

Publikationen

Dr. Josef Buchner

ORCID: [0000-0001-7637-885X](https://orcid.org/0000-0001-7637-885X)

Monografien

Buchner, J. (2022). *Lernen mit einem Augmented Reality Escape Game: Der Einfluss didaktischer Variationen auf den Lernerfolg und das Immersionserleben*. [Dissertation, Universität Duisburg-Essen]. <https://doi.org/10.17185/dupublico/75994>

Buchner, J. (2014). *Selbstbestimmtes Lernen mit neuen Medien: Beeinflusst die Wahl des Lernmediums den Lernprozess?* [Diplomarbeit]. Universität Salzburg.

Herausgeberschaften

Mulders, M., Buchner, J., Dengel, A., & Zender, R. (Hrsg.). (2023). *Immersionelles Lehren und Lernen mit Augmented und Virtual Reality—Themenheft 2 (MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung)*. <https://doi.org/10.21240/mpaed/51.X>

Buchner, J., Mulders, M., Dengel, A., & Zender, R. (Hrsg.). (2022). *Immersionelles Lehren und Lernen mit Augmented und Virtual Reality—Themenheft 1 (MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung)*. <https://doi.org/10.21240/mpaed/47.X>

Buchner, J., Freisleben-Teutscher, C. F., Neiske, I., & Morrise, K. (Hrsg.). (2022). *Inverted Classroom and beyond 2021. 10 Jahre #icmbeyond*. BoD.

Brandhofer, G., Buchner, J., Freisleben-Teutscher, C., & Tengler, K. (Hrsg.). (2020). *Tagungsband zur Tagung Inverted Classroom and beyond 2020*. BoD.

Buchner, J., & Schmid, S. (Hrsg.). (2019). *Flipped Classroom Austria...und der Unterricht steht kopf!* ikon. Verfügbar unter <https://t1p.de/fcafull>

Buchner, J., Freisleben-Teutscher, C., Haag, J., & Rauscher, E. (Hrsg.). (2018). *Inverted Classroom: Vielfältiges Lernen*. ikon.

Beiträge in Zeitschriften und Sammelbänden (peer reviewed)

Buchner, J., & Kerres, M. (2023). Media comparison studies dominate comparative research on augmented reality in education. *Computers & Education*, 195, 104711. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104711>

Buchner, J. (2023). Effekte eines Augmented Reality Escape Games auf das Lernen über Fake News. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 51, 65–86. <https://doi.org/10.21240/mpaed/51/2023.01.12.X>

Buchner, J. (2022). Generative learning strategies do not diminish primary students' attitudes towards augmented reality. *Education and Information Technologies*, 27(1), 701–717. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10445-y>

Buchner, J., & Hofmann, M. (2022). The more the better? Comparing two SQD-based learning designs in a teacher training on augmented and virtual reality. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(24). <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00329-7>

Buchner, J., & Plessl, M. (2022). Moving Volleyball Coaches Education Online: A Case Study. In V. Dennen, C. Dickson-Deane, X. Ge, D. Ifenthaler, S. Murthy, & J. C. Richardson (Eds.), *Global Perspectives on Educational Innovations for Emergency Situations* (pp. 231–240). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-99634-5_23

- Buchner, J., Buntins, K., & Kerres, M. (2022). The impact of augmented reality on cognitive load and performance: A systematic review. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(1), 285–303. <https://doi.org/10.1111/jcal.12617>
- Buchner, J., Rüter, M., & Kerres, M. (2022). Learning with a digital escape room game: Before or after instruction? *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 17(1), 10. <https://doi.org/10.1186/s41039-022-00187-x>
- Buchner, J., Krüger, J. M., Bodemer, D., & Kerres, M. (2022). Teachers' use of augmented reality in the classroom: Reasons, practices, and needs. *Proceedings of the 16th International Conference of the Learning Sciences - ICLS 2022*, 1133–1136.
- Buchner, J., Vonarx, A.-C., Pfänder, P., & Kerres, M. (2022). Learning How to Use a Digital Workbench: Guided or Explorative? In D. Ifenthaler, P. Isaías, & D. G. Sampson (Eds.), *Orchestration of Learning Environments in the Digital World* (pp. 21–34). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-90944-4_2
- Dengel, A., Buchner, J., Mulders, M., & Pirker, J. (2022). Levels of Immersive Teaching and Learning: Influences of Challenges in the Everyday Classroom. In P. MacDowell & J. Lock (Eds.), *Immersive Education: Designing for Learning* (pp. 107–122). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-18138-2_7
- Kerres, M., & Buchner, J. (2022). Education after the Pandemic: What We Have (Not) Learned about Learning. *Education Sciences*, 12(5), 315. <https://doi.org/10.3390/educsci12050315>
- Kerres, M., Mulders, M., & Buchner, J. (2022). Virtuelle Realität: Immersion als Erlebnisdimension beim Lernen mit visuellen Informationen. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 47, 312–330. <https://doi.org/doi.org/10.21240/mpaed/47/2022.04.15.X>
- Meyran-Martinez, C., Bacca-Acosta, J., & Buchner, J. (2022). Technology-Enhanced Education of English in Ubiquitous Context: An Overview of the Past 60 Years. In S. García-Sánchez & R. Clouet (Eds.), *Intercultural Communication and Ubiquitous Learning in Multimodal English Language Education*. IGI Global.
- Mulders, M., Buchner, J., & Kerres, M. (2022). Virtual Reality in Vocational Training: A Study Demonstrating the Potential of a VR-based Vehicle Painting Simulator for Skills Acquisition in Apprenticeship Training. *Technology, Knowledge and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-022-09630-w>
- Zender, R., Buchner, J., Schäfer, C., Wiesche, D., Kelly, K., & Tüshaus, L. (2022). Virtual Reality für Schüler:innen. Ein «Beipackzettel» für die Durchführung immersiver Lernszenarien im schulischen Kontext. *MedienPädagogik*, 47, 26–52. <https://doi.org/10.21240/mpaed/47/2022.04.02.X>
- Buchner, J., Buntins, K., & Kerres, M. (2021). A systematic map of research characteristics in studies on augmented reality and cognitive load. *Computers and Education Open*, 2, 100036. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100036>
- Buchner, J., Jeremias, P. M., Kobzare, N., König, L., Oberreiter, S., Reiter, S., & Resch, B. (2021). An Augmented Reality Learning Environment for Informal Geoinformatics Education. *GI_Forum*, 9(2), 3–17. https://doi.org/10.1553/giscience2021_02_s3
- Buchner, J., & Kerres, M. (2021). Students as Designers of Augmented Reality: Impact on Learning and Motivation in Computer Science. *Multimodal Technologies and Interaction*, 5(8), 41. <https://doi.org/10.3390/mti5080041>
- Buchner, J., Otto, D., & Kerres, M. (2021). PCBuildAR: Die Entwicklung von Augmented Reality Karten für den Informatikunterricht als partizipativer Designprozess. *Medienimpulse*, 59(4), 1–27. <https://doi.org/10.21243/mi-04-21-12>
- Dengel, A., Buchner, J., Mulders, M., & Pirker, J. (2021). Beyond the Horizon: Integrating Immersive Learning Environments in the Everyday Classroom. *Proceedings of 7th International Conference of the Immersive Learning Research Network (ILRN 2021)*, 380–384.

