



### Prof. Dr. Alberto Cattaneo

Alberto Cattaneo, Professor an der Eidgenössischen Hochschule für Berufsbildung (EHB), ist Leiter des Forschungsschwerpunkts «Lehren und Lernen in der Berufsbildung» und des Forschungsfelds «Lerntechnologien in der Berufsbildung». Bis 2025 war er für das Modul über Lerntechnologien (Digitalisierung) für Lehrpersonen in der Qualifizierung zur Lehrbefähigung verantwortlich.

Seine wichtigsten Forschungsschwerpunkte sind die Einbindung von Technologien in Lehr- und Lernprozesse, multimediales Lernen, immersive Technologien und die berufliche Weiterentwicklung von Lehrpersonen, insbesondere mit Blick auf ihre digitalen Kompetenzen.

### Liebe Bildungsforschungsinteressierte

In diesem Magazin stellen wir Prof. Dr. Alberto Cattaneo vor, der seit 2026 den Forschungsschwerpunkt «Lehren und Lernen in der Berufsbildung» an der EHB leitet. Sein Projekt [BeLEARN VR](#) (vgl. S. 4, [26:049](#)) befasst sich mit immersiven Technologien und virtueller Realität in der Berufsbildung. Dazu haben wir ihm ein paar Fragen gestellt:

#### *Wie ist die Idee zu BeLEARN VR entstanden?*

BeLEARN entstand mit Unterstützung des Kantons Bern als Konsortium von Institutionen, darunter die EHB, die in Forschung und Praxis rund um das Thema digitale Transformation im Bildungswesen tätig sind. In diesem Kontext umfasst unser Projekt BeLEARN VR mehrere Vorhaben zum Einsatz immersiver Technologien wie *Virtual Reality (VR)*, die mein Team zu entwickeln beabsichtigte. Die Grundidee besteht darin, Lernprozesse in der Berufsbildung durch immersive Technologien zu fördern.

#### *Inwiefern haben die Projekte für die Berufsbildung Innovationscharakter?*

Bereits der Einsatz der Technologien hat Innovationscharakter, da nur wenige Schulen über die notwendige Ausstattung verfügen. VR lässt sich besonders in Form von 360-Grad-Videos leicht ins Klassenzimmer bringen und bietet interessante Möglichkeiten. Über die technologische Innovation hinaus befassen wir uns v.a. damit, wie Lehrpersonen und Lernende mit dieser Innovation umgehen: Ziel ist es, geeignete Weiterbildungsmöglichkeiten anzubieten und Lernenden effiziente Tools zur Verfügung zu stellen, um sie im Lernprozess zu unterstützen. Daher untersuchen wir, unter welchen Voraussetzungen die Technologien einen Nutzen und Mehrwert bieten.

#### *Was sind die Ergebnisse der Studien?*

Neben interessanten Ansätzen, die es noch weiterzuentwickeln gilt, belegen die Studien einige unserer Annahmen: Sie bestätigen die Rolle der Technologien als Hebel zur Förderung der Lernmotivation und die Möglichkeit, ein «Präsenzgefühl» zu erzeugen, wodurch wir die Nutzerinnen und Nutzer mit spezifischen und authentischen (beruflichen) Situationen konfrontieren können. Durch genau diese Eigenschaft können auch bislang vernachlässigte Aspekte wie der Umgang mit emotional belastenden Situationen in der Ausbildung berücksichtigt werden, für welche Lernende oft spezifische Kompetenzen entwickeln müssen. In enger Zusammenarbeit mit Fachleuten aus der Praxis arbeiten wir weiter an der Konzeption, der didaktischen Einbettung und praktischen Einführung qualitativ hochwertiger immersiver VR-Anwendungen für die Berufsbildung.



