

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	I
TEIL A: Grundlagen der Lernprogrammentwicklung	1
1 Einführung	2
1.1 Begriffsbestimmung und Anliegen.....	3
1.2 Zielgruppe	5
1.3 Hinweise für den richtigen Gebrauch dieses Buches	6
2 Einstieg in die Grundlagen	12
2.1 Einarbeitung in die Thematik	13
2.2 Qualitätsanforderungen.....	17
2.3 Entwicklungsphasen	23
2.4 Entwicklungsvoraussetzungen.....	31
2.4.1 Entwicklerteam.....	33
2.4.2 Hard- und Softwarevoraussetzungen	45
2.5 Organisation und Management.....	49
TEIL B: Phasengestützter Leitfaden zur Entwicklung Interaktiver Lernprogramme.....	59
3 Grobkonzeptionierung	61
3.1 Gliederung des Grobkonzeptes.....	61
3.2 Rahmenbedingungen	67
3.2.1 Adressatendefinition.....	67
3.2.2 Einsatzbereiche.....	69
3.2.3 Lernplatzdefinition	71
3.2.4 Datenverwaltung und -schutz.....	73
3.2.5 Begleitmaterialien	73
3.3 Projekthalt.....	75
3.3.1 Ziel des Lernprogramms	75
3.3.2 Grobgliederung des Lernprogramms	75
3.4 Aufgaben- und Terminplanung.....	77
3.5 Allgemeine Standards	79
3.5.1 Standardbildschirmmaske	81

3.5.2	Bedienereführung und Funktionsvorrat.....	83
3.5.3	Standardbildschirmseiten	89
3.5.4	Farbstandards	97
3.6	Bildschirmgestaltung	103
3.6.1	Bildschirmaufbau	103
3.6.2	Bildschirmübergänge	105
3.6.3	Bildschirmstruktur	107
3.6.4	Gestaltung der Informationsträger	107
3.6.5	Hervorhebungen und Gestaltungseffekte.....	109
3.7	Interaktionen	111
3.8	Lernwegstruktur	115
3.8.1	Freiheitsgrade der Adressaten.....	117
3.8.2	Lernweghierarchien	117
3.8.3	Lernwegverzweigungen	119
3.9	Lernfortschrittskontrollen und Lernerprotokoll	121
3.10	Ergänzende Richtlinien für Mitarbeitergruppen.....	123
3.11	Endergebnis der Grobkonzeptionierung	129
4	Lernschrittplanung	131
4.1	Erste Stufe: Strukturierung und Lernzieldefinition	133
4.2	Zweite Stufe: Lernschrittinhalte und Bildschirmaufteilung.....	141
4.3	Endergebnis der Lernschrittplanung	143
5	Feinkonzepterstellung	147
5.1	Dokumente des Feinkonzeptes	149
5.2	Informationsgestaltung: Mediendidaktische Lernstoffaufbereitung.....	157
5.2.1	Sprachstil und Testgestaltung	161
5.2.2	Grafik.....	175
5.2.3	Hilfen.....	185
5.2.4	Interaktionen und Lernwegstruktur.....	187
5.3	Layout der Lernstoffdarbietung.....	189
5.3.1	Einteilung der Standardbildschirmmaske in Bildschirmbereiche	191

5.3.2 Gestaltung des Informationsteils.....	195
5.3.3 Farbgestaltung	199
5.3.4 Gestaltungstechniken für Bildschirmaufbau und -übergänge.....	209
5.3.4.1 Bildschirmaufbau.....	209
5.3.4.2 Bildschirmübergänge.....	211
5.3.5 Gestaltungstechniken der Lernstoffvermittlung	219
5.4 Interaktionen und Lernerfolgskontrollen.....	227
5.4.1 Grundprinzipien der Interaktionsgestaltung.....	231
5.4.2 Farbgestaltung in Interaktionen.....	241
5.4.3 Interaktionen mit gebundener Antwortmöglichkeit.....	243
5.4.3.1 0/1-Abfrage.....	243
5.4.3.2 Einfach-Auswahl	247
5.4.3.3 Multiple-Choice.....	249
5.4.3.4 Anordnungsaufgaben.....	255
5.4.3.5 Zuordnungsaufgaben	261
5.4.4 Aufgabentypen bei freier Antwortmöglichkeit.....	267
5.4.4.1 Begriffsabfrage	271
5.4.4.2 Lückentext.....	275
5.4.4.3 Auswahlaufgaben mit Eingaben.....	281
5.4.4.4 Freie Eingabe	289
5.4.5 Lernfortschrittskontrollen und Lernerprotokoll.....	293
5.5 Lernwegstruktur.....	307
5.5.1 Lernergesteuerte Lernwegverzweigungen	307
5.5.2 Programmgesteuerte Lernwegverzweigungen.....	309
5.5.3 Alternative Lernwege.....	315
5.6 Endergebnis der Feinkonzepterstellung.....	317
6 Realisierung.....	319
6.1 Grafikerstellung	319
6.2 Programmierung	323
6.3 Layoutgestaltung.....	325

6.4 Erstellung des Begleitmaterials	327
6.4.1 Formales Begleitheft	329
6.4.2 Inhaltliches Begleitheft	331
7 Test	335
7.1 Entwicklungstest	337
7.2 Betriebs- und Leistungstest	339
7.3 Feldtest	343
Schlußbemerkung	351
Anhang A: Installationsanleitung der Demo	353
Anhang B: Kriterienkatalog "Interaktive Lernprogramme"	355
Anhang C: Kriterienkatalog "Autorenwerkzeuge"	373
Stichwortverzeichnis	382