

Übersicht

1	Einleitung	1
2	Varianten selbstgesteuerten Lernens	5
3	Positionierung der Mediendidaktik	35
4	Gründe	69
5	Lernen und Medien	111
6	Lernen mit Text, Bild, Ton	143
7	Lernen mit Anderen	161
8	Planung von Lernangeboten	191
9	Akteure	239
10	Ziele	275
11	Didaktische Methoden (Exposition/ Exploration).....	297
12	Didaktische Methoden (Problemorientierung/Kooperation) ...	339
13	Lernorganisation	387
14	Technische Implementation	433
15	Innovation	475
16	Leitfaden	493
	Literatur	501
	Index	529

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Varianten selbstgesteuerten Lernens	5
2.1	Szenarien	6
2.1.1	Lernprogramme	6
2.1.2	Blended Learning	7
2.1.3	Videokonferenzen	9
2.1.4	Online-Lehrgänge	10
2.1.5	Lernmodule	11
2.1.6	Simulationen und Spiele	12
2.1.7	Lernen in Gemeinschaften	13
2.1.8	Technik	15
2.1.9	Ausblick	17
2.2	Selbststeuerung beim Lernen mit Medien	20
2.2.1	Autodidaktisches Lernen	20
2.2.2	Soziales Lernen	21
2.2.3	Betreutes Lernen	22
2.3	Perspektiven auf selbstgesteuertes Lernen	23
2.3.1	Selbstregulation als innerpsychische Leistung	24
2.3.2	Selbststeuerung in der Montessori-Pädagogik	26
2.3.3	Selbststeuerung in der Kontroverse	29
3	Positionierung der Mediendidaktik	35
3.1	Mediendidaktik in der Bildungswissenschaft	36
3.2	Diskurse der Didaktik	42
3.2.1	Didaktik vs. Instruktionsdesign	43
3.2.2	Modellebenen der Didaktik	45
3.3	Ziele mediendidaktischen Handelns	48
3.3.1	Medienkompetenz und -bildung	49
3.3.2	Handlungs- und Gestaltungsorientierung	51
3.4	Mediendidaktik als gestaltungsorientierte Disziplin	55
3.4.1	Drei Zugänge der Bildungsforschung	55
3.4.2	Merkmale einer Designwissenschaft	63

4	Gründe	69
4.1	Bunter, besser, billiger?.....	70
4.2	Begründungsmuster	72
4.3	Quantitative Effekte.....	76
4.3.1	Methodik der Vergleichsstudien	76
4.3.2	Ergebnisse der Vergleichsstudien	80
4.4	Qualitative Effekte	87
4.5	Effizienz mediengestützten Lernens	91
4.5.1	Aufwand mediengestützten Lernens	93
4.5.2	Bestimmung von Effizienz	98
4.5.3	Maßnahmen zur Steigerung der Effizienz	102
4.6	Anders Lernen.....	104
5	Lernen und Medien	111
5.1	Lerntheoretische Positionen.....	112
5.1.1	Behaviorismus.....	112
5.1.2	Kognitive Ansätze.....	119
5.1.3	Situiertes Lernen und Konstruktivismus	122
5.1.4	Pragmatismus: Denken in Relationen	128
5.2	Die Rolle der Medien	131
5.2.1	Was sind Medien?.....	132
5.2.2	Web 1.0 vs. Web 2.0	137
5.2.3	Qualität von Lernmedien	139
6	Lernen mit Text, Bild, Ton	143
6.1	Merkmale des Arbeitsgedächtnisses	144
6.2	Kognitive Beanspruchung	146
6.3	Mentale Anstrengung	150
6.4	Multimediale Informationsverarbeitung	153
6.5	Gestaltung von Text, Bild und Ton	158
7	Lernen mit Anderen	161
7.1	Warum soziales Lernen?.....	162
7.1.1	Verständnis von sozialem Lernen.....	163

