

Virtual Reality für das Lehren und Lernen in der digitalen Welt

Fachliteratur und weitere Quellen

(Version 1, Stand 30.06.2025)

Impulspapier II, 2022, MSB NRW ([Link](#))

Medienkompetenzrahmen NRW, 2018, Medienberatung NRW ([online](#))

Buchner, Josef / Aretz, Diane, *Lernen mit immersiver Virtual Reality: Didaktisches Design und Lessons Learned*, in: MedienPädagogik 17 (Jahrbuch Medienpädagogik), 2020, S. 195-216. ([online](#))

Goertz, Lutz / Fehling, Christian Dominic / Hagendorfer, Thomas, *COPLAR-Leitfaden: didaktische Konzepte identifizieren – Community of Practice zum Lernen mit AR und VR*, 2021. ([online](#))

Hellriegel, Jan / Cubela, Dino, *Das Potenzial von Virtual Reality für den schulischen Unterricht – Eine konstruktivistische Sicht*, in: MedienPädagogik, 2018, S. 58-80. ([online](#))

Makransky, Guido / Petersen, Gustav, *The Cognitive Affective Model of Immersive Learning (CAMIL): a Theoretical Research-Based Model of Learning in Immersive Virtual Reality*, in: Educational Psychology Review 33, 2021, S. 937-958. ([online](#))

Müser, Sinja / Fehling, Christian Dominic, *AR/VR.nrw - Augmented und Virtual Reality in der Hochschullehre*, in: HMD Praxis der Wissenschaftsinformatik 59, 2021, S. 122-141. ([online](#))

Mulders, Miriam / Schmitz, Andrea, *Integration von Virtual Reality in die berufliche Bildung – wie Praxistransfer gelingen kann*, in: Online-Journal der BAG-Bau, Holz, Farbe, Bd.1, Nr.1, 2024, S. 19-26. ([online](#))

Rohse, Dorina, *Virtual Reality in der Schule; Potenziale und Grenzen zum Einsatz von VR an einer Förderschule für körperliche und motorische Entwicklung aus der Schüler*innen-Perspektive – Praxishilfe für Lehrerinnen und Lehrer auf der Grundlage der prämierten Masterarbeit*, TU Dortmund, Rehabilitationswissenschaften, 2023. (https://www.pse.rub.de/wp-content/uploads/Praxishilfe-fuer-Lehrer_innen_Dorina_Rohse.pdf, abgerufen am 28.05.2025)

Schumann, Stephan / Conrad, Matthias / Kablitz, David, *Immersive Virtuelle Realität in der kaufmännischen Ausbildung*, in: Zeitschrift für Pädagogik 70 (2), Beltz Juventa, 2024, S. 142-159.

Schweiger, Moritz / Wimmer, Jeffrey / Chaudhry, Maiyra / Alvez Siegle, Beatrice / Xie, Dianchu, *Lernerfolg in der Schule durch Augmented und Virtual Reality? Eine quantitative Synopse von Wirkungsstudien zum Einsatz virtueller Realitäten in Grund- und weiterführenden Schulen*, in: MedienPädagogik 47, 2022, S. 1-25. ([online](#))

Skulmowski, Alexander, *Wie lässt sich Virtual Reality ethisch vertretbar im Unterricht einsetzen?* – Kurzbeitrag auf dem Portal „Schule mal digital“ (Stiftung „Medien in der Bildung“) vom 20.12.2024 (<https://www.schule-mal-digital.de/alle-beitraege/kurzbeitraege/wie-laesst-sich-virtual-reality-ethisch-vertretbar-im-unterricht-einsetzen?utm>, abgerufen am 28.05.2025)

Stein, Christiane / Wolter, Adrian, *Vom Klassenzimmer zum Ausstellungsraum – Virtual exhibitions im Deutschunterricht mit Virtual Reality erstellen*, in: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes 69 (4), 2022, S. 378-385. ([online](#))

Tarantini, Eric: *Immersives Lernen in der Lehrerbildung. Reflexionsprozesse mit Virtual Reality -Technologie gestalten*. Arbeitsbericht der Universität St. Gallen: Institut für Bildungsmanagement und Bildungstechnologien (2021). ([online](#))

Vogt, Andrea, *Fostering Deep Learning in Immersive Virtual Reality: Interplay of Learner's Characteristics with Internal and External Support*, Dissertation an der Universität Ulm (2021). (<https://oparu.uni-ulm.de/server/api/core/bitstreams/0fe67e2a-4c7c-430a-84a9-9b10dfc268c1/content>, abgerufen am 28.05.2025)

Wehrmann, Frank / Zender, Raphael, *Virtual Reality als Instrument zur Förderung inklusiver Schulbildung: Prozessmerkmale und Herausforderung*, in: Workshops der 21. Fachtagung Bildungstechnologien (DELF1), Gesellschaft für Informatik, Bonn, 2023, S. 99-107. ([digital](#))

Zender, Raphael / Buchner, Josef / Schäfer, Caterina / Wiesche, David / Kelly, Kathrin/ Tüshaus, Ludger, *Virtual Reality für Schüler: innen. Ein «Beipackzettel» für die Durchführung immersiver Lernszenarien im schulischen Kontext*, in: MedienPädagogik 47, 2022, S. 26-52. ([online](#))