
Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
Silke Gafe, Thomas Trefzger, Hans-Stefan Siller, Maria Eisenmann und Angelika Füting-Lippert	
2 Über Elektrizität lernen mit AR-Applikation und Simulation	17
Florian Frank, Christoph Stolzenberger und Thomas Trefzger	
3 Nachhaltiges Lernen an der Hochschule: Untersuchungen zu Randbedingungen der positiven Effekte von digitalen Übungstests auf das Behalten von Lehrinhalten	39
Julia Glaser und Tobias Richter	
4 Innovative Lernumgebungen gestalten und evaluieren: Selbstreguliertes Lernen an der Hochschule unterstützen	49
Moiken Jessen, Klaus Lingel und Roland Stein	
5 Auf der Suche Nach Dem Ästhetischen Moment Des Unterrichts . . .	63
Stephanie Kasch, Manuel Neubauer und Jens Dreßler	
6 Professionelle Kompetenz zum Lehren des Simulierens und mathe- matischen Modellierens mit digitalen Werkzeugen	83
Sebastian Gerber und Hans-Stefan Siller	
7 Medienkompetenzen in inklusiven Grundschulklassen im Bereich Digital Storytelling	103
Julia Warmdt, Henrik Frisch, Katharina Kindermann, Sanna Pohlmann-Rother und Christoph Ratz	

8 Segen Interaktiv: die Interdisziplinäre Entwicklung Eines Außerschulischen Lernortes zu Interreligiösen Segensräumen	121
Ilona Nord, Sara Wolf, Simon Luthe, Jörn Hurtienne und Leon Schleier	
9 Social Virtual Reality für Inter- und Transkulturelles Lernen und Lehren im Englischunterricht	141
Rebecca Hein, Jeanine Steinbock, Maria Eisenmann, Carolin Wienrich und Marc Erich Latoschik	
10 Interdisziplinäre Entwicklung eines Konzepts für die Weiterbildung von Dozierenden in der Lehrpersonenbildung unter Nutzung von Social Virtual Reality	159
Kristina Förster, Rebecca Hein, Carolin Wienrich, Marc Erich Latoschik und Silke Gafe	
11 Algorithmen erleben in Virtual Reality.	173
Erik Göbel, Daniela Andres, Kristof Korwisi, Marc Erich Latoschik und Martin Hennecke	