

# Inhaltsverzeichnis

BERND ZINN	
Editorial .....	7
<b>Teil 1</b>	
<b>Theoretisch-konzeptionelle Beiträge</b>	
MAXIMILIAN C. FINK / VOLKER EISENLAUER / DENIS FRISCHBIER / BERNHARD ERTL	
Zentrale Merkmale immersiver VR-Lernumgebungen	
<i>Eine Taxonomie veranschaulicht anhand von drei Beispielen</i> .....	13
KATHARINA KUNZ	
360°-Unterrichtsvideos in Virtual Reality in der beruflichen Lehrpersonenbildung .....	45
RUPERT HEINDL / DANIEL PITTICH	
Virtuelle Fachräume	
<i>Zugänge, didaktische Ansätze und Benefits für einen beruflichen Kompetenzerwerb</i> ...	73
CHARLOTTE KNORR	
Lerntheorien im Game Design digitaler Lernspiele .....	95
SEBASTIAN RIGLING / CHARLOTTE KNORR / BERND ZINN / MICHAEL SEDLMAIR	
Early Majority	
<i>Studierende entwickeln Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality Anwendungen in ihrem fachspezifischen Kontext</i> .....	117

**Teil 2****Forschung zu virtuellen, erweiterten und spielbasierten Lernumgebungen**

CHRISTINA HIHN

360 Grad-Videos in virtueller Realität zur Vorbereitung auf Jobinterviews

*ViJo360, eine Studie zur Akzeptanz, Immersion und Präsenzerleben mit Personen**im Autismus-Spektrum, vergleichend zu einer neurotypischen Personengruppe* ..... 139

CAMILLA WEHNERT / JULIA FRANZ

Interdisziplinäre Perspektiven auf Lernen mit Mixed Reality

*Empirische Erkenntnisse und theoretische Reflexionen* ..... 173

EVELYN ISABELLE HOFFARTH / BERND ZINN

Eine Interviewstudie zu den Unterstützungsbedarfen und -potenzialen

von Virtual Reality für Personen im Autismus-Spektrum ..... 203

PHOEBE PERLWITZ / PIA SPANGENBERGER / JENNIFER STEMMANN

Serious Games

*Effektive spielbasierte Lernanwendungen zur Förderung der**Selbstwirksamkeitserwartung in technischen Kontexten* ..... 235

ANDREAS DENGEL / PETRA JESKE / WALTER KRUG

TPACK in der Beruflichen Rehabilitation

*Eine Studie für die Ausbildung in Berufsbildungswerken* ..... 253

PIA SPANGENBERGER / NADINE MATTHES / FELIX KAPP / LINDA KRUSE /

IKEN DRAEGER / MARKUS KYBART / KRISTINA SCHMIDT

MARLA

*Entwicklung, Evaluation und Implementierung einer spielbasierten,**immersiven VR-Lernanwendung in der gewerblich-technischen Ausbildung* ..... 269

Verzeichnis der Autorinnen und Autoren ..... 287