



basis

- 4 Stephanie Wössner
VR, AR, MR?
Zur Definition der Terminologien
- 8 Dr. Elke Höfler und Josef Buchner
Augmented Reality und die 4 Ps
Zeitgemäße Formen des Lernens und die Implikation für das Lehren
- 12 Heike Philp
Lernen in virtuellen Welten
Neue didaktische Überlegungen

service

vor 1 Vorschau

vor 1 Impressum

Kurzfassungen unter
www.computerundunterricht.de

Ihre Nummern im Friedrich Verlag:
Leserservice: 0511/40004-150
Redaktion: 0511/40004-125

praxis

- arbeitswelt
Jens Angerer
14 **Aus der Automobilbranche**
Virtual Reality bei Audi
- arbeitswelt
Alexandre Godin
15 **Einblicke in den Berufsweg**
Manager für MR-Anwendungen
- meinung
Benjamin Seelisch
16 **VR – für Schulen erreichbar?**
Ein Erfahrungsbericht aus der Praxis
- meinung
18 **„Mit VR ist alles spannender und verständlicher!“**
Schüler-Berichte zu Erfahrungen mit VR im Unterricht
- Dr. Matthias Stober
20 **Zu Besuch bei Zebra, Elefant und Giraffe**
Mit Google Expeditions die Welt in 360-Grad-Bildern virtuell erleben
- Josef Buchner und Dr. Elke Höfler
23 **Lebendige Bilder**
Kreative Projektideen für Augmented Reality
- Stephanie Wössner
28 **Immervives Fremdsprachenlernen**
Unterrichtsbeispiele mit Virtual Reality
- Prof. Johannes Huwer u.a.
32 **Potential für „mehr Tiefe“**
Augmented Reality im naturwissenschaftlichen Unterricht
- Mirek Hančl
35 **Ausprobieren und Entdecken**
Mixed Reality-Apps im Chemieunterricht



werkstatt

hardware

Stephanie Wössner

- 38 **Durchblick bei VR-Brillen**
Geräte für den Einsatz im
Bildungsbereich

tools

Stephanie Wössner und Josef
Buchner

- 41 **Apps und Tools für AR und VR**
Übersicht und Tipps zu den
gängigsten Anwendungen

magazin

rezension

Dr. Kathrin Mertes

- 45 **Ich denke, also bin ich – auch
digital?**
Jugendthriller über das Leben in
einer virtuellen Welt

projekte

Dr. Alexander Pusch und Elke Haas

- 46 **Audiodigitale Lernstifte**
Eine digitale Ergänzung für den
Unterricht?

- 49 **vorschau/impressum**