

Daniel Bernsen / Ulf Kerber (Hrsg.)

Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter

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
<i>Daniel Seitz/Ulf Kerber/Daniel Bernsen</i>	
Mobiles Geschichtslernen	139
<i>Anke Rogmann</i>	
Rezensieren, kommentieren, bloggen: Wissenschaftliche Onlinekommunikation	158
<i>Eva Pfanzelter</i>	
Kollaboratives Arbeiten: Hintergrund und Beispiele aus der Bildungspraxis und Anregungen für die historisch-politische Bildung	167
<i>Oliver Baumann-Gibbon/Miriam Menzel</i>	
Teil III: Digitale Quellen, Darstellungen und Unterrichtsmaterialien für historisches Lernen und Lehren	
Narration und Digital Storytelling im Geschichtsunterricht	181
<i>Ulf Kerber</i>	
Geschichte und Geschichtslernen in Blogs, sozialen Netzwerken und Foren	193
<i>Lisa Rosa</i>	
Freie Bildungsmaterialien (OER) für historisches Lernen und Lehren.	206
<i>Anja Neubert</i>	
Digitale Schulgeschichtsbücher	217
<i>Christian Bunnenberg</i>	
Computerspiele als Teil des historischen Lernens	229
<i>Christoph Kühberger</i>	
Geschichtsvideos im Netz	237
<i>Britta Wehen</i>	
Digitale Audioquellen im Geschichtsunterricht	249
<i>Sabine Liebig</i>	

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