

FEMReality

2026/27

**Workshopkatalog für
Schulen & Bildungs-
einrichtungen**

Technologie verändert die Welt – und alle sollten daran teilhaben.

In Deutschland liegt der Frauenanteil unter technischen Fachkräften allerdings bei nur 18%*. Mit FemReality machen technisches Wissen erlebbar und wecken Begeisterung für die Tech-Branche. Unsere Workshops verbinden Virtual (VR) und Augmented Reality (AR) mit kreativer Projektarbeit und gendersensibler Didaktik.

Unsere Angebote sind offen für alle Geschlechter mit besonderem Fokus auf Mädchen und gender-diverse Jugendliche. Als FemReality stehen wir für eine feministische technische Zukunft und die gelingt nur, wenn alle an Bord sind.

So funktioniert unser Angebot

In unserem Workshopkatalog findet ihr 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. Unser Ziel: Angebote, die Spaß machen, motivieren und gut in euren Alltag passen.

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



Rahmen & Organisation

RAHMEN

ANGABEN

Zielgruppe	Jugendliche von 13-18 Jahren
Gruppengröße	8–20 Teilnehmende (größere Gruppen nach Absprache)
Vorkenntnisse	Für all unsere Workshops werden keine Vorkenntnisse benötigt
Workshopleitung	2 technisch qualifizierte und genderkompetente Trainer*innen von FemReality
Ort	Wir kommen zu euch
Wir bringen mit	Virtual Reality Brille für jede Person Alle weiteren Arbeitsmaterialien
Ihr stellt bereit	Ein (Klassen-)Raum pro 10 Teilnehmende mit Stromanschlüssen 1 Computer und/oder 1 iPad pro Person Stabiles WLAN

Preise & Formate

FORMAT

DAUER

PREIS (INKL. MWST.)

Schnupperformat	2,5 Stunden	850 €
Projekttag	1 Tag (6 Std.)	1.600 €
Kurzprojekt	3 Tage	4.200 € / pro Tag 1.400€
Projektwoche	5 Tage	5.500 € / pro Tag 1.100€

Inklusive
Technikmitnahme
im Wert von
12.000€

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
POV: Ein Tag Schule	Erstellung eigener 360-Grad-Filme als digitale Ausdrucksform	3 oder 5 Tage	S. 22
Future Fashion Lab	Kreation einer virtuellen Fashionshow mit eigener Kollektion	3 oder 5 Tage	S. 24

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

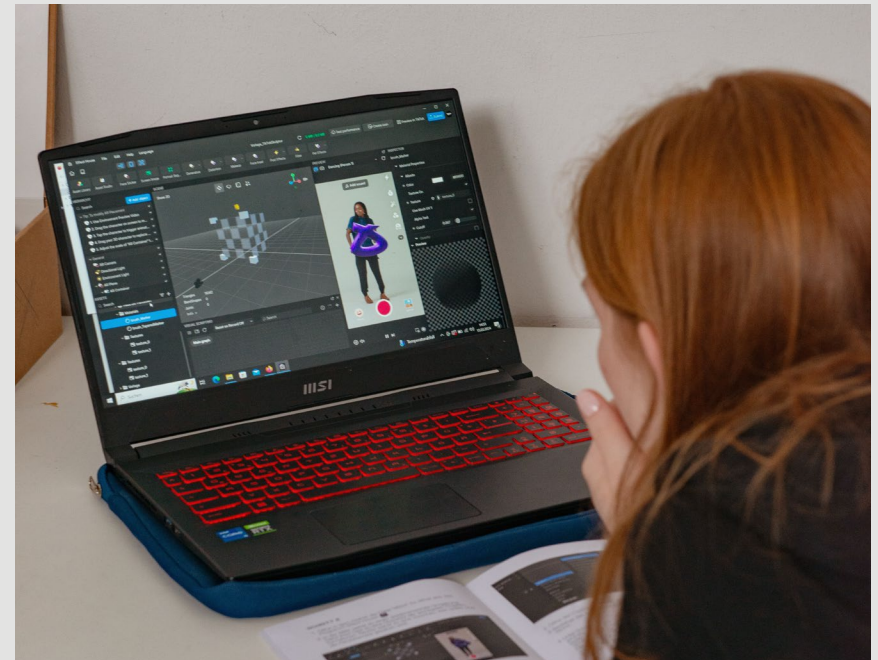
Wie sieht meine berufliche Zukunft aus? Mithilfe von Body-Tracking-Tools entwickeln die Teilnehmenden sogenannte AR-Effekte, die auf den Körper reagieren. Wenn man eine Person scannt, verwandelt sie sich digital in eine Berufsrolle (z.B. Coder:in oder Mechaniker:in), umgeben von animierten Symbolen und 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

