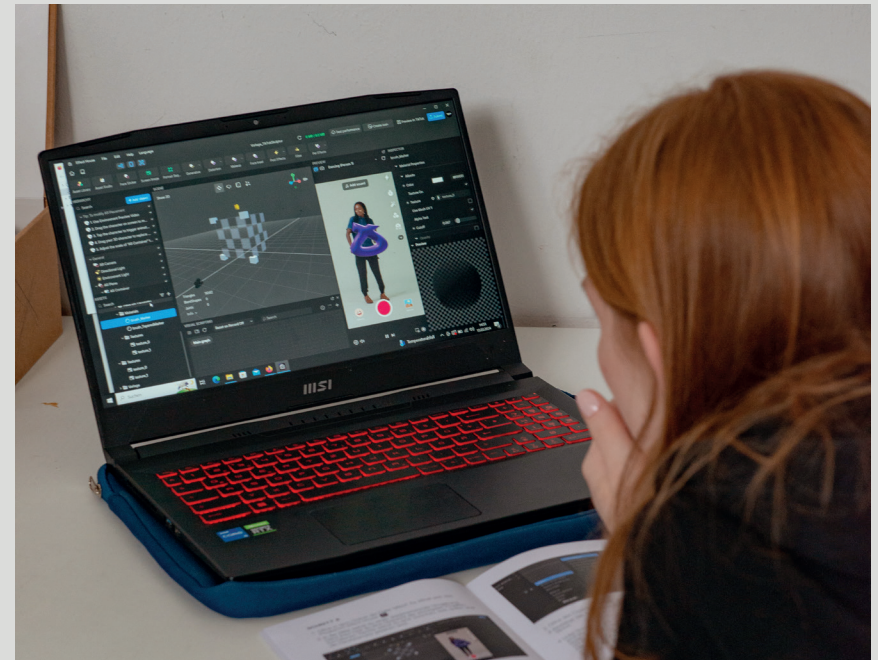
Wie sieht meine berufliche Zukunft aus? Mithilfe von Body-Tracking-Tools entwickeln die Teilnehmenden sogenannte AR-Effekte, die auf den Körper reagieren. Wenn man eine Person scannt, verwandelt sie sich digital in eine Berufsrolle (z.B. Coder:in oder Mechaniker:in), umgeben von animierten Symbolen und Werkzeugen, die zum Job gehören. Auf diese Weise wird die berufliche Identität persönlich, kreativ und emotional erfahrbar gemacht – ganz ohne Programmierkenntnisse.

Ablauf

- 1) **Einführung & Inspiration:** Kennenlernen und Ausprobieren von AR-Anwendungen und Berufs-Brainstorming.
- 2) **Konzeptentwicklung:** Sammeln visueller Elemente und Design-Konzeption für den eigenen AR-Effekt.
- 3) **Gestaltung in AR:** Umsetzung des Effekts mithilfe der gewählten AR-Software; Einbau eigener 3D-Elemente.
- 4) **Präsentation & Reflexion:** Abschluss: Alle präsentieren ihren fertigen Effekt und reflektieren ihre Lernerfolge.

Erfüllte Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

1. Bedienen & Anwenden	Erstellen von AR-Body-Effekten in professioneller Software.
4. Produzieren & Präsentieren	Konzeption und Umsetzung eines visuell überzeugenden, digitalen Endprodukts zur beruflichen Selbstrepräsentation.
6. Analyse & Reflexion	Reflexion von Berufsbildern, Klischees und der eigenen Identität im Kontext digitaler Medien.



Green Reality – Deine nachhaltige Welt in VR

Empfehlung
Workshopdauer:

3 TAGE

ODER

5 TAGE

Wie sieht eine gute Welt in der Zukunft aus? Die Jugendlichen lassen ihre Vision von Nachhaltigkeit durch virtuelles 3D-Malen lebendig werden. Sie modellieren ganze Zukunftslandschaften, fügen Animationen hinzu und machen ihre Welt im letzten Schritt mit Augmented Reality auf dem Smartphone (z.B. auf dem Schulhof) begehbar. So besteht die nachhaltige Welt auch über den Workshop hinaus.