# Obligatorische Schule, frühkindliche Bildung



Arvid Nagel, Felix Kruse, Amina Kadic,  
Olivia Rütli-Joy & Horst Biedermann

## Digitaler Stress im Kindesalter (Projekt DiStressLS-CH)

→ 26:035

Die zunehmende Einbindung digitaler Medien in den Alltag von Kindern hat die Diskussion über mögliche negative Auswirkungen «digitalen Stresses» verstärkt. Fundierte empirische Erkenntnisse dazu fehlen. Das Projekt «[DiStressLS-CH](#)» untersuchte von 2024 bis 2026 den digitalen Stress (Ursachen, Entwicklung, Folgen für Bildung und Gesundheit) jährlich bei rund 1200 Primarschulkindern mittels Onlinebefragungen. Im Fokus standen Medienausstattung, Nutzung sowie deren Auswirkungen auf schulische Leistungen, Motivation, Wohlbefinden und psychische Gesundheit. Nagel & Kruse (2026) konzentrierten sich auf die Entwicklung und Validierung eines Messinstruments (n = 907, 10–14-jährig). Der digitale Stress wurde über exzessive Bildschirmzeit, zwanghaftes Medienverhalten und Angst vor ausbleibender Anerkennung erfasst. Es zeigt sich, dass sich Kinder v.a. durch lange Bildschirmzeiten, sozialen Druck oder ständige Erreichbarkeit gestresst

fühlen. Ältere Kinder sind stärker betroffen als jüngere (v.a. Sorgen über die Bewertungen eigener Inhalte). Mädchen berichten häufiger solche Sorgen als Knaben. Die Studie trägt zu einem besseren Verständnis der Zusammenhänge zwischen digitaler Mediennutzung und dem Wohlbefinden von Kindern bei. Rütli-Joy et al. (2026) validierten 2 Skalen zur Erfassung realweltlicher und virtueller Einsamkeit bei Schulkindern und untersuchte deren Zusammenhang mit sozialen Beziehungen. Die Grundlage bildete die [ICILS-Studie](#) (2013). Die Ergebnisse zeigen, dass die virtuelle und realweltliche Einsamkeit zusammenhängen, aber nicht dasselbe bedeuten. Inhaltlich und statistisch lassen sich beide Formen der Einsamkeit klar voneinander unterscheiden. Je stärker Jugendliche die virtuelle oder realweltliche Einsamkeit erleben, desto weniger positiv nehmen sie ihre sozialen Beziehungen wahr. Die befragten Jugendlichen weisen eher geringe Einsamkeitswerte auf und schätzen ihre sozialen Beziehungen überwiegend positiv ein. Mädchen berichten etwas weniger virtuelle Einsamkeit und bewerten ihre sozialen Beziehungen etwas positiver als Knaben. Die Forschenden weisen darauf hin, dass es sich um etwas ältere Daten handelt und daher nicht die heutige Situation abgebildet wird. Die Ergebnisse dienen v.a. als Validierung eines Messinstruments und als Referenzpunkt für künftige Studien.

## Andere Projekte dieser Stufe

Federica Valsangiacomo

### Nachhaltigkeitsbezogene Entscheidungsprozesse von Schülerinnen und Schülern

→ 26:034

Anne Monnier et al.

### Geschichte des Literatur- unterrichts in den Fächern «Französisch» und «Italienisch» (in der Westschweiz und im Tessin, Mitte 19. bis 20. Jahrhundert)

→ 26:036

Kevin Mammeri et al.

### Einfluss elterlicher Regeln zur abendlichen Nutzung elektronischer Bildschirmgeräte auf den Schlaf von Jugendlichen

→ 26:037

Gilles Blandenier et al.

### Vom Schulgarten zur Permaedukation

→ 26:038

Verónica Sánchez Abchi et al.

### Die Beurteilung des Hörverständnisses und des mündlichen Ausdrucks in Deutsch als Zweitsprache in der Westschweiz

→ 26:039

# Obligatorische Schule, frühkindliche Bildung



*Elisabeth Moser Opitz, Eva-Maria Holzer,  
Janina Kraft, Maria Wehren-Müller & Mireille Tabin*

## **Separativer und inklusiver Unterricht: Qualität, Lehrpersonenmerkmale und Auswirkungen auf Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I**

→ 26:042

Mit der Ratifizierung der UN-Behindertenrechtskonvention ist inklusive Bildung zu einem zentralen bildungspolitischen Ziel geworden. Die selektive Struktur der Sekundarstufe I und unterschiedliche Schulmodelle erschweren die Untersuchung inklusiver Bildung. Dieses [SNF-Projekt](#) erhebt systematische Daten zu Definitionen von besonderem Bildungsbedarf (SEN – *special educational needs*), zu Fördermassnahmen und zu deren Zugänglichkeit (d.h. Merkmalen, anhand derer Schülerinnen und Schüler (SuS) entsprechenden Massnahmen zugewiesen werden). Darüber hinaus wird untersucht, wie sich inklusive Beschulung auf SuS mit und ohne SEN auswirkt. In einer 1-jährigen Längsschnittstudie (N = 83 Klassen) wird untersucht, inwiefern Schulmodell, Inklusionsgrad, Klassenzusammensetzung, Unterstützungsmassnahmen, Unterrichtsqualität und Lehrpersonenmerkmale die soziale Parti-

