

## **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