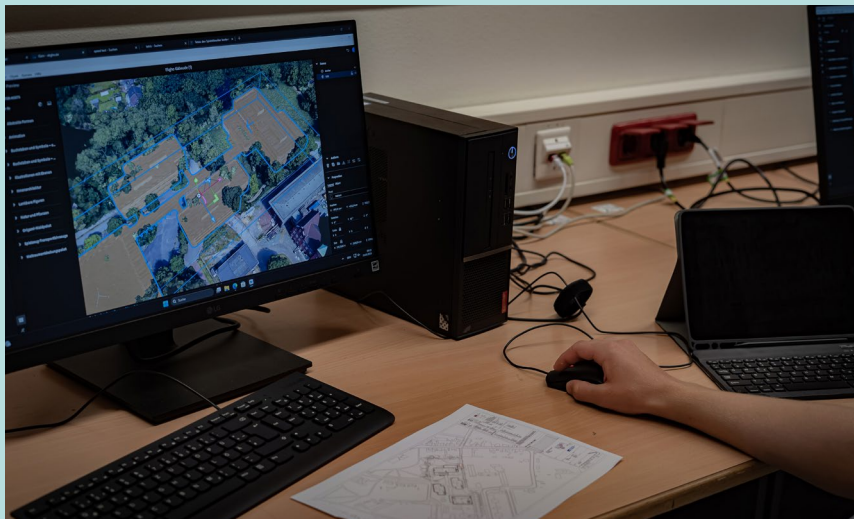
Empfehlung
Workshopdauer:

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).



POV: Ein Tag Schule

Empfehlung
Workshopdauer:

3 TAGE

ODER

5 TAGE

In diesem Workshop wirst du zur Regisseur*in deines eigenen 360°-Vlogs. Gemeinsam erkunden wir die Schule aus neuen Blickwinkeln und erzählen Geschichten, die man nicht nur sieht sondern erlebt. Du lernst, wie man mit einer 360°-Kamera filmt und wie Perspektiven, Blickrichtungen und Bewegung die Wirkung eines Films verändern. Wir entwickeln zusammen ein Konzept und ein kleines Drehbuch und drehen anschließend einen VR-Vlog: ein Tag an der Schule – on tour in 360°. Mit VR-Brillen tauchen wir später selbst in die Filme ein und erleben, wie es ist, mitten in der eigenen Geschichte zu stehen. Dabei geht es nicht um perfekte Technik, sondern um deine Ideen, deine Sicht und deine Story.

Dieser Kurs wird in Zusammenarbeit mit der Videografin Mathilda Noelia durchgeführt.

Ablauf

- 1) **Einführung & Inspiration:** Kennenlernen von 360°-Videos, VR und deren Wirkung.
- 2) **Storyentwicklung:** Entwicklung eines Konzepts und kurzen Drehbuchs für den 360°-Vlog.
- 3) **Dreh und Schnitt in 360°:** Aufnahme und Schnitt der Szenen mit der 360°-Kamera.
- 4) **VR-Erlebnis & Präsentation:** Übertragung der Videos in VR, Präsentation und Reflexion.

Erfüllte Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

1. Bedienen & Anwenden	Umgang mit 360°-Kameras, VR-Brillen und grundlegenden Aufnahme- und Wiedergabetechniken.
4. Produzieren & Präsentieren	Planung, Umsetzung und Präsentation eines eigenen 360°-Vlogs als immersives Medienprodukt.
6. Analyse & Reflexion	Analyse der Wirkung von Perspektiven, Blickrichtungen und Immersion sowie Reflexion der eigenen medialen Darstellung des Schulalltags.



Future Fashion Lab – Mode in Virtual Reality

Empfehlung
Workshopdauer:

3 TAGE

ODER

5 TAGE

In diesem Workshop entwirfst du deine eigene digitale Mode – von der ersten Idee bis zur virtuellen Fashion Show. Du startest ganz analog mit Papier und Stift und bringst danach deine Designs in den dreidimensionalen Raum. Mit der VR-Brille gestaltest du deine Outfits direkt in 3D, experimentierst mit Proportionen, Volumen und Details und bekommst ein Gefühl dafür, wie digitale Mode entsteht. Schritt für Schritt zeigen wir dir, wie du dein fertiges Outfit an einem Avatar platzierst und diesen durch einen virtuellen Raum bewegst. Zum Abschluss präsentieren wir eure Designs in einer gemeinsamen virtuellen Fashion Show.

Dieser Kurs wird in Zusammenarbeit mit der Digital Fashion Designerin Anna Liedtke durchgeführt.

Ablauf

- 1) **Einführung & Inspiration:** Einblick in digitale Mode, VR und Beispiele aus Fashion, Gaming & Metaverse.
- 2) **Konzeptentwicklung:** Ideenfindung und Skizzieren eigener Modeentwürfe.
- 3) **Gestaltung in VR:** Umsetzung der Designs in 3D und Platzierung auf Avataren.
- 4) **Präsentation:** Inszenierung der Outfits in einer virtuellen Fashion Show und Ausstellung.

Erfüllte Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW

1. Bedienen & Anwenden	Nutzung von VR-Brillen und 3D-Design-Software zur Gestaltung digitaler Modeobjekte.
4. Produzieren & Präsentieren	Entwicklung, Gestaltung und Präsentation eines eigenen digitalen Modeentwurfs in einer virtuellen Fashion Show.
6. Analyse & Reflexion	Auseinandersetzung mit digitaler Mode, virtuellen Identitäten und neuen Berufsfeldern zwischen Design, Technologie und Kreativwirtschaft.



Jetzt Workshop Anfragen



KONTAKT info@femreality.com



MEHR INFOS www.femreality.com
