

Inhalt

Einleitung 7

Wie Sie dieses Buch nutzen können 8

Kapitel 1:

Der Computer als Lernhilfe 10

Computergestütztes Lernen und
Instruieren 12

Die Geschichte von CAI 16

Computer – der Anfang ihrer Entwicklung 17

PLATO 18

Von CAI zu CAL 19

Ted Nelson und die Vision von XANADU 19

Seymour Papert: LOGO 21

Computer in der Schule und zu Hause 22

Computer im Klassenzimmer 23

Computer zu Hause 26

Kapitel 2:

Computer für Kinder 28

Das Einstiegsalter 28

Spielen und Lernen 31

Programmieren in LOGO 34

PASCAL, PILOT, ELAN und FORTH

(Autor: Gerhard A. Karl) 39

Smalltalk und die Maus 45

Ältere Kinder und Computer 46

»Computerverrückte« 48

Kapitel 3:

Kommerzielle Programme 49

Textverarbeitung 49

Heimcomputer und Textverarbeitung 54

Dateiverwaltungsprogramme und Datenbanken 55

Netzwerke und On-Line-Datenbanken 59

Tabellenkalkulationsprogramme 60

Statistik- und Grafikpakete 62

Kapitel 4:

Der Kauf von Software 65

Quellen für Programme 65

Wie finden Sie das richtige Programm? 67

So suchen Sie Programme aus 70

Diese Programme können Sie kaufen 72

Kapitel 5:

Die nötige Hardware 75

Große oder kleine Computer? 75

Software und Hardware 77

Der Anschluß von Peripheriegeräten 78

Disketten und Monitore 79

Steuern von Geräten 81

Medieneinsatz beim Lernen 83

Kapitel 6:

Einige Programme zum Ausprobieren 84

Besondere Eigenheiten von Lernprogrammen 85

Binomialverteilung 86

Multiple Choice Test 94

Französische Früchte 100

Multiplikationsspiel 107

Dateiverwaltung 115

Menüauswahl 128

Skalierung 132

Anhang 138

Teil 1: Fachwortverzeichnis 138

Teil 2: Weiterführende Literatur und Bezugsquellen 141

Register 143