

# Inhalt

Vorwort . . . . .	7
1. Vom Lehren zum Lernen . . . . .	9
1.1 Erste Beschreibung des Lehrens: Die Vermittlung . . . . .	9
1.2 Zweite Beschreibung des Lehrens: Das Arrangement . . . . .	11
1.3 Dritte Beschreibung des Lehrens: Die Programmierung . . . . .	13
1.4 Vierte Beschreibung des Lehrens und Lernens: Mediatisiertes Lernen . . . . .	14
1.5 Fünfte Beschreibung von Lehr-/Lernverhältnissen: Kommunikatives Lernen . . . . .	17
2. Unterrichtskonzepte als Schnittmuster des organisierten Lernens . . . . .	26
2.1 Die Programmierung des Unterrichts . . . . .	26
2.2 Unterricht als Arrangement zur Förderung des selbst- ständigen Denkens der Schüler . . . . .	34
2.3 Die Inszenierung des selbständigen Lernens mit Hilfe von Arbeitsmitteln . . . . .	42
2.4 Adressatenorientierter Unterricht – Beispiel für kommunikatives Lernen . . . . .	48
2.5 Situationsorientierter Unterricht – Beispiel für offenes, variables Lernen . . . . .	60
3. Die emotionale Dimension des Lernens im Unterricht . . . .	71
3.1 Musische Erziehung . . . . .	71
3.2 Erfahrung und Erlebnis als Kategorien eines Lernens, das die emotionalen, kognitiven und psychomotorischen Aspekte integriert . . . . .	73
3.3 Die emotionale Dimension kognitiven Lernens . . . . .	76
3.4 Affektive Lernziele . . . . .	78

4. Lernanregende methodische Maßnahmen . . . . .	82
4.1 Gruppenpädagogische Ansätze zur Kultivierung der sozialen Beziehungen bei planmäßigem und inhaltlich orientiertem Lernen . . . . .	82
4.2 Zur Funktion audio-visueller Medien im Unterricht . .	95
4.3 Möglichkeiten der Vermittlung von Wirklichkeitserfahrungen . . . . .	103
4.4 Das Rollenspiel – eine Simulationsmethode . . . . .	117
Literatur . . . . .	135