Dieser Kurs wurde in Zusammenarbeit mit den 4FutureLabs der Hochschule für Gesellschaftsgestaltung entwickelt.

Ablauf

- 1) **Input:** Einführung in Nachhaltigkeit & XR-Technologien.
- 2) **Konzept:** Konzeptionelles Arbeiten mit Design Thinking Methoden (z.B. Konzept Canvas, Storyboard Planner).
- 3) **Umsetzung:** Prototyping und eigenständiges Gestalten der 3D-Welten in VR und Hinzufügen von Animationen.
- 4) **AR-Integration:** Überführung in eine begehbare AR-Anwendung.
- 5) **Abschluss:** Präsentation der Ergebnisse.

Erfüllte Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

1. Bedienen & Anwenden	Nutzung von VR-Brillen, 3D-Softwares und AR-Plattformen.
2. Informieren & Recherchieren	Auseinandersetzung mit komplexen Nachhaltigkeitsthemen.
3. Kommunizieren & Kooperieren	Design-Thinking im Team, Präsentation der Zukunftsvision.
4. Produzieren & Präsentieren	Erstellung von 3D-Modellen, Animationen und AR-Szenen.
6. Analyse & Reflexion	Reflexion über die Darstellung nachhaltiger Themen im digitalen Raum.



Walls United – Gemeinsam Vielfalt gestalten

Empfehlung
Workshopdauer:

3 TAGE

ODER

5 TAGE

In diesem Format entwickeln wir mit den Jugendlichen durch Kreativmethoden wie Wortwolken und Slogan-Brainstorming ein großformatiges Bild zu Vielfalt, Anti-Rassismus und Inklusion. Das Bild wird per VR-Brille präzise an eine Wand projiziert und nachgezeichnet. Parallel gestalten die Jugendlichen in VR eine digitale Erweiterung der Wand mit eigenen Audiostatements. Am Ende wird das interaktive Wandbild mit Tablets oder Smartphones lebendig und macht die Stimmen der Jugendlichen hörbar.

Dieser Kurs wird in Zusammenarbeit mit dem Illustrator und Graffiti-Künstler Deniz Weber durchgeführt.



Ablauf

- 1) **Konzeption & Brainstorming:** Ideenfindung, Entwicklung des Slogans/Motivs und erste Audiostatements konzipieren.
- 2) **Umsetzung:** Bemalen der Wand mit der VR-Projektionsmethode und parallele technische Umsetzung der digitalen AR-Erweiterung (inkl. Aufnahme der finalen Audio-Statements).
- 3) **Finalisierung & Präsentation:** Integration der digitalen Ebene und offizielle Präsentation des interaktiven Wandbildes.

Erfüllte Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

1. Bedienen & Anwenden	VR-Projektion als Präzisionswerkzeug und AR-Anwendungen zur Integration von Audio nutzen.
3. Kommunizieren & Kooperieren	Teamarbeit bei der Konzeption und Umsetzung des Wandbildes. Entwicklung und Aufnahme von Audio-Statements als Medium der Meinungsäußerung.
4. Produzieren & Präsentieren	Produktion eines großformatigen, hybriden Kunstwerks. Erstellung und Bearbeitung von Audio-Dateien (digitale Inhalte).
5. Schützen & Agieren	Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen (Anti-Rassismus, Vielfalt) und die Entwicklung einer klaren Haltung als digitale Aktion.
6. Analyse & Reflexion	Reflexion der eigenen Haltung und wie komplexe gesellschaftliche Inhalte über das Medium Kunst und XR-Technologie dargestellt werden können.

