Inhalt

Teil I: Grundlagen historischen Lernens mit digitalen Medien

Einleitung 13
Daniel Bernsen/Ulf Kerber

Medientheoretische Überlegungen für die Geschichtsdidaktik 22
Daniel Bernsen/Ulf Kerber

Medien im Geschichtsunterricht:
Funktionen, Verhältnis und Raumverständnis 37
Daniel Bernsen

Historische Medienbildung – ein transdisziplinäres Modell
für den Geschichtsunterricht 45
Ulf Kerber

Teil II: Digitaler Wandel in Geschichtswissenschaft, Geschichtskultur und Geschichtslernen

Analoge vs. digitale Quellen: eine Standortbestimmung 85
Eva Pfanzelter

Archive 2.0 – Social Media in Archiven 95
Joachim Kemper

Digitale Technologien und mobiles Lernen im Museum 103
Pascal Fotopoulus/Ulf Kerber

Erinnerungskultur online 110
Hanna Liever

Visual History – Visuelle Rhetorik bei Bild und
Bewegtbild verstehen 119
Nadja Braun

Bibliothek
Deutsches Museum
München

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
Daniel Bernsen

Digitale Kartenarbeit im Geschichtsunterricht 265
Markus Igel

Virtuelle Exkursionen 274
Daniel Bernsen

3D-Modelle und Visualisierung 283
Andres Laubinger/Daniel Lösche

Teil IV: Kompetenzen, Methoden & Werkzeuge historischen Lernens mit digitalen Medien

Arbeiten mit digitalen Quellen im Geschichtsunterricht 295
Daniel Bernsen

Kollaboratives Schreiben 304
Christoph Pallaske

Online recherchieren 313
Daniel Bernsen

Projektarbeit 2.0 320
Lisa Rosa

Flipped Classroom – der umgedrehte Klassenraum 327
Fabrice Schins

Game-Based Learning – Computerspiele im Geschichtsunterricht 337
Michael G. Wagner/Sonja Gabriel

Mit GPS-Gerät und Smartphone historische Orte entdecken – Geocaching und historisches Lernen 347
Daniel Bernsen

Historisches Lernen mit WebQuests 355
Thomas Spahn

Translokale und internationale Geschichtsprojekte 363
Daniel Bernsen

Virtuelles Reenactment 373
Daniel Bernsen

Narrationen mit digitalen Werkzeugen selbst erstellen 383
Ulf Kerber

Interaktive Whiteboards im Geschichtsunterricht 395
Thomas Spahn

Digital gestützte Rallyes im Museum
Mobiles Lernen mit Actionbound und QR-Codes am
Beispiel des Gutenberg-Museums Mainz 404
Maren Risch/Michaela D. Brauburger

Online-Lexika und ihr Potential am Beispiel der Wikipedia. 411
Manuel Altenkirch

Digitale Präsentationen erstellen 417
Holger Meeh

Weblogs und Microblogging als Werkzeuge für
historisches Lernen. 424
Lisa Rosa

Zeitleisten digital erstellen 433
Christoph Pallaske

AutorInnenverzeichnis 441

Stichwortverzeichnis. 445