- Paraschivoiu, I., Buchner, J., Praxmarer, R., & Layer-Wagner, T. (2021). Escape the Fake: Development and Evaluation of an Augmented Reality Escape Room Game for Fighting Fake News. *Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 320–325. <https://doi.org/10.1145/3450337.3483454>
- Buchner, J., & Aretz, D. (2020). Lernen mit immersiver Virtual Reality: Didaktisches Design und Lessons Learned. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 17 (Jahrbuch Medienpädagogik), 195–216. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb17/2020.05.01.X>
- Buchner, J., & Höfler, E. (2020). Der Flipped Classroom als Motor für Open Educational Resources? *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 34, 67–88. <https://doi.org/10.21240/mpaed/34/2020.01.24.X>
- Buchner, J., & Zumbach, J. (2020). Augmented Reality in Teacher Education: A Framework to support Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge. *Italian Journal of Educational Technology*, 28(2). <https://doi.org/10.17471/2499-4324/1151>
- Buchner, J., & Jeghiazaryan, A. (2020). Work-in-Progress—The ARI2VE Model for Augmented Reality Books. *6th International Conference of the Immersive Learning Research Network (ILRN 2020)*, 287–290.
- Buchner, J., & Kerres, M. (2020). Applying Instructional Design Principles on Augmented Reality Cards for Computer Science Education. In C. Alario-Hoyos, M. J. Rodríguez-Triana, M. Scheffel, I. Arnedillo-Sánchez, & S. M. Dennerlein (Eds.), *Addressing Global Challenges and Quality Education* (Vol. 12315, pp. 477–481). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-57717-9_48
- Buchner, J., & Zumbach, J. (2020). Die Förderung von TPACK durch den Learning-Technology-by-Design-Ansatz. In J. Zumbach, G. Maresch, T. Fleischer, & A. Stahl (Eds.), *Neue Impulse in der Naturwissenschaftsdidaktik* (Vol. 8, pp. 271–284). Waxmann.
- Bürki, R., & Buchner, J. (2020). Immersive Virtuelle Realität mit VR-Brillen im Geographieunterricht: Potentiale und Herausforderungen. *Progress in Science Education (PriSE)*, 3(2), 49–53. <https://doi.org/10.25321/PRISE.2020.1001>
- Kerres, M., Getto, B., & Buchner, J. (2020). Hochschulbildung in der digitalen Welt: Ein Rahmenmodell für Strategieoptionen. In C. Trültzsch-Wijnen & G. Brandhofer (Eds.), *Bildung und Digitalisierung. Auf der Suche nach Kompetenzen und Performanzen*. Nomos-Verlag.
- Höfler, E., Strasser, T., Buchner, J., & Weißenböck, J. (2020). Virtuelles Pubquiz: (K)ein Kahoot! Mit Mehrwert. *Medienimpulse*, 58(3), 1–33. <https://doi.org/doi:10.21243/mi-03-20-22>
- Mulders, M., Buchner, J., & Kerres, M. (2020). A Framework for the Use of Immersive Virtual Reality in Learning Environments. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(24), 208. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i24.16615>
- Wieland, E., Bernhofer, A., Buchner, J., & Gruber, H. (2020). Learning and Teaching Music with the Inverted Classroom Model in Schools and Higher Education. In *Make Music Matter—Music Education Meeting the Needs of Young Learners* (pp. 259–274). Helbling.
- Buchner, J., & Andujar, A. (2019). The expansion of the classroom through mobile immersive learning. In I. A. Sanchez, P. Isaias, P. Ravesteijn, & G. Ongena (Eds.), *Proceedings of the 15th International Conference Mobile Learning 2019* (pp. 89–95). iadis.
- Buchner, J., & Weißenböck, J. (2019). There is Nothing to See or is There?: Visualizing Language through Augmented Reality. In A. Andujar (Ed.), *Recent Tools for Computer and Mobile-Assisted Foreign Language Learning* (pp. 170–193). IGI Global.
- Andujar, A., & Buchner, J. (2019). The potential of 3D virtual reality (VR) for language learning: An overview. In I. A. Sanchez, P. Isaias, P. Ravesteijn, & G. Ongena (Eds.), *Proceedings of the 15th International Conference Mobile Learning 2019* (pp. 153–156). iadis.

