

Inhalt

Teil I: Grundlagen historischen Lernens mit digitalen Medien

Einleitung	13
<i>Daniel Bernsen/Ulf Kerber</i>	
Medientheoretische Überlegungen für die Geschichtsdidaktik	22
<i>Daniel Bernsen/Ulf Kerber</i>	
Medien im Geschichtsunterricht: Funktionen, Verhältnis und Raumverständnis	37
<i>Daniel Bernsen</i>	
Historische Medienbildung – ein transdisziplinäres Modell für den Geschichtsunterricht	45
<i>Ulf Kerber</i>	

Teil II: Digitaler Wandel in Geschichtswissenschaft, Geschichtskultur und Geschichtslernen

Analoge vs. digitale Quellen: eine Standortbestimmung	85
<i>Eva Pfanzelter</i>	
Archive 2.0 – Social Media in Archiven	95
<i>Joachim Kemper</i>	
Digitale Technologien und mobiles Lernen im Museum	103
<i>Pascal Fotopoulos/Ulf Kerber</i>	
Erinnerungskultur online	110
<i>Hanna Liever</i>	
Visual History – Visuelle Rhetorik bei Bild und Bewegtbild verstehen.	119
<i>Nadja Braun</i>	

Augmented Historical Reality –
Historisches Lernen wird „lebendig“? 127
Daniel Seitz/Ulf Kerber/Daniel Bernsen

Mobiles Geschichtslernen 139
Anke Rogmann

Rezensieren, kommentieren, bloggen: Wissenschaftliche
Onlinekommunikation 158
Eva Pfanzelter

Kollaboratives Arbeiten: Hintergrund und Beispiele
aus der Bildungspraxis und Anregungen für die
historisch-politische Bildung 167
Oliver Baumann-Gibbon/Miriam Menzel

Teil III: Digitale Quellen, Darstellungen und Unterrichtsmaterialien für historisches Lernen und Lehren

Narration und Digital Storytelling im Geschichtsunterricht 181
Ulf Kerber

Geschichte und Geschichtslernen in Blogs,
sozialen Netzwerken und Foren 193
Lisa Rosa

Freie Bildungsmaterialien (OER) für
historisches Lernen und Lehren. 206
Anja Neubert

Digitale Schulgeschichtsbücher 217
Christian Bunnenberg

Computerspiele als Teil des historischen Lernens 229
Christoph Kühberger

Geschichtsvideos im Netz 237
Britta Wehen

Digitale Audioquellen im Geschichtsunterricht 249
Sabine Liebig

Zeitzeugen digital	256
<i>Daniel Bernsen</i>	
Digitale Kartenarbeit im Geschichtsunterricht	265
<i>Markus Igel</i>	
Virtuelle Exkursionen	274
<i>Daniel Bernsen</i>	
3D-Modelle und Visualisierung	283
<i>Andres Laubinger/Daniel Lösche</i>	
Teil IV: Kompetenzen, Methoden & Werkzeuge	
historischen Lernens mit digitalen Medien	
Arbeiten mit digitalen Quellen im Geschichtsunterricht	295
<i>Daniel Bernsen</i>	
Kollaboratives Schreiben	304
<i>Christoph Pallaske</i>	
Online recherchieren	313
<i>Daniel Bernsen</i>	
Projektarbeit 2.0	320
<i>Lisa Rosa</i>	
Flipped Classroom – der umgedrehte Klassenraum	327
<i>Fabrice Schins</i>	
Game-Based Learning – Computerspiele im Geschichtsunterricht	337
<i>Michael G. Wagner/Sonja Gabriel</i>	
Mit GPS-Gerät und Smartphone historische Orte entdecken – Geocaching und historisches Lernen	347
<i>Daniel Bernsen</i>	
Historisches Lernen mit WebQuests	355
<i>Thomas Spahn</i>	

Translokale und internationale Geschichtsprojekte	363
<i>Daniel Bernsen</i>	
Virtuelles Reenactment	373
<i>Daniel Bernsen</i>	
Narrationen mit digitalen Werkzeugen selbst erstellen	383
<i>Ulf Kerber</i>	
Interaktive Whiteboards im Geschichtsunterricht	395
<i>Thomas Spahn</i>	
Digital gestützte Rallyes im Museum Mobiles Lernen mit Actionbound und QR-Codes am Beispiel des Gutenberg-Museums Mainz	404
<i>Maren Risch/Michaela D. Brauburger</i>	
Online-Lexika und ihr Potential am Beispiel der Wikipedia.	411
<i>Manuel Altenkirch</i>	
Digitale Präsentationen erstellen	417
<i>Holger Meeh</i>	
Weblogs und Microblogging als Werkzeuge für historisches Lernen.	424
<i>Lisa Rosa</i>	
Zeitleisten digital erstellen	433
<i>Christoph Pallaske</i>	
AutorInnenverzeichnis	441
Stichwortverzeichnis	445