

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München  
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | [www.merz-zeitschrift.de](http://www.merz-zeitschrift.de)

## Sigrid Fahrer: Reisen in virtuelle Welten

Beitrag aus Heft »2018/02 Kita digital: Frühe Medienerziehung«

Mit dem Projekt „Virtuelle Klassenreisen mit Google Expeditions“ setzt die Stiftung Lesen gemeinsam mit der Google Zukunftswerkstatt auf eine erfolgreiche Anregung des Lern- und Wissenserwerbs durch digitale Medien. Google Expeditions sind Virtual Reality-Anwendungen mit sphärischen Fotos von Sehenswürdigkeiten, Naturphänomenen und Ausstellungsräumen. Die Stiftung Lesen hat Szenarien entwickelt, Google Expeditions sinnvoll im Unterricht einzubetten und eine Brücke zur Leseförderung zu schlagen.

Literatur:

Beijing Bluefocus E-Commerce Co., Ltd./Beijing iBokan Wisdom Mobile Internet Technology Training Institutions (2016). A Case Study – The Impact of VR on Academic Performance. [cdn.uploadvr.com/wp-content/uploads/2016/11/ A-Case-Study-The-Impact-of-VR-on-Academic-Performance\\_20161125.pdf](http://cdn.uploadvr.com/wp-content/uploads/2016/11/A-Case-Study-The-Impact-of-VR-on-Academic-Performance_20161125.pdf) [Zugriff: 04.01.2017]

Bitkom Resarch (2017). Kinder und Jugend in der digitalen Welt. [www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2017/05- Mai/170512-Bitkom-PK-Kinder-und-Jugend-2017.pdf](http://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2017/05-Mai/170512-Bitkom-PK-Kinder-und-Jugend-2017.pdf) [Zugriff: 04.12.2017]

Gartner (2017). Hype Cycle for Education, 2017. [www.gartner.com/doc/3769145/hype-cycle-education-](http://www.gartner.com/doc/3769145/hype-cycle-education-) [Zugriff: 04.12.2017]

Schwan Stephan/Bruder, Jürgen (2006). Virtuelle Realität und Lernen. [www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/vr/vr.pdf](http://www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/vr/vr.pdf) [Zugriff: 04.12.2017]