GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

LEBUS²

Universität Stuttgart

LEBUS² wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

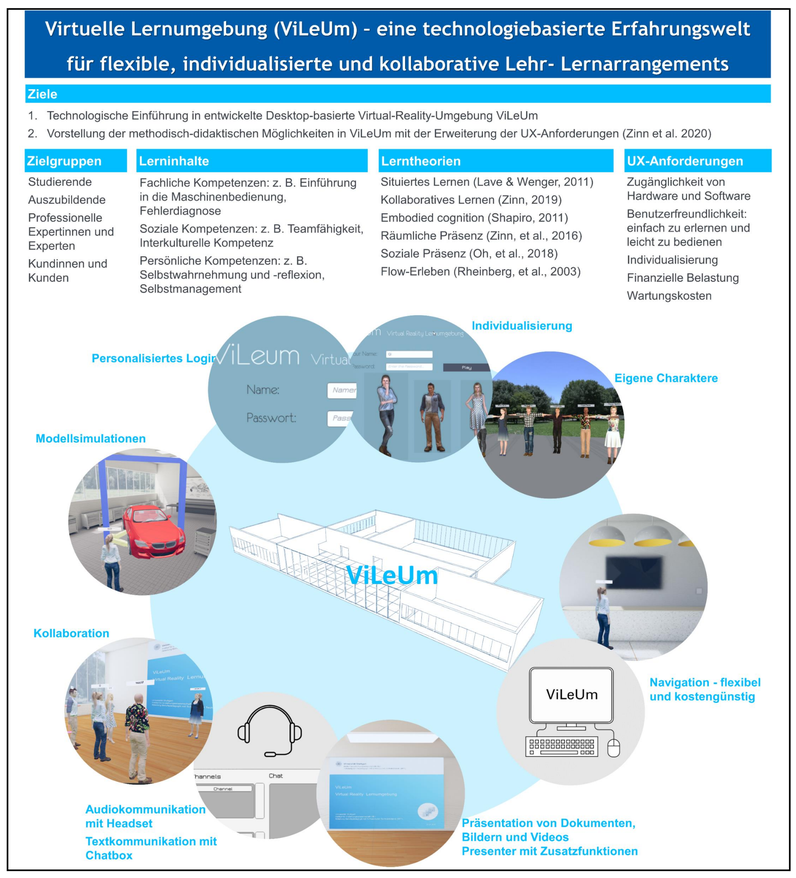
LEBUS² – Lehrerbildung an berufsbildenden Schulen

Hauptziele von LEBUS²

(1) Förderung der Professionalisierung von Lehrpersonen im Kontext der Digitalisierung der Berufs- und Arbeitswelt durch Implementierung innovativer Technologien sowie komplexer technischer Experimente in die Lehrpersonenbildung

(2) Förderung und Analyse von Kompetenzen im Umgang mit Inklusion & Heterogenität an berufsbildenden Schulen

Aktuelle Teilprojekte in LEBUS²



Kontakt

Prof. Dr. phil. Bernd Zinn
☎ +49 (0) 711-685 843 60
zinn@ife.uni-stuttgart.de

Universität Stuttgart – Institut für Erziehungswissenschaft (IfE)
Abteilung für Berufspädagogik mit Schwerpunkt Technikdidaktik (BPT)
Azenbergstraße 12, 70174 Stuttgart
http://www.uni-stuttgart.de/bpt/

Projektgruppe

Qi Guo, M.Ed. **Charlotte Knorr, M.A.** **Dr. phil. Matthias Wyrwal**
Evelyn Hoffarth, M.Eng. **Katharina Kunz**

