Inhalt

1 Grundlagen

1.1 Definition 5
1.2 Vorteile und Nachteile 7
1.3 Einsatzmöglichkeiten 10
1.4 Didaktische Grundlagen 14

2 Beurteilung von Lernprogrammen

2.1 Einleitung 17
2.2 Beurteilungskriterien von Lernprogrammen 20
2.2.1 Effizienz 20
2.2.2 Material und Methode 22
2.2.3 Inhaltsaspekt 22
2.2.4 Methodenaspekt 24
2.2.5 Medienaspekt 24

2.3 Untersuchungsergebnisse 26
2.3.1 Quantitative Erghebnisdarstellung 26
2.3.2 Qualitative Ergebnisdarstellung 34

2.4 Zusammenfassung 45

3 Beurteilung von Autorensystemen

3.1 Einleitung 51
3.2 Unterscheidungsmerkmale 53
3.3 Beurteilungskriterien von Autorensystemen 54
3.3.1 Übersicht über die Literatur 54
3.3.2 Beurteilungsverfahren 57
3.3.3 Beurteilungsmerkmale 59
3.3.4 Gewichtung der Anforderungen 56
3.3.5 Grundsätzliche Eignung 70

Inhalt

1 Grundlagen

1.1 Definition 5
1.2 Vorteile und Nachteile 7
1.3 Einsatzmöglichkeiten 10
1.4 Didaktische Grundlagen 14

2 Beurteilung von Lernprogrammen

2.1 Einleitung 17
2.2 Beurteilungskriterien von Lernprogrammen 20
2.2.1 Effizienz 20
2.2.2 Material und Methode 22
2.2.3 Inhaltsaspekt 22
2.2.4 Methodenaspekt 24
2.2.5 Medienaspekt 24

2.3 Untersuchungsergebnisse 26
2.3.1 Quantitative Erghebnisdarstellung 26
2.3.2 Qualitative Ergebnisdarstellung 34

2.4 Zusammenfassung 45

3 Beurteilung von Autorensystemen

3.1 Einleitung 51
3.2 Unterscheidungsmerkmale 53
3.3 Beurteilungskriterien von Autorensystemen 54
3.3.1 Übersicht über die Literatur 54
3.3.2 Beurteilungsverfahren 57
3.3.3 Beurteilungsmerkmale 59
3.3.4 Gewichtung der Anforderungen 56
3.3.5 Grundsätzliche Eignung 70

3.3.6 Eignung für wissensorientierte Lernprogramme 73
3.3.7 Eignung für problem- und anwendungsorientierte Lernprogramme 77

3.4 Anforderungen an ein idealtyipisches Autorensystem 85
3.4.1 Autorenunterstützung 85
3.4.2 Unterstützung der Ablaufprogrammierung 87
3.4.3 Testhilfen 90
3.4.4 Systemmerkmale 91
3.4.5 Benutzeroberfläche 92

3.5 Zusammenfassung 95

4 Entwicklung interaktiver Lernprogramme

4.1 Einleitung 99
4.2 Rahmenbedingungen 102
4.3 Projektteam und Projektaufgaben 104
4.3.1 Auftraggeber 105
4.3.2 Projektmanager 106
4.3.3 Experte 107
4.3.4 Didaktiker 107
4.3.5 Designer 108
4.3.6 Kodierer 108
4.3.7 Sonstige Mitarbeiter 109

4.4 Projektmanagement 112
4.4.1 Analysen 113
4.4.2 Zielkatalog 113
4.4.3 Designer 114
4.4.4 Probesequenz 114
4.4.5 Standards 115
4.4.6 Drehbucherstellung 115
4.4.7 Kodierung 116
4.4.8 Test 116
4.4.9 Produktion 117

4.5 Arbeitsaufwand 118

5.4 Drehbuchgestaltung 191
5.4.1 Strukturdrehbuch 193
5.4.2 Formblattsammlung 196

6 Ausblick

6.1 Einbindung von CUL in Bildungsstrategien 199
6.2 Autorensysteme vs Künstliche Intelligenz 204
6.3 Kritische Reflexion 206

7 Literatur 209

8 Glossar 215

9 Anhang 221

4.6 Managementhilfsmittel 123

4.6.1 Aufwandskalkulation 123
4.6.2 Rentabilitätsberechnung 131
4.6.3 Projektmanagementsysteme 136

4.7 Das Musterprojekt 139

5 Gestaltung interaktiver Lernprogramme

5.1 Aspekt der Lernziele 149

5.1.1 Ziele im kognitiven Bereich 149
5.1.2 Ziele im Bereich Fähigkeiten und Fertigkeiten 151
5.1.3 Ziele im pragmatisch-psychomotorischen Bereich 153
5.1.4 Ziele im affektivewn Bereich 153
5.1.5 Beispiele 154
5.1.6 Realisierbarkeit der Ziele 158

5.2 Aspekt der Lernmethode 160

5.2.1 Merkmale interaktiver Lernprogramme mit unterschiedlicher Methodenkonzeption 160
5.2.2 Prüfung der individuellen Adressatenvoraussetzungen 165
5.2.3 Institutionelle Voraussetzungen 166
5.2.4 Entscheidungsfindung 168
5.2.5 Gliederung und Differenzierung 168

5.3 Aspekt der Lernmedien 173

5.3.1 Didaktische Funktion der Bildschirme 173
5.3.2 Bildschirmformate 176
5.3.3 Gestaltung von Informationsschirmen 177
5.3.4 Gestaltung von Frageschirmnen 179
5.3.5 Gestaltung von Aktionsschirmen 181
5.3.6 Gestaltung von Präsentationsschirmen 183
5.3.7 Matchingregeln 184
5.3.8 Fenstereinblendungen 186
5.3.9 Hilfen zum Bildschirmentwurf 188