- Assaf, D., Buchner, J., & Jud, A. (2019). Evaluating a Makerspace Visiting Program for Schools at a University of Teacher Education. *FabLearn Europe 19: Proceedings of the Conference on Creativity and Making in Education*. FabLearn Europe, Oulu, Finland.
- Höfler, E., & Buchner, J. (2019). OER and Flipped Classroom – Do they match? In T. Bastiaens (Ed.), *Proceedings of EdMedia + Innovate Learning* (pp. 190–198). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Buchner, J. (2018). Digital kompetent durch und mit Fachunterricht! *Haushalt in Bildung & Forschung*, 7(4), 16–32. <https://doi.org/10.3224/hibifo.v7i4.02>
- Buchner, J. (2018). Flipped Classroom im kompetenzorientierten Geschichtsunterricht: Flipped History Class. In J. Werner, C. Ebel, C. Spannagel, & S. Bayer (Eds.), *Flipped Classroom—Zeit für deinen Unterricht. Praxisbeispiele, Erfahrungen und Handlungsempfehlungen* (pp. 141–154). Verlag Bertelsmann-Stiftung.
- Buchner, J., & Zumbach, J. (2018). Promoting intrinsic motivation with a mobile augmented reality learning environment. In I. A. Sanchez & P. Isaias (Eds.), *Proceedings of the 14th International Conference Mobile Learning 2018* (pp. 55–61). iadis.
- Buchner, J. (2017). Offener Unterricht mit Augmented Reality. *Erziehung Und Unterricht*, 167(7–8), 68–73.
- Buchner, J. (2017). Offener Geschichtsunterricht mit Augmented Reality. *Medienimpulse*, 1, 1–8.
- Buchner, J. (2016). Die umgedrehte Lehrveranstaltung: Digitale Lernmaterialien produzieren. In J. Wachtler, M. Ebner, O. Gröbinger, M. Kopp, E. Bratengeyer, H.-P. Steinbacher, C. Freisleben-Teutscher, & C. Kapper (Eds.), *Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung* (Vol. 71, pp. 362–364). Waxmann.

Beiträge in Zeitschriften und Sammelbänden

- Kerres, M., Buchner, J., & Mulders, M. (2022). Immersives Lernen? Didaktisches Design für Augmented / Virtual Reality und reaktive Objekte / Umwelten. *Grundlagen Der Weiterbildung - Praxishilfen*, 205, 145–164.
- Müller, C., Buchner, J., Erlemann, J., & Spörri, S. (2022). Lernaktivierung in digitalen Lernangeboten mit myScripting designen. In J. Buchner, C. F. Freisleben-Teutscher, I. Neiske, & K. Morisse (Hrsg.), *Inverted Classroom and beyond 2021. 10 Jahre #icmbeyond* (pp. 21–35). Books on Demand.
- Buchner, J., & Kerres, M. (2021). Lernwerkstattarbeit in der digital vernetzten Welt. Die Perspektive der gestaltungsorientierten Mediendidaktik. In B. Holub, K. Himpsl-Gutermann, K. Mittlböck, M. Musilek-Hofer, A. Varelija-Gerber, & N. Grünberger (Hrsg.), *Lern.medien.werk.statt. Hochschullernwerkstätten in der Digitalität* (pp. 137–146). Klinkhardt.
- Kerres, M., Buchner, J., & Mulders, M. (2021). Immersives Lernen? Didaktisches Design für Augmented / Virtual Reality und reaktive Objekte / Umwelten. In K. Wilbers (Hrsg.), *Handbuch E-Learning*. Deutscher Wirtschaftsdienst.
- Lichtenegger, M., & Buchner, J. (2021). Der In-Class Flip. Neue Chance für Unterrichtsgegenstände ohne Heimarbeitszeit. *Medienimpulse*, 59(2), 1–18. <https://doi.org/10.21243/mi-02-21-14>
- Buchner, J., & Freisleben-Teutscher, C. (2020). Die Erweiterung der Realität als Bildungschance: Fallbeispiele für immersives Lernen in Schule und Hochschule. In A. Beinsteiner, L. Blasch, T. Hug, P. Missomelius, & M. Rizzolli (Hrsg.), *Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten* (pp. 175–188). innsbruck university press.
- Buchner, J., & Weißenböck, J. (2020). *Attitudes towards Augmented and Virtual Reality – The role of age and gender* (G. Brandhofer, J. Buchner, C. Freisleben-Teutscher, & K. Tengler, Hrsg.; pp. 157–168). Books on Demand.