Literatur

Balzaretti, N.; Ciani, A.; Cutting, C.; O'Keefe, L. & B. White (2019). Unpacking the Potential of 360degree Video to Support Pre-Service Teacher Development. In: Research on Education and Media, 11(1), 36-69. DOI:10.2478/rem-2019-0009
Bildquellen: DRK KV Herford - Herford e.V. – Ausbildung mit VR
Bischoff, S.; Brühwiler, C. & Baer, M. (2005). Videotest zur Erfassung adaptiver Lehrkompetenz. *Beiträge zur Lehrerbildung, 3(23)*, 382 – 397.
Borsch, F. (2015). *Kooperatives Lernen. Theorie - Anwendung - Wirksamkeit* (2. Auflage). Stuttgart: Kohlhammer Verlag (EBL-Schriftenreihe).
Bylinski, U. (2015). Eine inklusive Berufsbildung fordert die Professionalität der pädagogischen Fachkräfte. In: T. Häcker & M. Walm (Hrsg.): *Inklusion als Entwicklung. Konsequenzen für Schule und Lehrerbildung* (S. 213–228). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
Dillenbourg, P. (1999). *Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches*. Amsterdam: Elsevier Science & Technology Books.
Dogerloh, S. & Wolf, K.D. (2020). Lehren und Lernen mit Tutorials und Erklärvideos. Beltz: Weinheim Basel.
Döbler, C. & Zinn, B. (2018). Konzeption eines theoretischen Modells zu Kompetenzen im Bereich Inklusion und Umgang mit Heterogenität von angehenden Lehrpersonen in der beruflichen Bildung. In B. Zinn (Hrsg.), *Inklusion und Umgang mit Heterogenität in der berufs- und wirtschaftspädagogischen Forschung* (S. 143–161). Steiner Verlag.
Feurstein, M. S., (2019). Exploring the Use of 360-degree Video for Teacher- Training Reflection in Higher Education. In: Schulz, S. (Hrsg.), Proceedings of DELFI Workshops 2019. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V.z. (S. 153). DOI: 10.18420/delfi2019-ws-117
Findeisen, S.; Horn, S. & J. Seifried (2019). Lernen durch Videos – Empirische Befunde zur Gestaltung von Erklärvideos. In: Medienpädagogik (Oktober), 16–36. DOI: 10.21240/mpaed/00/2019.10.01.X.
Getto, B.; Hintze, P. & M. Kerres (Hrsg.) (2018). *Digitalisierung und Hochschulentwicklung. Proceedings zur 26. Tagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V.* Waxmann.
Goodhue, D. L. & Thompson, R.L. (1995). Task-Technology Fit and Individual Performance, MIS Quarterly.
Herzig, B. & Grafe, S. (2010). Digitale Medien in Schule und Alltagswelt. In: B. Bachmair. (Hrsg.). *Medienbildung in neuen Kulturräumen* (S.183-195). VS.
Jenkins, H.; Purushotma, R.; Clinton, K.; Weigel, M. & Robinson, A. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MA.
Jenkins, H.; Purushotma, R.; Weigel, M.; Clinton, K. & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge: MIT.
Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Upper Saddle River, Prentice-Hall.
KMK [Kultusministerkonferenz] (2020). Empfehlung der Kultusministerkonferenz zur individuellen Förderung an beruflichen Schulen. Online unter: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2020/2020_05_14-Individuelle-Foerderung-in-beruf-Schulen.pdf
Lave, J. & Wenger, E. (2011). Situated learning: Legitimate peripheral participation (24th ed.). Learning in doing. Cambridge Univ. Press.
Mantovani, F. (2001). VR learning: Potential and challenges for the use of 3D environments in education and training. G. Riva & C. Galimberti (Eds.), Towards cyberpsychology: Mind, cognitions and society in the internet age (pp. 207-226), IOS Press.
Nubi, J.O. & Vincent, O.R. (2020). Virtual Reality: A Pedagogical model for Simulation Based Learning IEEE aus Primärliteratur.
Oh, C. S., Bailenson, J. N., & Welch, G. F. (2018). A Systematic Review of Social Presence: Definition, Antecedents, and Implications. Frontiers in Robotics and AI, 5, 483.
Pantelidis, V. S. (2010). Reasons to use virtual reality in education and training courses and a model to determine when to use virtual reality. Themes in Science and Technology Education, 2(1-2), 59-70.
Plass, J. L. / Mayer, R. E. / Homer, B. D. (Hrsg.) (2020). *Handbook of Game-Based Learning*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
