

Inhaltsverzeichnis

<i>Einleitung</i>	7
KAPITEL I	
<i>Begriff und Wesen einer Methodik des Programmierten Unterrichts</i>	19
1. Vom Primat der Methodik bei der Ausarbeitung einer Theorie des Programmierens	19
2. Die Validierung des Programms als immanenter Bestandteil der Programmierungsmethodik	31
3. Die Steuerung der Lern- und Denkprozesse und ihre Spiegelung im Programm	42
KAPITEL II	
<i>Erkenntnistheoretische und phänomenologische Grundlegung des Lernens im Programmierten Unterricht</i>	50
1. Lernen als Bereitstellen von Dispositionen künftigen Handelns	50
2. Verlauf der geplanten Denkopoperationen in der Lernspur des Programms – Funktionskreis des Erkennens	63
KAPITEL III	
<i>Methodische Verfahrensweisen zur produktiven Wissensaneignung beim Lernen nach Programmen</i>	86
1. Anschauliche Vorstellungsbildung im mikrostrukturellen Bereich der Lernelemente und das Problem der Redundanz	86
2. Denkendes Erfassen der Informationsgehalte	108
a) Informationsvariante	117
b) Reproduzierendes Transponieren und Transformieren der Information	121
c) Erwägen der Information	124
d) Konkretisierung des Informationsgehaltes	128
e) Produktive Denkleistung zur Sinnerfassung	133
3. Verfügbarmachen des Tatsachengerüsts beim Erkenntnisgewinn	143
a) Disponierung des Wissens vor dem Erkenntnisgewinn	144
b) Erörterung bedeutsamer Sachverhalte zur Klärung von Zusammenhängen	147
4. Operative Anwendung des Gelernten in neuen Situationen und Problemzusammenhängen	156

5. Besondere Maßnahmen zur Wiederholung und Festigung als Voraussetzung für weiterführende Denkkakte	162
a) Immanente Wiederholung zur beständigen Festigung des Gelernten	163
b) Verknüpfung des Wissens durch Gewichtung und Ordnung der Lehrinhalte in den Lernelementen und Sequenzen	169
c) Der Zwischentest als besondere Form der Leistungskontrolle	175
6. Die Individualisierung der gedanklichen Aneignungsprozesse durch den methodischen Einbau von Sprungelementen	178
7. Einige Gedanken zur Rhythmisierung des Lernprozesses	193

KAPITEL IV

<i>Die denkanspornende Wirkung des Programms als didaktisch-dramaturgisches Gestaltungsproblem des Programmierens</i>	209
1. Provozieren von Motivationen durch den Einstieg	211
2. Die Produktivität des Unvollkommenen als Restreiz im Lernelement	223
3. Die dynamische Aufladung der Lern- und Denkkakte durch Arbeitsmittel	235

KAPITEL V

<i>Die Ausarbeitung und Gestaltung des Programms als optimale Unterrichtsvorbereitung</i>	250
<i>Ausblicke</i>	275
<i>Anmerkungen</i>	278

ST-0.:E 11
SIGN.:IGM 1381
AKZNR:
ID-NR:W1917187