- Brandhofer, G., Buchner, J., Höfler, E., Schrammel, N., & Tengler, K. (2020). Lernen trotz Corona. *Medienimpulse*, 58(2), 1–13. <https://doi.org/doi: 10.21243/mi-02-20-33>
- Handle-Pfeiffer, D., & Buchner, J. (2020). Make IT Real: Technologie-unterstützte Hochschullehre als koOpERativer Entwicklungs- und Lernprozess. In R. Bauer, J. Hafer, S. Hofhues, M. Schiefner-Rohs, A. Thilloßen, B. Volk, & K. Wannemacher (Hrsg.), *Vom E-Learning zur Digitalisierung. Mythen, Realitäten, Perspektiven* (Vol. 76, pp. 300–302). Waxmann.
- Mulders, M., & Buchner, J. (2020). Lernen in immersiven virtuellen Welten aus der Perspektive der Mediendidaktik. *Medienimpulse*, 58(2), 1–23. <https://doi.org/doi: 10.21243/mi-02-20-22>
- Buchner, J. (2019). Englisch lernen im Flipped Classroom: Ideen für Schule und Hochschule. In E. Höfler & J. Wagner (Hrsg.), *Sprachunterricht 2.0: Neue Praxisbeispiele aus Schule und Hochschule* (pp. 123–136). Verlag Werner Hülsbusch.
- Buchner, J. (2019). Geschichte erleben mit Augmented und Virtual Reality. In L.-H. Schön & S. Lesk (Hrsg.), *„Retten uns die Phänomene?“ Lehren und Lernen im Zeitalter der Digitalisierung* (Vol. 14, pp. 127–135). Logos Verlag.
- Buchner, J. (2019). Unterrichtsbeispiel: Orte der Gegenwart als Zeugen der Vergangenheit. In Fachdidaktikzentrum für Geschichte, & Sozialkunde und Politische Bildung der Universität Wien (Hrsg.), *Historisch-politische bildung. Themendossiers zur Didaktik von Geschichte, Sozialkunde und Politischer Bildung: Erinnerungskulturen* (pp. 67 & 93).
- Buchner, J. (2019). Vom Video zum Lernvideo. Die Vorbereitungsphase im Flipped Classroom lernwirksam gestalten. In J. Buchner & S. Schmid (Hrsg.), *Flipped Classroom Austria...und der Unterricht steht kopf!* (pp. 31–46). ikon.
- Buchner, J., & Höfler, E. (2019). Lebendige Bilder. Kreative Projektideen für Augmented Reality. *Computer+Unterricht*, 29(114), 23–26.
- Buchner, J., & Schmid, S. (2019). Was ist Flipped Classroom? In J. Buchner & S. Schmid (Hrsg.), *Flipped Classroom Austria...und der Unterricht steht kopf!* (pp. 15–26). ikon. Verfügbar unter <https://t1p.de/fcafull>
- Buchner, J., & Stark, M. (2019). Flipped Classroom und Lernen durch Lehren im Geschichtsunterricht. In J. Buchner & S. Schmid (Hrsg.), *Flipped Classroom Austria...und der Unterricht steht kopf!* (pp. 83–92). ikon.
- Blaschitz, E., & Buchner, J. (2019). Augmented Reality in der zeitgeschichtlichen Erinnerungs- und Vermittlungsarbeit. *Historisch-Politische Bildung. Themendossiers Zur Didaktik von Geschichte, Sozialkunde Und Politischer Bildung: Erinnerungskulturen*, 37–41.
- Garzi, M., & Buchner, J. (2019). Learn to code mit der “Rasenmäher-Challenge.” In L. Kieberl & S. Schallert (Hrsg.), *Hochschule digital.innovativ | #digiPH2 Tagungsband zur 2. Online-Tagung* (pp. 78–89). Books on Demand.
- Gruber, H., & Buchner, J. (2019). Online Singen und Musizieren lernen mit dem Lied “Weihnachtsträume” und mehr. *FNMA Magazin*, 22–25.
- Höfler, E., & Buchner, J. (2019). Augmented Reality und die 4 Ps. *Computer+Unterricht*, 29(114), 8–11.
- Kugler, R., & Buchner, J. (2019). Das E-Portfolio als Bachelorabschluss und Medienkompetenznachweis. In L. Kieberl & S. Schallert (Hrsg.), *Hochschule digital.innovativ | #digiPH2 Tagungsband zur 2. Online-Tagung* (pp. 158–167). Books on Demand.
- Kunze, T., & Buchner, J. (2019). Vom Lernvideo zum Let’s Play und zurück. In J. Buchner & S. Schmid (Hrsg.), *Flipped Classroom Austria...und der Unterricht steht kopf!* (pp. 47–55). ikon.
- Neumüller-Reuscher, M., & Buchner, J. (2019). Parkouring im Bewegungs- und Sportunterricht der Sekundarstufe 1. In C. Mewald & E. Rauscher (Hrsg.), *Lesson Study. Das Handbuch für kollaborative Unterrichtsentwicklung und Lernforschung* (pp. 161–174). Studien Verlag.

- Buchner, J. (2018). Augmented Learning—Lernen WeitAR denken. *FNMA Magazin*, 03, 12–16.
- Buchner, J. (2018). Bildung in einer digital vernetzten Welt. *5 Minuten Für Mutige Schulentwicklung*, 90.
- Buchner, J. (2018). How to create Educational Videos: From watching passively to learning actively. *R&E-Source*, 12, 1–10.
- Buchner, J. (2018). Real—Nur besser. Augmented Reality für individualisiertes Lehren und personalisiertes Lernen. *Computer+Unterricht*, 110, 29–31.
- Buchner, J. (2018). Augmented Reality in der Hochschullehre. Einfluss auf Motivation und Lernerfolg. In M. Miglbauer, L. Kieberl, & S. Schmid (Hrsg.), *Hochschule digital.innovativ | #digiPH Tagungsband zur 1. Online-Tagung* (pp. 143–156). FNMA.
- Buchner, J., & Fikisz, W. (2018). Das Wohnzimmer als Seminarraum—ELectures in der Präsenzlehre. In M. Miglbauer, L. Kieberl, & S. Schmid (Hrsg.), *Hochschule digital.innovativ | #digiPH Tagungsband zur 1. Online-Tagung* (pp. 157–167). FNMA.
- Buchner, J., & Höfler, E. (2018). Flipped Learning mit Augmented Reality. In J. Buchner, C. Freisleben-Teutscher, J. Haag, & E. Rauscher (Hrsg.), *Inverted Classroom: Vielfältiges Lernen* (pp. 61–66). ikon.
- Bülles, O., Freisleben-Teutscher, C., & Buchner, J. (2018). Potentiale interaktiver Videos für das Inverted Classroom Model. In J. Buchner, C. Freisleben-Teutscher, J. Haag, & E. Rauscher (Hrsg.), *Inverted Classroom: Vielfältiges Lernen* (pp. 67–75). ikon.
- Gruber, H., & Buchner, C. (2018). Einsichten zu musikalischem Gestalten und Interpretieren von Kindergeschichten mit ICM-Videos. In J. Buchner, C. Freisleben-Teutscher, J. Haag, & E. Rauscher (Hrsg.), *Inverted Classroom: Vielfältiges Lernen* (pp. 119–130). ikon.
- Buchner, J. (2017). Impact of an augmented reality learning environment on teacher motivation in an in-service training on creative multimedia technology. *R&E-Source*.
- Buchner, J. (2017). Innovativer Unterricht mit Flipped Classroom. *5 Minuten Für Mutige Schulentwicklung, Jahresausgabe 2016/17*, 14–15.
- Buchner, J. (2017). Selbstbestimmtes Lernen mit Augmented Reality. *5 Minuten Für Mutige Schulentwicklung, Jahresausgabe 2017/18*, 14–15.
- Buchner, J., & Freisleben-Teutscher, C. (2017). Offene Bildungsressourcen im/mit dem Inverted Classroom Modell. In S. Zeaiter & J. Handke (Hrsg.), *Inverted Classroom—The Next Stage: Lehren und Lernen im 21. Jahrhundert* (pp. 115–122). Tectum.
- Fikisz, W., & Buchner, J. (2017). Beebots als niederschwelliger Zugang zu Coding und Robotik. *Schule Aktiv!, Coding als Baustein der digitalen Grundbildung*, 22–25.
- Gruber, H., & Buchner, J. (2017). Der Einsatz des Inverted Classroom Model zum Erlernen eines Liedes in der Musikpädagogik. In S. Zeaiter & J. Handke (Hrsg.), *Inverted Classroom—The Next Stage. Lehren und Lernen im 21. Jahrhundert* (pp. 57–68). Tectum.
- Brandhofer, G., Buchner, J., Groißböck, P., & Wegscheider, W. (2016). E-Learning in der Aus-, Fort- und Weiterbildung an der Pädagogischen Hochschule für Niederösterreich. In *Handbuch für Lehrende*.
- Groißböck, P., Niederfriniger, J., Buchner, J., & Brandhofer, G. (2016). Implementierung von E-Learning Elementen in berufsbegleitenden Lehrgängen an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich. *R&E-Source*, 6, 63–71.
- Buchner, J. (2015). Flip your class! In M. Akin-Hecke, D. Röhler, M. Andraschko, & P. Eiselmaier (Hrsg.), *Lehrende arbeiten mit dem Netz* (pp. 53–55).
- Buchner, J. (2015). The Inverted Classroom Model in Technology and Engineering Education: Teaching “real-world” Skills to solve “real-world” Problems. *R&E-Source*, 4, 24–27.