Rheinberg, F.; Vollmeyer, R. & Engeser, S. (2003). Die Erfassung des Flow-Erlebens. In J. Stiensmeier-Pelster & F. Rheinberg (Eds.), Diagnostik von Motivation und Selbstkonzept (pp. 261–279). Hogrefe.
Roschelle, J. & Teasley, S. D. (1995). The Construction of Shared Knowledge in Collaborative Problem Solving. In: C. O'Malley (Hrsg.): *Computer Supported Collaborative Learning* (S. 69–97). Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
Seufert, S. & Guggemos, J. & Moser, L. (2019). Digitale Transformation in Hochschulen: auf dem Weg zu offenen Ökosystemen, In: O. Zawacki-Richter & M. Kalz (Hrsg.): *Open Education im Kontext der Digitalisierung. 14(2)* (S.85-107). https://ifhe.at/index.php/zfhe/issue/view/62 (abgerufen am 30.11.2020)
Shapiro, L. A. (2011). Embodied cognition. New problems of philosophy. Routledge.
Sherin, M. G.; Jacobs, V. R. & Randolph, A. P. (Hrsg.) (2011). *Mathematics Teacher Noticing. Seeing Through Teachers' Eyes*. Routledge.
Silva, P. (1989). Davis' Technology Acceptance Model (TAM), Kapitel 13, Federal University of Paraíba, Brazil.
Soler et al. (2017). The Power of sight: Using Eye Tracking to assess learning experience (LX) in Virtual Reality environments. José Luis Soler, Janaina Ferreira, Manuel Contero, Mariano Alcañiz
Syring, M., Bohl, T., Schneider, J., Kleinknecht, M., Kuntze, S. & Rehm, M. (2015): Videos oder Texte in der Lehrerbildung? Effekte unterschiedlicher Medien auf die kognitive Belastung und die motivational-emotionalen Prozesse beim Lernen mit Fällen. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 18*, 667 – 685.
Van Es, E. A. & Sherin, M. G. (2002). Learning to Notice: Scaffolding New Teachers' Interpretations of Classroom Interactions. *Journal of Technology and Teacher Education, 10*(4), 571-596.
Van Es, E. A. & Sherin, M. G. (2008). Mathematicsteachers' "learning to notice" in the context of a video club. In *Teaching and Teacher Education, 24(2)*, 244-276.
Wannemacher, K. / Jungermann, I. / Scholz, J. / Tercanli, H. / Villiez, A.(2016). *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich. Arbeitspapier Nr. 15. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung*. Wiesbaden: Springer.
Wendel, V. M. (2015). *Collaborative Game-based Learning – Automatized Adaptation Mechanics for Game-based Collaborative Learning using Game Mastering Concepts*. Darmstadt: Technische Universität Darmstadt.
Wimmer, J. (2017). Potentiale digitaler Bildungsmedien. Ein Überblick über Forschung, Lernformen und Trends. In: M. Götz: *TelevizIon, 30(1)* (S. 7–15). https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/30_2017_1.htm (abgerufen am 30.11.2020)
Zinn, B., Guo, Q., & Sari, D. (2016). Entwicklung und Evaluation der virtuellen Lern- und Arbeitsumgebung VILA. Journal of Technical Education (JOTED), 4(1), 89–117.
Zinn, B. (Hrsg.) (2018). *Inklusion und Umgang mit Heterogenität in der berufs- und wirtschaftspädagogischen Forschung*. Franz Steiner Verlag.
Zinn, B. (2019). Editorial: Teaching and learning between virtuality and reality. Journal of Technical Education (JOTED), 7(1), 1–15.
Zinn, B., Pletz, C., Guo, Q., & Ariali, S. (2020). Konzeptionierung virtueller Lehr- und Lernarrangements im Kontext des industriellen Dienstleistungsbereichs des Maschinen- und Anlagenbaus. In B. Zinn (Ed.), Virtual, Augmented und Cross Reality in Praxis und Forschung: Technologiebasierte Erfahrungswelten in der beruflichen Aus- und Weiterbildung - Theorie und Anwendung. Franz Steiner Verlag.
Zinn, B. (Hrsg.) (2020): Virtual, Augmented und Cross Reality in Praxis und Forschung Technologiebasierte Erfahrungswelten in der beruflichen Aus- und Weiterbildung – Theorie und Anwendung. Franz Steiner Verlag.
Zoyke, A. (2016). Inklusive Berufsbildung in der Lehrerbildung für berufliche Schulen. Impressionen und Denkanstöße zur inhaltlichen und strukturellen Verankerung. In: A. Zoyke & K. Vollmer (Hrsg.): *Inklusion in der Berufsbildung: Befunde – Konzepte – Diskussionen*