zipation und den Leistungszuwachs in Mathematik bei SuS mit und ohne SEN im 1. und 2. Sekundarschuljahr beeinflussen. Erste Ergebnisse liegen vor (kum. Diss. Holzer): Gemäss einem *Systematic Review* erzielen Sekundar-SuS mit SEN in inklusiven Settings tendenziell höhere Leistungen und grössere Lernfortschritte, während SuS ohne SEN nicht benachteiligt werden. Erste Analysen mit Daten aus dem SNF-Projekt zeigen allerdings, dass die Zuweisung zu sonderpädagogischen Massnahmen sozial selektiv zu sein scheint und sich nach Art der Massnahme unterscheidet. So erhalten SuS aus sozial weniger privilegierten Familien und Knaben häufiger individuelle Lernziele und niederschwellige Unterstützung, während SuS ohne Migrationshintergrund eher ein Nachteilsausgleich gewährt wird. SuS in Klassen mit insgesamt niedrigerem Leistungsniveau erhalten zudem häufiger niederschwellige Unterstützung. Es wird deutlich, dass Zuweisungen nicht allein leistungsorientiert sind, sondern durch individuelle (z.B. soziale Herkunft, Geschlecht, Migrationshintergrund) und kontextuelle Merkmale (z.B. Klassenzusammensetzung, Schulstruktur) mitbestimmt werden. Ergänzend werden Fragen zu Wirkmechanismen der Inklusion und zur sozialen Partizipation im Rahmen einer weiteren Dissertation (Kraft) untersucht.

## Andere Projekte dieser Stufe

*Christine Riat*

### **Spuren des Lernens im Unterricht: Wer erzeugt sie, wie werden sie verwendet?**

→ 26:040

*Anuschka Meier-Wyder et al.*

### **Angebotssituation der Begabungs- und Begabtenförderung**

→ 26:041

*Jessica M. E. Herzing et al.*

### **Digitalisierung in Schweizer Schulen und deren Auswirkungen auf Bildungsverläufe (DigiPrim)**

→ 26:043

*Barbara Hohl-Krähenbühl*

### **Das Einmaleins: Welcher didaktische Weg ist lernwirksam?**

→ 26:044

*Apolline Torregrosa*

### **Unterricht in bildnerischem und visuellem Gestalten auf Primarstufe: didaktische Anordnungen, Affordanzen und Lernhindernisse**

→ 26:045

*Tina Hascher et al.*

### **Übertragung von Infektionskrankheiten in Schulen und die Wirkung von Schutzmassnahmen (AirChecker)**

→ 26:046

## Sek II (Gymnasium, FMS, berufliche Grundbildung)



*Alberto Cattaneo, Francesca Amenduni, Vito Candido, Rita Cosoli, Sara Hutchison, Christopher Keller, Alice Tela & Gaby Walker*

### **Virtual Reality in der Berufsbildung und ihre Auswirkungen auf Kognition, Emotion und Verhalten (BeLEARN VR)**

→ 26:049

Im Projekt [BeLEARN VR](#) wird die Nutzung computergenerierter und 360-Grad-Video-basierter *Virtual Reality* (VR) (immersive Anwendungen [IVR] mit *Head-Mounted Displays* [HMD] und nicht-immersiver Desktop-Varianten) in der Berufsbildung untersucht. Ziel ist es, ihren Einfluss auf kognitive, emotionale und verhaltensbezogene Lernprozesse in unterschiedlichen Berufsfeldern zu analysieren. Die Studie Walker (2025) mit angehenden Zeichnerinnen und Zeichnern Architektur (GardenVR) untersuchte den Einsatz einer VR-Anwendung zur Gartenplanung (N = 70). Zur Erfassung von Unterschieden in Gestaltung, Arbeitsprozess, Ergebnisqualität und Motivation diente ein direkter Vergleich von immersiver Anwendung (IVR) und nicht-immersiver Desktop-Variante. Die Resultate zeigen, dass IVR das Präsenzerleben und die Motivation erhöht und Hinweise auf bereichsspezifische Kreativität liefert. In der Studie Cosoli et al. (2023) mit angehenden Rettungssanitätern und -sanitäterinnen setzten die Forschenden interaktive 360°-Videos zur Simulation von Rettungseinsätzen mit Ambulanz- und Feuerwehrteams ein. Anhand der Selbsteinschätzung durch die