Tagungsbeiträge (peer reviewed)

- Buchner, J. (2023, März). *Tell Show Enact Do: Ein Lerndesign zur Förderung des Einsatzes von Augmented und Virtual Reality im Unterricht*. Beitrag präsentiert an der 10. Jahrestagung der Gesellschaft für Empirische Bildungsforschung (GEBF), Universität Duisburg-Essen.
- Buchner, J., Schäfer, C., & Wiesche, D. (2023, Februar). *Risiken, Bedenken und Potentiale von Virtual Reality für Schüler:innen*. Beitrag präsentiert an der 36. Jahrestagung der Inklusionsforscher:innen (IFO 2023), Hochschule für Heilpädagogik Zürich.
- Buchner, J., & Höfler, E. (2022, September). *Effekte eines Augmented Reality Escape Games zur Bekämpfung von Fake News*. Beitrag präsentiert am ÖFEB Kongress 2022, PH & KPH Graz. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.26042.88006>
- Buchner, J., & Kerres, M. (2022, September). *Entlasten oder anregen? Effekte von Augmented Reality auf die kognitive Belastung*. Beitrag präsentiert an der Jahrestagung der Gesellschaft für Didaktik der Chemie und Physik, RWTH Aachen. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.35270.34886>
- Buchner, J. (2022, August). *Can an augmented reality escape game help to fight fake news?* Paper presented at EARLI SIG 6 & 7 2022, Swiss Federal University for Vocational Education and Training in Zollikofen, Switzerland.
- Buchner, J., Krüger, J. M., Bodemer, D., & Kerres, M. (2022, Juni). *Teachers' use of augmented reality in the classroom: Reasons, practices, and needs*. Paper presented at the 16th International Conference of the Learning Sciences (ICLS) 2022, Hiroshima, Japan and Online. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.28026.16326>
- Buchner, J. (2022, März). *Systematic Reviews als Analyseinstrument der Forschungspraxis in Educational Technology Studien*. Beitrag präsentiert am DGfE-Kongress 2022, Universität Bremen und Online. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.19953.35687>
- Buchner, J., Schallert-Vallaster, S., Thielsch, A., Kastner-Hauler, O., Künzi, C., & Reimer, R. (2022, Februar). *Zum Stand der deutschsprachigen Inverted/Flipped Classroom Forschung: Eine systematische Analyse unter Einbezug des peDOCS-Repositoriums*. Beitrag präsentiert an der Konferenz ICM beyond meets Tag der Lehre 2022, Universität Paderborn und Online. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.20644.76160>
- Buchner, J., & Kerres, M. (2021, August). *Collaborative and individual learning in an augmented reality escape room game*. Paper presented at EARLI 2021, Online. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.33420.44169>
- Buchner, J., Jeremias, P. M., Kobzare, N., König, L., Oberreiter, S., Reiter, S., & Resch, B. (2021, Juli). *An Augmented Reality Learning Environment for Geoinformatics Education*. Paper presented at the GI Forum 2021, Online. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.18601.93288>
- Buchner, J., Vonarx, A.-C., Pfänder, P., & Kerres, M. (2020, November). *Learning to use a digital workbench to develop competence-based tests in vocational education: Guided or explorative?* Paper presented at CELDA 2020, Online. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.22942.77120>
- Buchner, J., & Buntins, K. (2020, August). *A Systematic Review of Research on Augmented Reality and Cognitive Load*. Poster presented at EARLI SIG 6 & 7 2020, Online. [10.13140/RG.2.2.12285.18405](http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.12285.18405)
- Buchner, J., & Jeghiazaryan, A. (2020, Juni). *The ARI2VE Model for Augmented Reality Books*. Poster presented at the 6th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN 2020), Online. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.33128.49925>
- Buchner, J., Deibl, I., Waffner, B., Bond, M., Vonarx, A.-C., Buntins, K., & Bedenlier, S. (2020, angenommen (abgesagt: Corona)). *Symposium: Reviews als Forschungsmethode zur Identifikation von*

Gelingensbedingungen für didaktische Innovation mit digitalen Medien. GEBF-Tagung 2020, Universität Potsdam. <https://gebf2020.uni-potsdam.de/de>

Buchner, J., & Assaf, D. (2019, September). *Medien UND Informatik in der Medienbildung am Beispiel Making: Ein Blick über den Tellerrand.* Beitrag präsentiert am Kongress der Österreichischen Gesellschaft für Forschung und Entwicklung im Bildungswesen (ÖFEB) 2019, Linz, Österreich. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.11428.76160>

Wieland, E., Bernhofer, A., Gruber, H., & Buchner, J. (2019, Mai). *Learning and teaching music with Inverted Classroom Model in Schools and Higher Education.* Paper presented at the 27th EAS Conference/7th European ISME Regional Conference, Malmö, Sweden.

