

Geschichte lernen virtuell?

Chancen und Herausforderungen des Einsatzes von Virtual Reality im Geschichtsunterricht am Beispiel von VR-Anwendungen zu historischen Orten

Modul 1: Digitalität und Virtualität in meinem Unterricht

Schwerpunkt 4: Virtual Reality – was, wie und warum? Teil 1

In dieser Handreichung zum vierten Schwerpunkt des ersten Moduls von *Geschichte lernen virtuell* steht die Frage im Mittelpunkt, was Virtual Reality überhaupt ist. Dazu wird ein Modell des Reality-Virtuality-Continuums vorgestellt und die zentralen Eigenschaften von VR definiert.

Zunächst wird ein **Überblick** darüber gegeben, was **Virtual Reality** überhaupt ist, ohne dabei in die technischen Details zu gehen. In einem zweiten Schritt folgen einige Hinweise zum **Anwendungsbeispiel** im Schwerpunkt fünf.

Inhalt

2. Hinweise zum Anwendungsbeispiel 2
3. Ausblick 2

Falls nicht anders bezeichnet, ist der Inhalt dieses Dokuments unter der folgenden Lizenz veröffentlicht: CC-BY-SA 4.0

Ein Projektverbund von
lernen:digital
Kompetenzzentrum
Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft

Finanziert von der
Europäischen Union
NextGenerationEU

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

2. Hinweise zum Anwendungsbeispiel

Im fünften Schwerpunkt werden wir Sie bitten, selbst einmal ein Beispiel für eine Virtual Reality Anwendung zu erproben. Bitte beachten Sie dazu die folgenden Hinweise:

Alle Anwendungen, auf die im Rahmen des blended learning Teils dieser Fortbildung verwiesen wird, sind im Netz frei auf verschiedenen Plattformen verfügbar. Auf der Website von ReTransferVR finden Sie eine Übersicht unter dem Titel ‚**VR-Anwendungen für den Geschichtsunterricht**', auf der wir alle Anwendungen, die wir benutzen, sowie darüberhinausgehende Angebote aufgelistet haben.[1] Dort haben wir die Anwendungen kommentiert, didaktisch aufbereitet und geben Hinweise zu einem möglichen Unterrichtseinsatz. Sofern nicht anders angegeben, lassen sich alle Formate im **Browser** verwenden. Anwendungen, die daneben auch die Bewegungssteuerung eines **Smartphones** unterstützen und/oder auf einer **VR-Brille** angezeigt werden können, sind zusätzlich markiert. Wie Sie die vorgestellten Beispiele auf den jeweiligen Geräten einsetzen können, erläutern wir in diversen Erklärvideos.[2] Bei dem Beispiel, das wir für Sie in Schwerpunkt fünf ausgewählt haben, handelt es sich um ein sehr kurzes 360°-Video, in dem eine Rekonstruktion des antiken Roms in Szene gesetzt wird. Dies soll als Beispiel für ein **360°-Video** als einem der einfachsten Anwendungstypen dienen. Andere Typen werden in Modul zwei und drei eingeführt. Den Link zum Beispiel und die Aufgabenstellungen, die wir Sie dazu zu bearbeiten bitten, finden Sie im Schwerpunkt fünf.

3. Ausblick

Weiter geht es im folgenden Schwerpunkt mit dem beschriebenen Anwendungsbeispiel und in Schwerpunkt sechs mit einer Reflexion zu Ihrem eigenen Einsatz von bzw. Ihren Überzeugungen zu Virtual Reality im Geschichtsunterricht.

Bei Fragen steht das Kommentarfeld am Ende der Website des Schwerpunktes zur Verfügung.

---

[1] https://www.uni-augsburg.de/de/fakultaet/philhist/professuren/geschichte/didaktik-der-geschichte/lehrerfortbildung/retransfervr/vr-unterricht/.
[2] https://www.uni-augsburg.de/de/fakultaet/philhist/professuren/geschichte/didaktik-der-geschichte/lehrerfortbildung/retransfervr/hinweisvideos/.