

Inhalt

Vorwort

v

Inhalt

vii

1	Lernräume	1
1.1	Lernbedingungen.....	1
1.2	Entwicklung von Lernräumen	5
1.3	Lehr-Lern-Paradigmen	6
1.3.1	Lernen als Verhaltensänderung	7
1.3.2	Lernen als Informationsverarbeitung	12
1.3.3	Lernen als Wissenskonstruktionsprozess	13
1.4	Referenzmodelle für konstruktivistische Lernräume.....	16
1.4.1	Cognitive Apprenticeship (CA).....	16
1.4.2	Anchored Instruction	18
1.4.3	Goal-Based Scenario	19
1.4.4	Fallbasiertes Lernen	21
1.5	Zusammenfassung	22
2	Kognitive Grundlagen des Lernens mit Multimedia	25
2.1	Strukturorientierte Gedächtnismodelle	25
2.1.1	Gedächtnissysteme	26
2.1.2	Doppelkodierungstheorie	29
2.1.3	Wissensstrukturen im Langzeitgedächtnis	31
2.2	Cognitive Load Theory	34
2.3	Elaboration and Deep Processing.....	36
2.4	Zusammenfassung	37
3	Hypermediale Lernräume	39
3.1	Hypertext und Hypermedia	39
3.1.1	Vernetzter Informationsraum	40
3.1.2	Vor- und Nachteile von Hypermedia-Lernräumen	41

3.2	Individualisierung und Anpassung von Lernräumen	44
3.2.1	Adaptive intelligente tutorielle Systeme	45
3.2.2	Adaptionsverfahren.....	49
3.3	Digital Libraries und Metadaten	52
3.3.1	Interoperabilität und Wiederverwendbarkeit von Lernobjekten.....	52
3.3.2	Modularisierung und Metadaten für das Wissensmanagement.....	53
3.4	Zusammenfassung.....	59
4	Multimediale Lernräume	61
4.1	Multimedia	61
4.2	Multimediaprinzipien.....	63
4.3	Wissenserwerb mit Texten.....	65
4.3.1	Kognitive Prozesse der Textverarbeitung	65
4.3.2	Modalitätsunterschiede	66
4.4	Wissenserwerb mit Text-Bild-Kombinationen.....	68
4.4.1	Bildüberlegenheitseffekt	68
4.4.2	Gestaltung von Text-Bild-Kombinationen.....	70
4.4.3	Funktion von Bildern	72
4.5	Wissenserwerb mit Bildern	75
4.5.1	Prozesse der kognitiven Bildverarbeitung.....	75
4.5.2	Bildbearbeitungs- und Lernstrategien	79
4.5.3	Wissenvoraussetzungen.....	80
4.5.4	Einfluss von Darstellungs- und Gestaltungsaspekten auf die Lernleistung.....	83
4.6	Faktoren der Bildgestaltung	84
4.7	Gestaltung dynamischer Visualisierungen	86
4.7.1	Lernwirksamkeit von Animationen.....	88
4.7.2	Video und Film	91
4.8	Musik- und Soundelemente.....	94
4.9	Zusammenfassung.....	94
5	Virtuelle Realität als Lernraum	97
5.1	Virtuelle Realität	97
5.2	User Interfaces zu VR-Räumen.....	99
5.3	Wissenserwerb in VR-Lernräumen	100
5.3.1	Realitätsnähe und Abbildungstreue.....	100
5.3.2	Vereinfachung und Abstraktion	104
5.3.3	Konkretisierung.....	104
5.3.4	Metaphorisierung	105

5.4	Lerntheoretische Grundlagen im Zusammenhang mit VR	106
5.4.1	Unterstützung des situierten Lernens	107
5.4.2	Unterstützung des transferorientierten Lernens: Cognitive Flexibility	108
5.5	Zusammenfassung	109
6	Gestaltung des User Interfaces	111
6.1	User Interface-Metaphern	112
6.2	Affektive und anthropomorphe Benutzungsschnittstellen	114
6.2.1	Animierte pädagogische Agenten	115
6.2.2	Persona Effekt	119
6.3	Narrative User Interfaces	122
6.3.1	Storytelling	122
6.4	Nicht-kognitive Aspekte des Lernens: Emotion und Motivation	124
6.5	Zusammenfassung	126
7	Verteiltes Lehren und Lernen	129
7.1	Lernplattformen	130
7.2	Didaktische Szenarien	133
7.2.1	Teleteaching	133
7.2.2	Virtuelle Seminare	138
7.2.3	Betreungsangebote durch Tele-Tutoren	139
7.3	Zusammenfassung	141
8	Computerunterstütztes kooperatives Lernen (CSCL)	143
8.1	Methode	144
8.2	Kooperatives Lernen	146
8.2.1	Einflussfaktoren und Bedingungen für kooperatives Lernen	147
8.2.2	Lerntheoretische Grundlagen des kooperativen Lernens	151
8.2.3	Methoden zur Organisation kooperativen Lernens	154
8.2.4	Schwierigkeiten beim kooperativen Lernen	161
8.3	Wissenskonstruktion und Wissensrepräsentation	163
8.3.1	Einfluss der Medieneigenschaften auf den Wissenskonstruktionsprozess	163
8.3.2	Wissensmodellierung	164
8.4	Wissensabstimmung in computervermittelter Kommunikation	167
8.4.1	Wirkung des Kommunikationskanals bei computervermittelter Kommunikation	168
8.4.2	Kommunikationstheorien	170
8.4.3	Präsenz und Telepräsenz	173
8.4.4	Awareness	176
8.5	Zusammenfassung	178

Abbildungsverzeichnis	181
Literaturverzeichnis	183
Index	203