Mewald, C., Gruber, H., Neumüller-Reuscher, M., & Buchner, J. (2019, April). *Lernen lehren und Lehren lernen: Lesson Study und die Rollen von Wissenspartnern in schulpraktischen Studien.* Beitrag präsentiert am 3. Internationaler Kongress der IGSP Lernen in der Praxis. Professionalisierungsprozesse im Kontext schulpraktischer Studien in der LehrerInnenbildung, Graz. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.33403.57128>

Buchner, J., & Handle-Pfeiffer, D. (2019, Januar). *Merge narrative and content to enhance individual self-directed learning.* Paper presented at 2019 Opencast Summit, ETH Zurich. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.11143.24488>

Buchner, J., Freisleben-Teutscher, C., Römer, E., Hagemus-Becker, N., & Hartmut, U. (2018, September). *Motivation und Feedback in Flipped Classroom Formaten.* Beitrag präsentiert an der GMW & eLearn Konferenz 2018, Universität Duisburg-Essen.

Buchner, J., & Zumbach, J. (2017, August). *Promoting Intrinsic Motivation with an Open Augmented Reality Learning Environment.* Paper presented at the European Conference on Educational Research (ECER), Kopenhagen.

Gruber, H., & Buchner, J. (2017, April). *How to create inverted classroom videos for teaching and learning music outside and within the classrooms.* Paper presented at the 25th EAS Conference and 6th European ISME Regional Conference, Mozarteum University Salzburg. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.28356.53121>

Vorträge und Referate mit Fokus Wissenschaftskommunikation und Praxistransfer (Auswahl)

Buchner, J. (2023). *Lernumgebungen mit Augmented Reality gestalten: Potentiale einlösen—Herausforderungen begegnen* [eingeladen]. AR@Schule, Online & Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung Baden-Württemberg.

Buchner, J. (2023). *Lernumgebungen mit Augmented Reality gestalten* [eingeladen]. Medienbildungstage des Zentrums für Lehrer:innenbildung, Online & Universität Giessen.

Buchner, J. (2023). *Mediendidaktik, Digitalisierung und Bildung—Ein Zusammenspiel* [eingeladen]. Digitalisierung in der Bildung - Ein Kinderspiel?, Johannes Kepler Universität Linz. https://www.oeaw.ac.at/fileadmin/NEWS/2022/PDF/Einladung-Colloquium-Digitale-Digitalisierung-in-d-Bildung-V21-11-2022_1.pdf

Zender, R., Schäfer, C., Buchner, J., Bergner, N., & Leonhardt, T. (2023). *Virtual Reality im Schulunterricht?! Ausprobieren, Analysieren und Diskutieren* [eingeladen]. Didacta 2023, Stuttgart.

Buchner, J. (2022). *Lernen über Fake News mit einem AR Escape Game* [eingeladen]. Vortragsreihe Bildung und Digitalität: Perspektiven aus Forschung und Praxis, Online & PH Zürich. <https://media.phzh.ch/Medium/View/146165>

Buchner, J. (2022). *Flipped Classroom—Und der (Online)Unterricht steht kopf!* [eingeladen]. Pädagogischer Tag Berufskolleg Kaufmannsschule Krefeld, Online & Krefeld.

- Buchner, J. (2022). *Beyond Technology: Lernen mit Augmented und Virtual Reality aus der Perspektive der Mediendidaktik* [eingeladen]. Mobile Schule Digital, Online.
- Buchner, J. (2022). *Erweitern, ersetzen, ergänzen – Lernen mit Augmented & Virtual Reality* [eingeladen]. Ringvorlesung Medienpädagogik im Fokus - Bildung im Zeitalter der Digitalität, Online.
- Buchner, J. (2021). *Lernen mit Escape Room Games (!?)* [eingeladen]. Ed Tech Research Forum 2021, Online.
- Buchner, J. (2021). *Flipped Classroom—Und der (Online)Unterricht steht kopf?* [eingeladen]. Pädagogischer Tag Gymnasium Moers, Gymnasium Filder Benden Moers.
- Buchner, J. (2021). *Beyond Technology: Mediendidaktische Perspektiven zum immersiven Lernen* [eingeladen]. eEducation Austria Praxistage 2021, Online.
- Buchner, J. (2021). *Erweitern, ersetzen, ergänzen – Lernen mit Augmented & Virtual Reality* [eingeladen]. Ringvorlesung Bildung über die Lebenszeit, Online.
- Buchner, J., & Kruse, M. (2021). *Lernumgebungen mit Augmented Reality gestalten—Theorie und Praxis* [eingeladen]. NORD Education Day, Online & Rostock. Verfügbar unter <https://www.digitalesmv.de/noerd/vortrag/josef-buchner-und-maria-kruse>
- Buchner, J. (2020). *Hier und trotzdem dort – Die virtuelle Welt als Erweiterung der Lernwerkstatt* [eingeladen]. 13. Internationale Tagung der Hochschullernwerkstätten, Wien.
- Buchner, J. (2020). *Ein didaktisches Design zum Einsatz von immersiver VR in der Grundschule*. Tag des VR/AR Learning 2020, Online.
- Buchner, J. (2020). *Lernen in der digital vernetzten Welt—Gestaltungsorientierte Mediendidaktik* [eingeladen]. Online-Tagung Lernen in der digital vernetzten Welt, Online.
- Buchner, J. (2020). *Erweitern, ersetzen, ergänzen – Lernen mit Augmented & Virtual Reality* [eingeladen]. Ringvorlesung Bildung über die Lebenszeit, Online.
- Buchner, J., Jeghiazaryan, A., Spätauf, K.-J., Zanetti, K., & Stangl, P. (2020). *PC Build AR: Das Augmented Reality Lehrwerk für Informatik und Digitale Grundbildung*. EduDays 2020, Online (Corona).
- Otto, D., & Buchner, J. (2020). *Also sprach Zarathustra! Eine kritische Betrachtung von Mythen aus der Bildungsforschung*. Forum Bildung Digitalisierung, Online.
- Buchner, J. (2019). *Augmented Learning in Schule und Hochschule: 3 Fallstudien*. AR-Austauschtreffen, PH Wallis, Brig.
- Buchner, J. (2019). *Ein virtuelles Teacher Training Lab zur Förderung von TPACK in der Lehrer/-innenbildung*. Medien - Wissen - Bildung: Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten, Universität Innsbruck.
- Buchner, J., & Aretz, D. (2019). *Lernen in der Smartphone-Ära* [eingeladen]. Krimmler Montessori Tage, Krimml, Österreich.
- Buchner, J., & Aretz, D. (2019). *Wisch und Weg... Oder das Recht des Kindes auf ganzheitliches Lernen?* [eingeladen]. Fachtagung "Forschend die Welt entdecken," St. Pölten, Österreich.
- Buchner, J., & Freisleben-Teutscher, C. F. (2019). *Selbstbestimmtes und ortsunabhängiges Lernen mit Virtual Reality*. Medien-Wissen-Bildung: Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten, Universität Innsbruck.
- Buchner, J., Höfler, E., & Wössner, S. (2019). *Augmentiertes und immersives Sprachen-Lernen* [eingeladen]. digitalisierung.gestalten.jetzt: Konferenz für Deutsch-DozentInnen, Online & Zhejiang International Studies University, Hangzhou, China. Verfügbar unter <https://youtu.be/iuDpjzT064Y>
- Buchner, J. (2018). *Flipped Classroom—Und der Unterricht steht kopf* [eingeladen]. Bundesweite Direktor/innen Tagung HUM, Wien.

