



Bernd Zinn (Hg.)

Virtual Reality, Augmented Reality und Serious Games als Educational Technologies in der beruflichen Bildung

2024. 292 Seiten mit 3 s/w- und 26 Farb-Abbildungen sowie 10 Tabellen

€ 54,-

978-3-515-13544-3 KARTONIERT

978-3-515-13548-1 E-BOOK

Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Mixed Reality (MR) und Serious Games als Educational Technologies (EdTech) stehen im Zentrum des Sammelbands. Mit diesen digitalen Technologien verbinden sich in der beruflichen Aus- und Weiterbildung vielfältige positive Aspekte für Lehrpersonen, Lernende und den beruflichen Lehr- und Lernprozess im Allgemeinen. Gleichzeitig stellt sich die Frage, wie Lernen und Lehren mit digitalen Technologien aufbereitet und miteinander verknüpft werden können.

Die Autorinnen und Autoren dieses Bandes bieten einen Einblick in aktuelle theoretisch-konzeptionelle Grundlagen sowie in die empirische Forschung zu den Educational Technologies. Sie geben zum einen theoretische Impulse für die berufliche Aus- und Weiterbildungspraxis, zum anderen stellen sie für den Forschungsbereich anschlussfähige empirische Erkenntnisse zur Nutzung der digitalen Technologien bereit.

DER HERAUSGEBER

Bernd Zinn ist Professor für Berufspädagogik mit Schwerpunkt Technikdidaktik am Institut für Erziehungswissenschaft der Universität Stuttgart. Seine Forschungsschwerpunkte sind Lehrerbildung, Educational Technologies, Lehr- und Lernprozesse, Kompetenzmodellierung, Kompetenzentwicklung sowie Inklusion und Umgang mit Heterogenität in der technischen Aus- und Weiterbildung.

MIT BEITRÄGEN VON

Bernd Zinn | Maximilian C. Fink | Volker Eisenslauer | Dennis Frischbier | Bernhard Ertl | Katharina Kunz | Rupert Heindl | Daniel Pittich | Charlotte Knorr | Sebastian Rigling | Michael Sedlmair | Christina Hihn | Camilla Wehnert | Julia Franz | Evelyn Isabelle Hoffarth | Phoebe Perlwitz | Pia Spangenberg



Franz Steiner
Verlag

Hier bestellen:
service@steiner-verlag.de