

Inhalt

1. Einleitung	9
2. Die Begriffe ändern sich	13
<i>Vom Programmierten Unterricht (PU)</i>	
<i>zum Computerunterstützten Unterricht (CuU)</i>	13
<i>Warum konnte sich PU in den 60er und 70er Jahren</i>	
<i>nicht durchsetzen?</i>	17
3. Grundlegendes zu Lerntheorien	19
4. Computer im Schulunterricht:	
Erfahrungen aus der Praxis	33
<i>Die Rolle des Computers im Fachunterricht</i>	33
<i>Anforderungen an Unterrichtssoftware</i>	41
<i>Erstellung individueller Unterrichtssoftware durch Lehrer</i>	49
<i>Gefahren der Bildschirmarbeit</i>	51
5. Die Auswirkungen des Computereinsatzes	
auf den Unterricht	53
<i>Meta-Analysen</i>	53
<i>Prinzipielle Probleme der Intelligenzmessung</i>	56
<i>Auswirkungen aus ethnologischer Sicht</i>	60
6. Intelligente Tutorielle Systeme (ITS) und die Grenzen	
des Computereinsatzes im Unterricht	63
<i>Grundstruktur eines ITS</i>	63
<i>Vorstellung zweier marktreifer ITS</i>	67
<i>Übertragbarkeit dieser Ergebnisse</i>	
<i>auf andere Themenstellungen</i>	78
<i>Das 5-Stufenmodell menschlichen Lernens</i>	79
<i>Das 5-Stufenmodell und die Grenzen des</i>	
<i>Computereinsatzes im Unterricht</i>	82
<i>Künstliche Intelligenz – Vorbehalte gegenüber</i>	
<i>zu hohen Erwartungen</i>	85
7. Lernen: Mehr Motivation durch Computer?	87

8. Computersimulation im Unterricht	93
<i>Begriffsbestimmung</i>	93
<i>Die Simulation im Rahmen der Modelltheorie</i>	94
<i>Der Einsatz von Computer-Simulationen im Unterricht</i>	99
<i>Grenzen der Computersimulation</i>	100
<i>Computersimulationen zum Trainieren</i>	
<i>von Problemlösefähigkeiten</i>	102
<i>Neue Lehrinhalte durch Computersimulationen</i>	103
<i>Die Erstellung von Computersimulationen</i>	104
9. Schlußbemerkung	105
10. Literaturverzeichnis	107