Studierenden und physiologischer Messungen (Cortisolspiegel) wurde untersucht, ob die direkte Simulation im Feld und die indirekte Simulation mittels IVR dasselbe Mass emotionaler Erregung hervorrufen. Es zeigt sich, dass IVR vergleichbare Aktivierungsmuster wie reale Simulationen auslöst, einschliesslich antizipatorischen Stresses und anschliessender Regulation. Für angehende Köchinnen und Köche ([Candido & Cattaneo 2025](#), N = 137) entwickelte das Forschungsteam mit den Lehrpersonen immersive 360°-Lernszenarien zum Warenstrom (inkl. Zusatzinformationen und interaktiver Elemente). Es zeigt sich, dass kontextualisierter Unterricht mit VR im Vergleich zu herkömmlichem Unterricht in Bezug auf den Lernerfolg direkt im Anschluss an den Unterricht (Test mit Papier und Stift) signifikant effizienter ist. Im allgemeinbildenden Unterricht (Thema Wohnungsmiete) wurde mit 81 Lernenden untersucht (Keller et al. 2025), wie gut Mängel in einer virtuellen Wohnung erkannt werden. Die immersive VR-Umgebung führt zu besseren Leistungen als die Desktop-Version. Motivation und Präsenzerleben erweisen sich als zentrale Einflussfaktoren. Eine weitere Anwendung für Logistikerinnen und Logistiker zum Thema Wareneingang befindet sich noch in der Testphase. Insgesamt zeigen die Studien die praktische Umsetzbarkeit von VR in der Berufsbildung, eine Verbesserung von Motivation und Präsenzerleben durch immersive VR, zum Teil Leistungsgewinne sowie eine realitätsnahe Simulierung emotionalen Erlebens. Studien in weiteren Berufsfeldern sind geplant/laufen (siehe z.B. das Projekt [MARHVL](#)).

### Andere Projekte dieser Stufe

*Barbara E. Stalder et al.*  
**Integration geflüchteter Menschen in die Berufsbildung und Integrationsvorlehre (INVOL)**

→ 26:047

*Lena Freidorfer*  
**Vom Lehrling zum Lernenden: Zur Wahrnehmung Jugendlicher in beruflicher Ausbildung von 1950 bis 1970**

→ 26:048

# Hochschulen (Universitäten, ETH, FH, PH)



*Mélanie Noémie Crausaz*

**Praxisbezogene Lehrpersonenausbildung:  
Interaktionsdynamiken zwischen den Akteurinnen  
und Akteuren der Ausbildung in kollaborativen  
Settings**

→ 26:051

Diese Dissertation untersucht die Zusammenarbeit zwischen Dozierenden der pädagogischen Hochschule (PH) und Praxislehrpersonen in der Lehrpersonenbildung im alternierenden System im Kanton Waadt. Ziel ist es, zu analysieren, wie Interaktionen zwischen diesen Akteurinnen und Akteuren zur Entwicklung professioneller Kompetenzen und zum Aufbau von Wissen beitragen. Die Studie basiert auf einem qualitativen Forschungsdesign mit teilnehmender Beobachtung und interaktionaler Diskursanalyse. Die Datengrundlage bilden drei verschiedene kollaborative Formate (D1: Treffen zur Aufgabenstellung für das Praktikum, D2: Arbeitsgruppe für ein neues Praktikumskonzept, D3: experimentelles Ko-Ausbildungsmodell), welche PH-Dozierende und Praxislehrpersonen zusammenführen, die sich mit der Konzeption und Weiterentwicklung von Ausbildungsprogrammen beschäftigen. Die Daten umfassen Aufzeichnungen authentischer Interaktionen, detaillierte Transkriptionen sowie eine eingehende Analyse interaktionaler und multimodaler

