

# Inhalt

<b>Editorial: Immersives Lehren und Lernen mit Augmented und Virtual Reality – Teil 1. Didaktische Designs, Konzepte und theoretische Positionen</b> Josef Buchner, Miriam Mulders, Andreas Dengel und Raphael Zender	i
<b>Lernerfolg in der Schule durch Augmented und Virtual Reality? Eine quantitative Synopse von Wirkungsstudien zum Einsatz virtueller Realitäten in Grund- und weiterführenden Schulen</b> Moritz Schweiger, Jeffrey Wimmer, Maiyra Chaudhry, Beatriz Alves Siegle und Dianchu Xie	1
<b>Virtual Reality für Schüler:innen. Ein «Beipackzettel» für die Durchführung immersiver Lernszenarien im schulischen Kontext</b> Raphael Zender, Josef Buchner, Caterina Schäfer, David Wiesche, Kathrin Kelly und Ludger Tüshaus	26
<b>Zur Bedeutung von Augmented Reality im Mathematikunterricht der Sekundarstufen. Eine mathematikdidaktische Diskussion an zentralen unterrichtsrelevanten Aspekten</b> Astrid Beckmann	53
<b>Die Erstellung einer Lernumgebung mit immersiver Virtual Reality für das Fach Sachunterricht nach dem M-iVR-L Modell</b> Silke Bakenhus, Marisa Alena Holzapfel, Nicolas Arndt und Maja Brückmann	76
<b>Intuitive Werkzeuge gestalten. Designprinzipien zur Entwicklung einer dynamischen Geometriesoftware im virtuellen Raum</b> Yasamin Tahiri, Lena Florian und Mutfried Hartmann	94
<b>Augmented Reality in der Hochschullehre. Überlegungen zu einer zukunftsweisenden Ausbildung von Lehrpersonen</b> Corinne Wyss, Florian Furrer, Adrian Degonda und Wolfgang Bühner	118
<b>VR-basierte Digital Reusable Learning Objects. Ein interdisziplinäres Fortbildungskonzept für Bildungspersonal in der Pflegebildung</b> Maureen Bartolles, Anna-Maria Kamin, Leonard Meyer und Thies Pfeiffer	138
<b>Potenziale und Herausforderungen für die Unterstützung des Lernprozesses mit Augmented Reality. Die Gestaltung einer AR-Lernumgebung für den Rüstprozess einer Biegemaschine in der Metallindustrie</b> Mareike Menzel, Kim Wepner und Sven Schulte	157
<b>Wohnungsabnahmen virtuell trainieren. Entwicklung eines Virtual Reality-Lernszenarios für Immobilienverwaltende</b> Jonathan Dyrna	172

<b>Einsatz von virtuellen Rundgängen in der Distanz-Laborlehre. Praxisbeispiele aus dem Projekt Lab4home</b> Christoph Braun, Fares Kayali und Thomas Moser	196
<b>Welche Merkmale zeigt eine vollimmersive Mehrpersonen-VR-Simulation im Vergleich zum Einsatz von Videokonferenzsoftware in Gruppenarbeitsprozessen?</b> Urszula Hejna, Carolin Hainke, Stefanie Seeling und Thies Pfeiffer	220
<b>Virtual Reality im modernen Englischunterricht und das Potenzial für Inter- und Transkulturelles Lernen</b> Jeanine Steinbock, Rebecca Hein, Maria Eisenmann, Marc Erich Latoschik und Carolin Wienrich	246
<b>Immersives Lernen für Geringliteralisierte. Chancen der Augmented Reality am Beispiel der Finanziellen Grundbildung</b> Esther Winther, Jessica Paeßens, Monika Tröster und Beate Bowien-Jansen	267
<b>Virtual Reality im Sprachunterricht. Eine soziologische Reflexion der technischen Voraussetzungen einer immersiven Lernumgebung mit Oculus Go</b> Nathaly Tschanz und Bianca Baerlocher	288
<b>Virtuelle Realität: Immersion als Erlebnisdimension beim Lernen mit visuellen Informationen</b> Michael Kerres, Miriam Mulders und Josef Buchner	312
<b>Medienkulturwissenschaftliche Perspektiven auf Augmented und Virtual Reality in formalen Bildungskontexten</b> Nicola Przybylka	331
<b>Förderung der emotionalen und sozialen Kompetenzen mit XR-Medienkunstprojekten. Eine Skizze zur Begründung und Aufstellung der ersten Rahmenbedingungen</b> Anna Zembala	355
<b>Lernen in virtuellen Räumen. Konzeptuelle Grundlagen und Implikationen für künftige Forschung</b> Christian Hartmann und Maria Bannert	373