7.1.2	Theoretische Ansätze	164
7.2	Lernen in sozialen Gruppen	168
7.2.1	Merkmale von sozialen Gruppen	169
7.2.2	Gruppen und Gemeinschaften	172
7.2.3	Erleben von Präsenz und Partizipation	176
7.2.4	Gruppenarbeit und Medientypen	182
7.2.5	Gestaltung der sozialen Lernumgebung.....	187
7.3	Perspektiven	188
8	Planung von Lernangeboten	191
8.1	Planbarkeit des Lernens.....	192
8.2	Rahmenmodell der Didaktik	194
8.3	Modelle des Instructional Design	197
8.3.1	Anfänge des Instructional Design.....	198
8.3.2	Traditionelle Modelle	202
8.3.3	Kognitives Instruktionsdesign	206
8.3.4	Konstruktivistische Ansätze.....	210
8.4	Modelle der Softwareentwicklung	215
8.4.1	Phasenmodelle.....	217
8.4.2	Vorgehensmodelle	219
8.5	Agile Entwicklung.....	223
8.6	Design dein Design (DdD)	229
9	Akteure	239
9.1	Akteure in der Entwicklung.....	240
9.2	Konstellation von Akteuren	244
9.2.1	Selbstorganisiertes Lernen mit Medien	246
9.2.2	Medien im Rahmen von betreuten Lernangeboten.....	248
9.2.3	Medien im Rahmen betrieblicher Bildungsarbeit	248
9.3	Ansprüche identifizieren.....	251
9.3.1	Abstrakte Ansprüche.....	253
9.3.2	Erkennen von Stakeholdern	253
9.3.3	Promotoren	255
9.4	Lernende als Akteure	258
9.4.1	Merkmale der Zielgruppe	258
9.4.2	Vorgehen bei der Zielgruppenanalyse.....	265

9.5	Von Nutzenden zu Beteiligten	266
9.5.1	Reaktive Ansätze	267
9.5.2	Partizipative Ansätze	269
9.6	Inklusion	271
10	Ziele	275
10.1	Benennung des Bildungsproblems	276
10.2	Kriterien für Lernerfolg	278
10.3	Kompetenzen	285
10.4	Verständigung über Ziele	293
11	Didaktische Methoden (Exposition/ Exploration)	297
11.1	Lerninhalte methodisch aufbereiten	298
11.2	Expositorische Methoden	305
11.2.1	Direkte Instruktion	305
11.2.2	Induktion und Deduktion	307
11.2.3	Prinzipien zeitlicher Organisation	308
11.2.4	Instruktionale Ereignisse (GAGNÉ)	311
11.2.5	Das 3-2-1-Modell	312
11.2.6	Kognitive Meisterlehre	316
11.2.7	Zusammenfassung	317
11.3	Exploratives Lernen	318
11.3.1	Merkmale explorativen Lernens	318
11.3.2	Bedingungen der Exploration	322
11.3.3	Prinzip von Hypertext	325
11.3.4	Förderung von Orientierung	330
12	Didaktische Methoden (Problemorientierung/Kooperation)	339
12.1	Problembasierte Methoden	341
12.1.1	Lernen mit Ankern	347
12.1.2	Lernen mit Fällen	349
12.1.3	Lernen in Projekten	355
12.1.4	Zusammenfassung	358
12.2	Computersimulationen	359
12.3	Digitale Spiele	366
12.4	Kooperative Methoden	372

12.4.1	Wissensgemeinschaften.....	373
12.4.2	Merkmale des kooperativen Lernens.....	375
12.4.3	Kooperative Lernaufgaben.....	377
12.5	Mediendidaktische Entscheidungen	382
13	Lernorganisation	387
13.1	Mediale Anteile bestimmen	388
13.2	Lernzeiten organisieren	393
13.3	Lernen zeitlich organisieren.....	400
13.4	Lernen sozial organisieren	403
13.4.1	Varianten sozialer Organisation	404
13.4.2	Stadien der Gruppenbildung.....	411
13.5	Lernangebote strukturieren	415
13.5.1	Aufbau von Kursen	415
13.5.2	Analyse der Sachlogik.....	418
13.5.3	Tätigkeitsanalyse	421
13.5.4	Aufbau von Lerneinheiten.....	422
13.5.5	Lernaufgaben	424
14	Technische Implementation	433
14.1	Entwicklung von Internetanwendungen.....	434
14.2	Lernplattformen	438
14.3	Wiederverwertung von Contents	444
14.4	Lernobjekte.....	447
14.5	Web 2.0.....	454
14.6	Soziale Lernplattformen	461
15	Innovation	475
15.1	E-Learning als Innovation	476
15.2	Change Management in der Hochschule	480
16	Leitfaden	493
	Literatur	501
	Index	529