Phänomene. Die Ergebnisse zeigen, dass die Zusammenarbeit von Spannungen geprägt ist, die aus unterschiedlichen Rollen, institutionellen Logiken der beiden Milieus und Wissensformen entstehen. Insbesondere treten Unterschiede zwischen praxisbezogenem Erfahrungswissen und wissenschaftlichem Referenzwissen hervor. Die beobachtete Zusammenarbeit bewegt sich zwischen Ko-Präsenz (D1), Koordination/gemeinsamer Ausgestaltung (D2) und tatsächlicher Ko-Konstruktion von Wissen (D3). Es scheint, dass Ko-Konstruktion nur unter bestimmten Bedingungen entsteht. Dazu gehören die Schaffung von Aushandlungsräumen, das Vorhandensein gemeinsamer Bezugspunkte für die Zusammenarbeit sowie interaktionale Rahmenbedingungen, welche die gegenseitige Anerkennung der jeweiligen Expertisen begünstigen. Partizipative Formate und Ansätze der kollaborativen Entwicklung spielen eine entscheidende Rolle bei der Annäherung zwischen der akademischen und der beruflichen Welt. Die Dissertation zeigt damit Perspektiven für die Entwicklung stärker integrativer Ausbildungsformate auf, die auf kollektiver Intelligenz, der gemeinsamen Ausbildung durch Praxislehrpersonen und PH-Dozierende (*co-formation*) sowie der Entstehung von *communities of practice* basieren. Sie trägt dazu bei, die Verknüpfung von Theorie und Praxis zu stärken und die Qualität der Lehrpersonenbildung zu verbessern.

## Andere Projekte dieser Stufe

*Yann Volpe*

**Autorisierung und  
«Autor-isierung» von  
Lehrpersonen in der  
Berufseinstiegsphase**

→ 26:050

*Christine Pauli,*

*Kurt Reusser et al.*

**Lernwirksame Klassen-  
gespräche führen: Förderung  
der Gesprächskompetenz von  
Lehrpersonen («Socrates 2.0»)**

→ 26:052

# Höhere Berufsbildung und Weiterbildung



*Nadia Lamamra, Barbara Duc, Jean-Pierre Perdrizat, Jürg Schweri & Matilde Wenger*

## **TOP Ausbildungsbetriebe (TAB) – Studie zu den Bedürfnissen von betrieblichen Berufsbildnerinnen und Berufsbildnern**

→ 26:055

Das Projekt «[TOP Ausbildungsbetriebe \(TAB\)](#)» untersucht die Situation sowie den Weiterbildungsbedarf von Berufsbildnerinnen und Berufsbildnern in Lehrbetrieben (BB) mit dem Ziel, ein bedarfsorientiertes, branchenübergreifendes Angebot für Personen, die neben ihrem eigentlichen Beruf noch eine pädagogische Funktion ausüben, zu entwickeln. Es basiert auf einer schweizweiten Mixed-Method-Studie mit Interviews (n = 200) und einer Onlinebefragung (n = 5079). Es zeigt sich, dass die Befragten eine zentrale und anspruchsvolle Rolle im dualen Berufsbildungssystem einnehmen: Die Kombination von Arbeit im Betrieb und Ausbildung von Lernenden führt zu einem strukturellen Spannungsfeld, verstärkt durch begrenzte zeitliche Ressourcen und fehlende institutionelle Anerkennung (nur rund 24% berichten von einer formellen Entlastung für die Ausbildungstätigkeit). Während der Zugang zu beruflicher

Weiterbildung selbstverständlich zu sein scheint, ist dies bei pädagogischen Weiterbildungen nicht der Fall, obwohl gemäss Umfrage das Interesse dafür besteht: Im Durchschnitt werden 2,5 Tage pro Jahr gewünscht (20% bis zu 3, knapp 10% bis zu 5 Tagen). Bevorzugt werden ganz- oder halbtägige Präsenzformate (über 75%), die während der Arbeitszeit stattfinden. Die akzeptierte Wegzeit beträgt im Durchschnitt 48 Minuten. Inhaltlich stehen Themen im Vordergrund, welche die Komplexität der Funktion widerspiegeln: Aufgaben und Rollen der BB (64,4%), Kenntnisse über Jugendliche (55,9%) sowie Beziehungs- und Kommunikationskompetenzen (49,8%). Zudem zeigen sich unterschiedliche Perspektiven zwischen BB und Betrieben: Während die BB die Weiterbildung als integralen Bestandteil ihrer beruflichen Tätigkeit verstehen und dafür Anerkennung erwarten, rücken die Betriebe eher wirtschaftliche Rahmenbedingungen ins Zentrum und verlagern Weiterbildungsaktivitäten teilweise in die Freizeit. Die Studie identifiziert vier Profile von BB («Engagierte», «Begleitende», «Bildungshungrige», «Gleichgültige»), was die Heterogenität der Zielgruppe und die Notwendigkeit differenzierter Angebote unterstreicht. Auf Basis der Ergebnisse wurde das Weiterbildungsangebot «[SwissEdu-Pro](#)» mit zehn gezielten Kursen entwickelt.