Augmented Architecture – Städte von morgen entwerfen

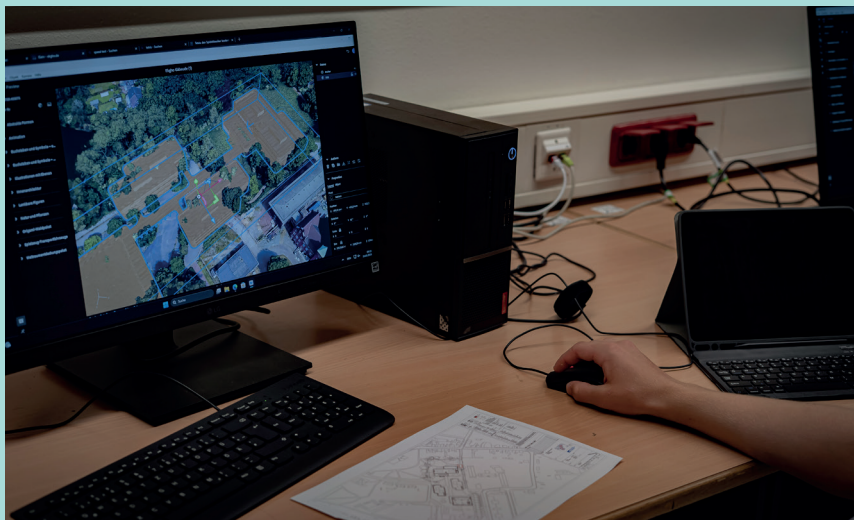
Empfehlung
Workshopdauer:

3 TAGE

ODER

5 TAGE

Wie können Städte von morgen aussehen, und wie machen wir diese schon heute erfahrbar? Zu Beginn werfen wir einen Blick auf 3D-Visualisierung und die Modellierung nachhaltiger Architektur. Danach entwerfen die Jugendlichen mit einer 3D-Software ihre eigenen Gebäude, Stadtmöbel oder Visionen für öffentliche Räume. Zum Abschluss bringen wir diese Kreationen mithilfe von ortsbasiertem AR in die reale Umgebung (z.B. Schulhof oder Stadtplatz) und erleben sie als digitale Prototypen vor Ort.



Ablauf

- 1) **Input & Inspiration:** Einführung in XR-Technologie, nachhaltige Architektur und städtebauliche Herausforderungen.
- 2) **Städtische Begehung & Analyse:** Gemeinsame Erkundung und Analyse eines Ortes in der Umgebung als potenzieller Platz für die AR-Platzierung.
- 3) **Entwerfen & 3D-Modellierung:** Konzeption des eigenen Gebäudes/Objekts und Umsetzung des 3D-Modells in der gewählten Software.
- 4) **AR-Platzierung & Feinschliff:** Export und Platzierung des Modells mithilfe von Augmented Reality am gewählten Ort.
- 5) **Präsentation:** Präsentation der AR-Visionen und Diskussion der städtebaulichen Wirkung.

Erfüllte Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

1. Bedienen & Anwenden	Nutzung von 3D-Modellierungssoftware und ortsbasierten AR-Plattformen zur Gestaltung der Umgebung.
2. Informieren & Recherchieren	Auseinandersetzung mit der gebauten Umwelt, Stadtplanung und architektonischen Herausforderungen.
3. Kommunizieren & Kooperieren	Teamarbeit bei der Analyse des Standortes und der gemeinsamen Entwicklung von Stadtvisionen.
4. Produzieren & Präsentieren	Erstellung eines 3D-Modell-Prototyps und die Präsentation der Vision durch AR-Erlebnisse.
6. Analyse & Reflexion	Analyse des realen Raumes und Reflexion über die Auswirkungen und Gestaltungsmöglichkeiten durch digitale Werkzeuge.

Museum zum Mitnehmen

Empfehlung
Workshopdauer:

3 TAGE

ODER

5 TAGE

Die Jugendlichen gestalten aus eigenen Projekten (z.B. aus dem Geschichts-, Kunst- oder Biologieunterricht) oder persönlichen Interessen eine umfassende digitale 3D-Ausstellung. Mit unserer Anleitung bauen sie ein begehbares, virtuelles Museum, das Exponate wie Bilder, Videos, 3D-Modelle oder Texte präsentiert. Da die Ausstellung über VR-Brillen und den Web-Browser zugänglich ist, bleibt sie über den Workshop hinaus online bestehen und kann jederzeit besucht werden. So wird Wissen nachhaltig und immersiv vermittelt.

