

Inhalt

Christian Kuchler, Kristopher Muckel	
Virtual Reality: Zukunft der historischen Bildung?	
Einleitung	7
 Habbo Knoch	
Erleben oder verstehen?	
Virtual Reality als geschichtswissenschaftliche	
Herausforderung	13
 Stephan Schwan	
Erleben und Verstehen?	
Virtuelle und Augmentierte Realitäten	
als innovative Formen historischen Lernens	40
 Torsten Wolfgang Kuhlen	
Geschichte(n) in Virtual Reality	
Perspektiven der Informatik	54
 Manuela Glaser	
Lernen unsicherer Informationen	
in historischen virtuellen Realitäten	64
 Elena Lewers	
Historische Orte virtuell erleben	
Potenziale von Virtual Reality für erfahrungsorientiertes	
historisches Lernen	75
 Kristopher Muckel	
Historisch Lernen mit VR	
Welche Ansprüche stellt der Einsatz von Virtual Reality	
im Geschichtsunterricht an Lehrkräfte?	94
 Abelina Junge, Christian Günther	
»Die wenige Zeit«	
Immersionsstrategien und emotionale Involvierung	112

Noreen Klingspor	
Mittelalter in 360°	
Rückblick auf fünf Jahre VR-Einsatz im Landesmuseum Württemberg	129
Nicole Steng	
Erweiterter Erinnerungsort	
Digitale Bildungsangebote in der KZ-Gedenkstätte Dachau . .	142
Tomasz Michaldo	
Online visit to Auschwitz Memorial	
How to match new technologies with the Holocaust education	155
Autor*innenverzeichnis	160