

Themenheft Nr. 51

Immersives Lehren und Lernen mit Augmented und Virtual Reality – Teil 2

Herausgegeben von Miriam Mulders, Josef Buchner, Andreas Dengel
und Raphael Zender

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Titel: Immersives Lehren und Lernen mit Augmented und Virtual Reality – Teil 2
Herausgebende: Miriam Mulders, Josef Buchner, Andreas Dengel und Raphael Zender
Cover & Design: Klaus Rummmler
Produktion: Klaus Rummmler
Verlag: *OAPublishing Collective Genossenschaft* für die Zeitschrift MedienPädagogik, hrsg. durch die Sektion Medienpädagogik (DGfE)
Herstellung: Books on Demand GmbH, Norderstedt, Deutschland
Reihe: Themenhefte
Nummer: 51



ISBN (print): 978-3-03978-012-9
ISBN (online): 978-3-03978-067-9
DOI-URL: <https://doi.org/10.21240/mpaed/51.X>
ISSN: 1424-3636

© Zürich, Januar 12, 2023. Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0), alle Rechte liegen bei den Autor:innen

Das Werk und jeder seiner Beiträge, sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten, das Material remixen, verändern und darauf aufbauen und zwar für beliebige Zwecke. Unter folgenden Bedingungen: Namensnennung – Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz einschl. Original-DOI beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben müssen den üblichen wissenschaftlichen Zitierformaten folgen.

Diese Publikation wurde unterstützt durch den Open-Access-Publikationsfonds der Universität Duisburg-Essen.

Inhalt

Editorial: Immersives Lehren und Lernen mit Augmented und Virtual Reality – Teil 2. Empirische Untersuchungen Miriam Mulders, Josef Buchner, Andreas Dengel und Raphael Zender	i
Virtual Reality in der Schule. Bedenken und Potenziale aus Sicht der Akteur:innen in interdisziplinären Ratingkonferenzen Caterina Schäfer, Dorina Rohse, Micha Gittinger und David Wiesche	1
«Pedagogical Usability» von Augmented Reality zum Thema Elektrik. Eine qualitative Studie zum Potenzial des Einsatzes von AR im (naturwissenschaftlich-orientierten) Sachunterricht der Primarstufe Luisa Lauer und Markus Peschel	25
Effekte eines Augmented Reality Escape Games auf das Lernen über Fake News Josef Buchner	65
Lernen mit Augmented Reality Technologie in der Hochschullehre. Erkenntnisse einer Videostudie mit angehenden Sekundarlehrpersonen Florian Furrer, Wolfgang Bühner, Corinne Wyss, Adrian Degonda und Jan A. Hiss	87
Historisches Lernen immersiv. Studierende üben Unterrichtsgespräche in Virtual Reality Monika Fenn und Jakob Arlt	114
Fremdsprachendidaktik meets 360° & Virtual Reality. Studierendenperspektiven im Master Lehramt Kathleen Plötner und Florian Nowotny	131
Einstellungen und Werthaltungen von Sachunterrichtsstudierenden zum Lernen mit Augmented (AR) und Virtual Reality (VR) im Sachunterricht Marisa Alena Holzapfel, Silke Bakenhus, Nicolas Arndt und Maja Brückmann	151
Digitale pädagogische Inhaltskompetenzen gestalterisch aufbauen mit Augmented und Virtual Reality. Eine Pilotstudie mit angehenden Primarlehrpersonen anhand des DPACK-Modells Jérôme Zraggen	170
Virtual Reality im modernen Englischunterricht und das Potenzial für Inter- und Transkulturelles Lernen. Eine Pilotstudie Rebecca Hein, Jeanine Steinbock, Maria Eisenmann, Marc Erich Latoschik und Carolin Wienrich	191
Handwerkliches Lackieren mit Virtual Reality (HandLeVR). VR-basierter Kompetenzerwerb in der beruflichen Ausbildung Miriam Mulders, Matthias Weise, Andrea Schmitz, Raphael Zender, Michael Kerres und Ulrike Lucke	214

Ein virtueller Laborrundgang – Gestaltung, Entwicklung und Evaluierung. Praxisbeispiel aus dem Projekt DigiLabTour Ost Christoph Braun, Fares Kayali und Thomas Moser	246
Immersives Lernen in der Berufsschule Elena Tangocci, Christian Hartmann und Maria Bannert	268
Vergleichende Evaluation von Explorationsarten in interaktiven 3D-360°-Anwendungen. Einsatz von explorativem Lernen zur Vorbereitung von Handwerkern auf Vor-Ort-Termine beim Kunden Johannes Funk und Ludger Schmidt	289
Mehrbenutzer-VR-Anwendungen für ein rollenbasiertes Falltraining. Ein explorativer Einsatz im Kontext der Pflegeausbildung Urszula Hejna, Carolin Hainke, Thies Pfeiffer und Stefanie Seeling	314
Konzeption und Evaluation einer virtuellen Lernumgebung für die Hochschullehre Sinja Müser, Jens Maiero, Christian Dominic Fehling, David Gilbert, Sevinc Eroglu, Daniel Bachmann, Sebastian Wiederspohn und Jörg Meyer	345
Aktives Integrieren von Repräsentationen bei interaktiven Augmented Reality-Anwendungen. Betrachtung von kognitiver Belastung und Lernerfolg Jule M. Krüger, Franziska Schacht und Daniel Bodemer	373
Und was kommt nach der Zeitreise? Eine empirische Untersuchung des ›Auftauchens‹ aus geschichtsbezogener Virtual Reality Elena Lewers und Lea Frentzel-Beyme	402
Verkörpernte Bildung durch die virtuelle Realität <i>THE SHAPE OF US</i>. Empirische Befunde, didaktisches Design und bildungstheoretische Schlüsse Marie Isabel Schwarz und Anna Mauersberger	430