

## Workshop „Geschichte erleben mit Augmented Reality“

### Beschreibung:

Ein Dinosaurier läuft über unseren Schreibtisch, bewegt sich beinahe natürlich dahin. Er ist zum Greifen nahe! Ein Mensch erscheint plötzlich mitten im Raum und erlaubt uns einen Blick in sein Inneres. Wir zoomen bis zu seinem Herzen und können die Schlagfrequenz fast spüren! Eine analoge Buchseite erwacht zum Leben und lässt uns eintauchen in eine mittelalterliche Stadt. Alle drei sind jedoch nur Elemente einer erweiterten Realität, Augmented Reality (AR)! Früher benötigte man für die Darstellung solcher AR Elemente noch sperrige Vorrichtungen, heute haben unser Schüler\_innen das dafür notwendige Gerät stets bei sich. Ein Smartphone mit Kamerafunktion und eine entsprechende AR App reichen aus, um gänzlich neue Lernerfahrungen zu ermöglichen. In diesem Workshop wird eine mobile AR Lernumgebung zum Thema „Hexenverfolgung am Beginn der frühen Neuzeit“ vorgestellt und das Potential von AR und VR für das historische und politische Lernen zur Diskussion gestellt.

**Workshop-Leiter:** Mag. Josef Buchner

**Maximale Teilnehmer\_innenzahl:** 15

### Weiterführende Literatur:

- Buchner, J. (2017). Offener Geschichtsunterricht mit Augmented Reality. *Medienimpulse*, 1–8.  
Abgerufen von <http://www.medienimpulse.at/articles/view/1061>
- Damberger, T. (2016). Augmented Reality als Bildungsenhancement? *Medienimpulse*. Abgerufen von <http://www.medienimpulse.at/articles/view/893>
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Augmented Reality Teaching and Learning. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Hrsg.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (S. 735–745). New York, NY: Springer New York.  
[https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_59](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_59)
- Klopfer, E., & Sheldon, J. (2010). Augmenting your own reality: student authoring of science-based augmented reality games. *New Directions for Youth Development*, 128, 85–94.
- Stanton, D., O'Malley, C., Huig, K., Fraser, M., & Benford, S. (2003). Situating historical events through mixed reality. In B. Wasson, S. Ludvigsen, & U. Hoppe (Hrsg.), *Designing for Change in Networked Learning Environments* (S. 293–302). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1). <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>