

Inhalt

Vorwort | 3

Tobias Arand / Florian Groll / Peter Scholz | 5

Zur Einführung in die Thematik „Digitalisierte Geschichte in der Schule“

Christian Bunnenberg | 23

Endlich zeigen können, wie es gewesen ist?

Virtual-Reality-Anwendungen und 360°-Filme und geschichtskulturelles Lernen im Geschichtsunterricht

Andrea Kolpatzik | 55

Historisch Denken mit Guido Knopp?

Grenzen und Chancen kompetenzorientierten Geschichtsunterrichts im digitalen Zeitalter

Holger Meeh | 85

Virtuelle Geschichte zum Selbermachen.

3D-Druck, Virtual und Augmented Reality im schulischen Kontext

Andreas Laubinger | 113

„Große ästhetische Wirkungen“?

Probleme und Möglichkeiten virtueller Visualisierungen im Geschichtsunterricht am Beispiel der Levinschen Werke

Astrid Schwabe | 151

Historisches Lernen und digitale Medien.

Zwischen Euphorie und Ernüchterung?

Viola Skiba | 169

Über den Einsatz und die Erfahrungen mit digitalen
Rekonstruktionen.

Die Einbindung in Ausstellungskonzeptionen und im musealen
Alltag

Christian Fron / Peter Scholz | 205

Eine virtuelle Geschichte jenseits des Visuellen.

Die akustische Rekonstruktion und Simulation antiker
Senatssitzungen an den Beispielen der *Curia Hostilia* und
Curia Iulia

Zu den Autorinnen und Autoren | 235