

Inhalt

1 Grundlagen

1.1 Definition	5
1.2 Vorteile und Nachteile	7
1.3 Einsatzmöglichkeiten	10
1.4 Didaktische Grundlagen	14

2 Beurteilung von Lernprogrammen

2.1 Einleitung	17
2.2 Beurteilungskriterien von Lernprogrammen	20
2.2.1 Effizienz	20
2.2.2 Material und Methode	22
2.2.3 Inhaltsaspekt	22
2.2.4 Methodenaspekt	24
2.2.5 Mediaspekt	24
2.3 Untersuchungsergebnisse	26
2.3.1 Quantitative Ergebnisdarstellung	26
2.3.2 Qualitative Ergebnisdarstellung	34
2.4 Zusammenfassung	45

3 Beurteilung von Autorensystemen

3.1 Einleitung	51
3.2 Unterscheidungsmerkmale	53

3.3 Beurteilungskriterien von Autorensystemen	54
3.3.1 Übersicht über die Literatur	54
3.3.2 Beurteilungsverfahren	57
3.3.3 Beurteilungsmerkmale	59
3.3.4 Gewichtung der Anforderungen	66
3.3.5 Grundsätzliche Eignung	70
3.3.6 Eignung für wissensorientierte Lernprogramme	73
3.3.7 Eignung für problem- und anwendungs- orientierte Lernprogramme	77
3.4 Anforderungen an ein idealtypisches Autorensystem	85
3.4.1 Autorenunterstützung	85
3.4.2 Unterstützung der Ablaufprogrammierung	87
3.4.3 Testhilfen	90
3.4.4 Systemmerkmale	91
3.4.5 Benutzeroberfläche	92
3.5 Zusammenfassung	95
4 Entwicklung interaktiver Lernprogramme	
4.1 Einleitung	99
4.2 Rahmenbedingungen	102
4.3 Projektteam und Projektaufgaben	104
4.3.1 Auftraggeber	105
4.3.2 Projektmanager	106
4.3.3 Experte	107
4.3.4 Didaktiker	107
4.3.5 Designer	108
4.3.6 Kodierer	108
4.3.7 Sonstige Mitarbeiter	109
4.4 Projektmanagement	112
4.4.1 Analysen	112
4.4.2 Zielkatalog	113

4.4.3 Designer	114
4.4.4 Probesequenz	114
4.4.5 Standards	115
4.4.6 Drehbucherstellung	115
4.4.7 Kodierung	116
4.4.8 Test	116
4.4.9 Produktion	117
4.5 Arbeitsaufwand	118
4.6 Managementhilfsmittel	123
4.6.1 Aufwandskalkulation	123
4.6.2 Rentabilitätsberechnung	131
4.6.3 Projektmanagementsysteme	136
4.7 Das Musterprojekt	139
5 Gestaltung interaktiver Lernprogramme	
✗ 5.1 Aspekt der Lernziele	149
✗ 5.1.1 Ziele im kognitiven Bereich	149
✗ 5.1.2 Ziele im Bereich Fähigkeiten und Fertigkeiten Aspekte	151
✗ 5.1.3 Ziele im pragmatisch-psychomotorischen Bereich	152
✗ 5.1.4 Ziele im affektiven Bereich	153
✗ 5.1.5 Beispiele	153
✗ 5.1.6 Realisierbarkeit der Ziele	157
5.2 Aspekt der Lernmethode	159
5.2.1 Merkmale interaktiver Lernprogramme mit unterschiedlicher Methodenkonzeption	159
5.2.2 Prüfung der individuellen Adressatenvoraussetzungen	164
5.2.3 Institutionelle Voraussetzungen	165
5.2.4 Entscheidungsfindung	167
5.2.5 Gliederung und Differenzierung	167

5.3 Aspekt der Lernmedien	171
5.3.1 Didaktische Funktion der Bildschirme	171
5.3.2 Bildschirmformate	173
5.3.3 Gestaltung von Informationsschirmen	174
5.3.4 Gestaltung von Frageschirmen	177
5.3.5 Gestaltung von Aktionsschirmen	178
5.3.6 Gestaltung von Präsentationsschirmen	180
5.3.7 Matchingregeln	181
5.3.8 Fenstereinblendungen	183
5.3.9 Hilfen zum Bildschirmentwurf	185
5.4 Drehbuchgestaltung	189
5.4.1 Strukturdrehbuch	190
5.4.2 Formblattsammlung	192
6 Ausblick	
✂ 6.1 Einbindung von CUL in Bildungsstrategien	195
6.2 Autorensysteme vs Künstliche Intelligenz	202
6.3 Kritische Reflexion	204
7 Glossar	207
8 Anhang	213
9 Literatur	263