

Inhaltsverzeichnis

		Seite
	Vorwort	4
0.1	Verzeichnis der Abbildungen	5
0.2	Verzeichnis der Abkürzungen	9
0.3	Lernziele	14
1	Einleitung	15
2	Theoretische Ausgangsbasis des computer- unterstützten Lernens	19
2.1	Am Anfang war der bedingte Reflex	20
2.2	Lernen am Erfolg	22
2.3	Operantes Konditionieren	24
2.4	Lernen durch Einsicht	26
2.5	Das TOTE-Modell	28
2.6	Informationspsychologie	29
2.7	Kybernetische Pädagogik	31
2.8	Kritik am informationstheoretisch- kybernetischen Ansatz	36
2.9	Von der Kritik an SKINNER zu Metakognitionstheorien	38
3	Programmierter Unterricht	40
3.1	Programmierter Unterricht nach SKINNER	40
3.2	Programmierter Unterricht nach CROWDER	41
3.3	Programmierter Unterricht in Deutschland	43
3.4	Regeln für gutes Programmieren	49

		Seite
3.5	Lernziele	51
3.6	Programmierte Prüfungen	53
3.7	Schöpferisches Denken und programmierter Unterricht	55
3.8	Programmiertes Lernen durch Einsicht	57
4	Computerunterstütztes Lernen: Hardwareentwicklung und Forschungsprojekte	63
4.1	Lehrmaschinen	63
4.2	Lehrmaschinen, computergesteuert	67
4.3	Der Personal Computer als Lerngerät	73
4.4	Ein unterrichtstechnologisches Forschungszentrum	75
4.5	Das Projekt ALCU	77
4.6	Das Projekt EFFI	80
4.7	Das Projekt KAVIS	81
4.8	Projekte der Kommission der Europäischen Gemeinschaften	83
5	Erweiterungen des computerunterstützten Lernens und Beispiele für computerunterstütztes Lernen in der Praxis	91
5.1	FCGU (Film- und computergestützter Gruppenunterricht)	91
5.2	Computerunterstütztes Lernen und Video	93
5.3	Computerunterstütztes Lernen und Bildplatte	96
5.4	Computerunterstütztes Lernen und Btx	101
5.5	Einführung von computerunterstütztem Lernen in einem Versicherungsunternehmen	104

		Seite
5.6	Selbstlernzentren in der betrieblichen Weiterbildung	107
5.7	CNC-Ausbildung am Personal Computer	111
5.8	X Möglichkeiten und Grenzen computerunterstützten Lernens	115
6	Softwarefragen, Autorensysteme und Effekte von computerunterstütztem Lernen	117
6.1	Pädagogische Software - Engpaß beim computerunterstützten Lernen	117
6.2	Autorensysteme	123
6.3	Erfahrungen mit Autorensystemen	125
6.4	Lernprogramm-Autor: Schulungsmöglichkeiten und Voraussetzungen	127
6.5	Kritik am Bildschirm- und Computerlernen	129
7	Verzeichnisse, Glossar, Autoren	138
7.1	Beispiele für Anbieter von CNC-Trainern und -Simulatoren	138
7.2	Anbieter und Autoren von Software zum computerunterstützten Lernen	139
7.3	Beispiele aus dem Angebot von Autorensystemen	150
7.4	Glossar	161
7.5	Literaturverzeichnis	173
7.6	Personenverzeichnis	185
7.7	Stichwortverzeichnis	190
7.8	Die Autoren	198