- Buchner, J. (2018). *Digitale Lernwelten als reale Lernerfahrungen: Augmented und Virtual Reality* [eingeladen]. Moodle Treff, Kamp-Lintfort.
- Buchner, J. (2018). *Geschichte erleben mit Augmented und Virtual Reality*. Tagung Retten uns die Phänomene, Universität Wien.
- Buchner, J. (2018). *Lernumgebungen mit Augmented Reality gestalten* [eingeladen]. Netzwerktreffen Digitale Schule, Universität Rostock.
- Buchner, J. (2018). *Flipping (out) in Austria: A brief history about change* [eingeladen]. Flipped Classroom Convention Ireland, Dublin, Ireland.
- Buchner, J. (2018). *Mobiles Lernen mit Augmented Reality* [eingeladen]. TabletDays18, Rorschach.
- Buchner, J. (2018). *Vom Video zum Lernvideo* [eingeladen]. TabletDays18, Rorschach.
- Buchner, J. (2018). *Lernumgebungen mit Augmented Reality gestalten* [eingeladen]. Berliner Ganztagsschulkongress, Berlin.
- Buchner, J. (2018). *Flipped Classroom—Und der Unterricht steht kopf* [eingeladen]. Moodle Treff, Kamp-Lintfort.
- Buchner, J. (2018). *Augmented Learning—Lernen weitARdenken* [eingeladen]. FNMA Talk, Online.
- Buchner, J. (2018). *Das Nicht-sichtbare sichtbar machen: Augmentiertes und immersives Lernen* [eingeladen]. Mahara HUI, PH Wien.
- Buchner, J. (2018). *Learning Analytics—Vom individualisierten Lehren zum personalisierten Lernen!?* [eingeladen]. Tagung Individualisierung, Vilshofen an der Donau.
- Buchner, J. (2017). *Neue Lernkultur und wie digitale Medien dazu beitragen können* [eingeladen]. Vernetzungstreffen Education Group, Linz, Österreich. Verfügbar unter <https://youtu.be/aBSFjzl8qs>
- Buchner, J. (2017). *Digitale Lernwelten als reale Lernerfahrungen: Augmented und Virtual Reality* [eingeladen]. Medienkompetenztag 2017, Pforzheim.
- Buchner, J. (2017). *Lernumgebungen mit Augmented Reality gestalten* [eingeladen]. Medienkompetenztag 2017, Pforzheim.
- Buchner, J. (2017). *Flipped Classroom im Geschichtsunterricht: Flipped History Class*. Flipped Classroom Convention, Berlin.
- Buchner, J. (2017). *Augmented Reality in der Schule* [eingeladen]. mobile.learning Fachtagung, Wittenberg/Lutherstadt.
- Buchner, J. (2017). *Digitale Lernwelten als reale Lernerfahrungen: Augmented und Virtual Reality* [eingeladen]. Tagung Vernetzt, interaktiv, mobil - Lernen!?, Universität Thessaloniki.
- Buchner, J., & Groißböck, P. (2017). *Lernräume n(E)u denken* [eingeladen]. Bologna Tag 2017, JKU Linz.
- Buchner, J., & Schmid, S. (2017). *Flipped Classroom und Trends im Bereich Educational Technology* [eingeladen]. Tagung Vernetzt, interaktiv, mobil - Lernen!?, Universität Thessaloniki.
- Buchner, J. (2016). *Flipping Teaching and Learning*. EduDays 2016, Donau Universität Krems.
- Buchner, J. (2016). *Individualisierter Unterricht mit Flipped Classroom*. Salzburger Summer School 2016, Universität Salzburg.
- Buchner, J. (2016). *Video production for Teachers and Pupils*. PALM Meeting, Pädagogische Hochschule Niederösterreich, Baden.
- Buchner, J. (2016). *Videoproduktion für innovative Lehr- und Lernszenarien* [eingeladen]. Lehrgang Hochschuldidaktik, Universität Luzern.

Buchner, J. (2016). *Augmented Reality in der Schule: Die Erweiterung der Realität im Geschichtsunterricht*. eEducation Fachtagung, Linz, Österreich. Verfügbar unter <https://youtu.be/iif2KbwEz6g>

Buchner, J., & Wallner, S. (2016). *Teaching English with Technology* [eingeladen].

Groißböck, P., & Buchner, J. (2016). *Learning Analytics: Die Verwendung von Daten in der Schule*.