Ablauf

- 1) **Konzept & Kuration:** Themenwahl, Recherche und Auswahl der Inhalte (Exponate). Entwicklung eines Raum- und Storytelling-Konzepts für das virtuelle Museum.
- 2) **3D-Bau & Layout:** Gestaltung des virtuellen Ausstellungsraumes (Wände, Beleuchtung, Rundgang). Erlernen der Navigation und Werkzeuge der WebXR-Plattform.
- 3) **Integration & Feinschliff:** Einbetten der multimedialen Exponate. Anpassen von Beschriftungen und Zugänglichkeit (VR- und Web-Ansicht).
- 4) **Abschluss:** Präsentation der fertigen digitalen Museen und Veröffentlichung der Links.

Erfüllte Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

1. Bedienen & Anwenden	Nutzung von WebXR-Plattformen und Tools zur Verwaltung und Einbettung multimedialer Inhalte.
2. Informieren & Recherchieren	Systematische Aufbereitung und kuratorische Einordnung recherchierter Inhalte als Exponate.
4. Produzieren & Präsentieren	Aufbau und Gestaltung einer komplexen, digitalen Präsentationsform (virtuelles Museum) für verschiedene Endgeräte (VR/Web).
6. Analyse & Reflexion	Reflexion über die Wirkung und das Layout von Vermittlung im Raum (Museumspädagogik im Digitalen).



Feminismus in 360 Grad erleben

Empfehlung
Workshopdauer:

3 TAGE

ODER

5 TAGE

Mit 360-Grad-Kameras entwickeln Jugendliche ihre eigenen filmischen Statements zu Feminismus, Gerechtigkeit, Identität und ihrer Zukunft. Sie planen die Szenerie, nehmen sie auf, schneiden und vertonen ihren Beitrag. Der Workshop behandelt Fragen wie: Was bedeutet Feminismus für mich und wie kann ich meine Perspektive sichtbar machen? Die fertigen Filme können entweder in der VR-Brille oder über Online-Plattformen (z.B. YouTube) immersiv erlebt werden. So entstehen machtvoll digitale Beiträge.

Dieser Kurs wird in Zusammenarbeit mit Detox Identity durchgeführt.

Ablauf

- 1) **Input & Konzept:** Einführung in Feminismus, Identitätsfragen und die Technik des 360°-Films. Entwicklung des filmischen Statements (Slogan, Szene, Botschaft).
- 2) **Produktion & Aufnahme:** Planung und Durchführung der 360°-Aufnahmen mit der Kamera. Experimentieren mit Perspektive und Licht.
- 3) **Post-Produktion:** Schnitt und Vertonung des 360°-Materials. Finalisierung des Films für die immersive Präsentation.
- 4) **Präsentation:** Gemeinsames, immersives Erleben der Filme in der VR-Brille und Reflexion der entstandenen Beiträge.

Erfüllte Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

1. Bedienen & Anwenden	Nutzung von 360-Grad-Kameras und Spezialsoftware für die Filmproduktion.
3. Kommunizieren & Kooperieren	Teamarbeit bei der filmischen Gestaltung und Entwicklung einer gemeinsamen Botschaft.
4. Produzieren & Präsentieren	Erstellung eines 360-Grad-Video-Endprodukts und die Präsentation in einer immersiven Umgebung.
6. Analyse & Reflexion	Reflexion über die Darstellung von Geschlechterrollen und Gerechtigkeit in den Medien und die Wirkung des 360°-Formats.



Jetzt Workshop Anfragen



KONTAKT info@femreality.de



MEHR INFOS www.femreality.com

© FemReality
Digitalisierung gestalten.
Innovativ und gleichberechtigt.