## Andere Projekte dieser Stufe

*Stefan Denzler et al.*

### **Arbeitsmarkteffekte beruflicher Weiterbildung in der Schweiz**

→ 26:053

*Christopher Richard*

### **Gestaltung eines lernförderlichen Umfelds in einer Notfallstation eines regionalen Spitals**

→ 26:054

*Charlotte Le Glou*

### **Musikalisches Hören in der Primarschule: Konzeption einer forschungsbasierten Weiterbildung auf der Grundlage der Aktivitätsanalyse**

→ 26:056

# Nicht bildungs- stufenspezifische Themen



---

*Madeleine Hänggli, Andreas Hirschi,  
Julian Marciniak, Jos Akkermans,  
Serge P. da Motta Veiga, Rowena Blokker,  
Paul G. W. Jansen, Svetlana N. Khapova &  
Claire S. Johnston*

## **Entwicklung und Förderung der Berufswahlbereitschaft bei Jugendlichen**

→ 26:059

---

Diese Studie wurde im Rahmen von zwei aufeinanderfolgenden vierjährigen Projekten durchgeführt, «[Development and Promotion of Career Preparedness among Adolescents](#)» sowie «[Trajectories of Career Preparedness Development in VET: Facilitating and Inhibiting Factors](#)». In den Projekten wurde die Berufswahlbereitschaft von Jugendlichen vor dem Übergang in die berufliche Grundbildung analysiert. Untersucht wurde insbesondere, welche Jugendlichen welche Formen von Berufswahlbereitschaft entwickeln, für wen diese Bereitschaft besonders bedeutsam ist, welche Auswirkungen diese Berufswahlbereitschaft auf die Integration in die Berufswelt während der beruflichen Grundbildung und im weiteren Berufsverlauf hat und wie die Berufswahlbereitschaft

durch die Berufs- und Laufbahnberatung verbessert werden kann. Das übergeordnete Ziel war die Identifikation von Schlüsselfaktoren, die einen erfolgreichen Übergang in die Berufsbildung und in die Arbeitswelt begünstigen. Die Daten wurden im Rahmen einer Längsschnittstudie (6 Wellen) über einen Zeitraum von 30 Monaten erhoben. Die Stichprobe umfasste 1132 Schülerinnen und Schüler der 8. Klasse in der Schweiz. Die hier vorgestellte spezifische Studie untersuchte die intrapersonalen Dynamiken zwischen Handlungen des Karriereselbstmanagements (d.h. Umweltexploration), beruflichem Wissen (d.h. Arbeitsmarktwissen) und Einstellungen (d.h. beruflicher Entschiedenheit). Die Daten wurden mittels eines *Random-Intercept-Cross-Lagged-Panel-Modells (RI-CLPM)* analysiert. Die Ergebnisse zeigen, dass Berufswahlprozesse selten geradlinig verlaufen. Vielmehr beeinflussen sich berufliche Exploration, Lehrstellen- bzw. Arbeitsmarktwissen und Entschiedenheit über die Zeit hinweg gegenseitig. Jugendliche, die aktiv Informationen sammeln, erweitern nicht nur ihr berufliches Wissen, sondern berichten in der Folge auch über eine höhere Entscheidungssicherheit. Umgekehrt ist ein umfassenderes berufliches Wissen mit ausgeprägterer Entschiedenheit und gezielterer Informationssuche verbunden.

## **Andere Projekte dieser Stufe**

---

*Dominique Trébert et al.*  
**Tätigkeitsanalyse von  
Praxisausbilderinnen und  
-ausbildnern in sozialer  
Arbeit und Gesundheit  
sowie Konzeption von  
Weiterbildungsmodulen**

→ 26:057

---

*Valentin Unger et al.*  
**COVID-19 als Impuls für  
eine pädagogisch sinnvolle  
Digitalisierung**

→ 26:058

---

---

*Laurent Filliettaz et al.*  
**Die Interaktionsanalyse als  
Methode in der Ausbildung  
und der beruflichen  
Weiterentwicklung**

→ 26:060

---

## Impressum

---

[www.skbf-csre.ch](http://www.skbf-csre.ch)

[magazin@skbf-csre.ch](mailto:magazin@skbf-csre.ch)

SKBF | CSRE

Entfelderstrasse 61

5000 Aarau

---