Weitere Publikationen

Buchner, J. (2022). Virtual Reality im schulischen Unterricht? Warum nicht! *Wegweiser Digitale Schule*, April 22, 10.

Buchner, J., Jeghiazaryan, A., Spätauf, K.-J., Stangl, P., & Zanetti, K. (2021). *PCBuildAR Cards*. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.33417.77923>

Jeghiazaryan, A., & Buchner, J. (2020). *PCBuildAR - WebAR Experience*. iLRN2020. Verfügbar unter https://ilrn2020.sched.com/exhibitor/pc_buildar_webar_experience.214lpseh

Buchner, J. (2019). Augmented Reality – technische Spielerei oder Bereicherung für den Unterricht? *Bundeszentrale für politische Bildung*.

Buchner, J. (2019). *Merkblatt Lernvideos*. ikon. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.10714.29129>

Buchner, J. (2019). Unterrichtsbeispiel: Orte der Gegenwart als Zeugen der Vergangenheit. In Fachdidaktikzentrum für Geschichte, & Sozialkunde und Politische Bildung der Universität Wien (Eds.), *Historisch-politische Bildung. Themendossiers zur Didaktik von Geschichte, Sozialkunde und Politischer Bildung: Erinnerungskulturen* (pp. 67 & 93).

Strasser, T., Schmid, S., & Buchner, J. (2019). Digitale Bildung in Österreich. Terminologien, Themen, Trainings und Trends. *MITqualitaet*.

Wörner, K., & Buchner, J. (2019). *Realität 2.0. Virtuelle Lernwelten, didaktische Ansätze und praktische Durchführung*. Handouts für Lehrerinnen und Lehrer für den Unterricht mit digitalen Medien.

Brandhofer, G., Kohl, A., Miglbauer, M., Narosy, T., Buchner, J., Groißböck, P., Lechner, I., Prinz, J., Prohaska, J., & Fikisz, W. (2016). *Das digi.kompP Kompetenzmodell*.

Buchner, J. (2016). Bilder zum Leben erwecken mit Augmented Reality. *0676 Kids Blog*. <http://kids.t-mobile.at/apps-fuer-augmented-reality-2/>

TV, Printmedien, Interviews, Vod- und Podcasts

Österreichische Akademie der Wissenschaften (ÖAW) – Auf dem Weg zum digitalen Klassenzimmer: <https://www.oeaw.ac.at/detail/news/auf-dem-weg-zum-digitalen-klassenzimmer>

RP Online – App hilft, Falschmeldungen zu erkennen: https://rp-online.de/nrw/staedte/moers/moers-app-hilft-schuelern-falschmeldungen-zu-erkennen_aid-53505319

Edu-Talk – Lernen mit VR/AR: https://youtu.be/rOnd3_hwb5c

Podcast "Wissenschaft und Forschung" – Virtuelle Welten: <https://learninglab.uni-due.de/neuigkeit/14449>

Podcast Versatillist with Josef Buchner – Students as designers of Augmented Reality?: https://www.podomatic.com/podcasts/versatillist/episodes/2021-09-26T19_53_36-07_00

Schule 2.0: Digitales Lernen wird zum Unterrichtsfach, Kurier vom 5.9.2017: <https://kurier.at/wissen/schule-2-0-digitale-grundbildung-wird-zum-unterrichtsfach/284.390.378>

Medienkompetenz in Schulen, ZIB Magazin vom 1.2.2017: <https://youtu.be/u0cVhFXNcbc>

Digitaler Unterricht in Schulen, ZIB 24 vom 2.2.2017: https://youtu.be/oXZo9nXLw_I

Inverted Classroom - innovativer Unterricht an Österreichs Schulen: <https://youtu.be/XwAsvbopCa0>

Flipped Classroom in der Praxis: https://www.ph-noe.ac.at/no_cache/de/news/news-detail/artikel/flipped-classroom-in-der-praxis.html

Joe Buchner flippt seinen Unterricht: Flipped History Class: Bericht aus einer eLSA und KidZ Schule: Polgargymnasium Wien 22: <http://elsa20.schule.at/news/einzelansicht/nc/1/article/joe-buchner-flippt-seinen-unterricht-flipped-history-class-bericht-aus-einer-elsa-und-kidz-schule/>

„Wichtig wird sein, dass die Medien- und Methodenvielfalt gelebte Realität wird.“:
<http://www.augmentedknowledge.at/interview-josef-buchner/>

Digitales Lernstudio: Flipped Classroom in der Ganztagschule:
<https://www.ganztagschulen.org/de/26535.php>

Eine Reise nach Ägypten – mit Augmented Reality: <http://ik.allesoffline.net/2018/04/12/augmented-reality/>

Podcast #digimetsch-Talk: Staffel 2, Folge 2: Flipped Classroom in der Schule – oder: Unterricht auf den Kopf gestellt? <https://www.digimetsch.de/2018/05/13/digimetsch-talk-staffel-2-folge-2-flipped-classroom-in-der-schule-oder-unterricht-auf-den-kopf-gestellt/>

Die Digitale Bildungsrevolution: <https://www.newbusiness.at/magazin/new-business/nr-1--februar-2017/die-digitale-bildungsrevolution>

Josef Buchner bringt Augmented Reality ins Klassenzimmer: <https://www.lmz-bw.de/medienbildung/aktuelles/mediaculture-blog/blogeinzelansicht/2017/josef-buchner-bringt-augmented-reality-into-klaszimmer.html>

„Mit Augmented Reality inspirieren und Interesse wecken.“:
<https://magazin.sofatutor.com/lehrer/2018/02/08/josef-buchner-mit-augmented-reality-inspirieren-und-interesse-wecken/>

„Fliegende Hexen im Klassenzimmer.“, didactaDIGITAL: http://www.avr-emags.de/emags/didactaDIGITAL/didactaDIGITAL_0218/#2, S. 4-5.

„Dieser Mann will den Unterricht revolutionieren!“, Platzhirsch – Das Regionalmagazin:
<https://www.platzhirsch.at/index.php/online-blaettern/book/95#book/page/40-41>