

<b>Inhalt</b>	<b>7</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>13</b>
1.1 Problemstellung	13
1.2 Forschungsansatz und Problemkizze	19
1.3 Aufbau und Gang der Untersuchung	41
<b>2 Grundbegriffe</b>	<b>44</b>
2.1 Medien	44
2.1.1 Der Medienbegriff	44
2.1.2 Medienwahl	48
2.1.3 Die Geschichte der Medien	52
2.1.4 Geschichte der elektronischen Datenverarbeitung	55
2.1.5 Ideen und Theorien im Zeitalter der elektronischen Datenverarbeitung	57
2.1.6 Die Bedeutung von Medien	59
2.1.7 Medienvorverständnis der 1980er und 1990er Jahre	68
2.1.7.1 Medienvorverständnis der 1980er Jahre	69
2.1.7.2 Medienvorverständnis der 1990er Jahre	70
2.1.8 Entwicklung von Medien in der Berufsbildung	72
2.1.9 Funktionserweiterung von Medien in der Berufsbildung	74
2.1.10 Lehr- und Lernprozesse im Wandel durch Neue Medien	75
2.1.11 Multimedia	77
2.1.12 e-learning	83
2.1.13 Aspekte medienpädagogischen Handelns	87
2.2 Kompetenz	92
2.2.1 Dimensionen des Kompetenzbegriffes	92
2.2.2 Medienkompetenz - Dimension von Medienkompetenz	95

2.2.3	Beispiel der Anwendung des Medienkompetenzmodells	98
2.2.4	Informationskompetenz - Information und Wissen	101
<b>3</b>	<b><i>Medien in der Allgemeinen Didaktik</i></b>	<b>105</b>
3.1	Bildungstheoretischer Ansatz	106
3.1.1	Beschreibung des bildungstheoretischen Ansatzes	106
3.1.2	Bedeutung von Medien im bildungstheoretischen Ansatz	109
3.2	Informationstheoretischer Ansatz	110
3.2.1	Beschreibung des informationstheoretischen Ansatzes	110
3.2.2	Bedeutung von Medien im informations-theoretischen Ansatz	111
3.3	Lerntheoretischer Ansatz	112
3.3.1	Beschreibung des lerntheoretischen Ansatzes „Berliner Modell“	112
3.3.2	Bedeutung von Medien im lerntheoretischen Ansatz „Berliner Modell“	113
3.4	Kommunikativer Ansatz	115
3.4.1	Beschreibung des kommunikativen Ansatzes	115
3.4.2	Bedeutung der Medien im kommunikativen Ansatz	116
3.5	Konstruktivismus und konstruktivistische Didaktik	116
3.5.1	Beschreibung des Konstruktivismus und der konstruktivistischen Didaktik	116
3.5.2	Bedeutung von Medien im Konstruktivismus und in der konstruktivistischen Didaktik	121
<b>4</b>	<b><i>Strukturbildende Grundlegung von Medienkompetenz für die kaufmännische Fachdidaktik</i></b>	<b>123</b>
4.1	Computerunterstützte Medien	124

4.1.1	Grundlegende Arten von Mediensystemen	124
4.1.1.1	Informations- und Kommunikationssysteme	124
4.1.1.2	Hypertext und Hypermedia	125
4.1.1.3	Lineare und nicht-lineare Informationssysteme	126
4.1.1.4	Offline-Systeme und Online-Systeme	129
4.1.1.5	Synchrone und asynchrone Informationssysteme	131
4.1.2	Arten computerunterstützter Informationssysteme	132
4.1.2.1	Lexika	134
4.1.2.2	Allgemeine Lernsoftware	135
4.1.2.3	e-learning	136
4.1.2.4	Suchmaschinen/Tools	138
4.1.2.5	Computersimulationen und Computerspiele	139
4.1.2.6	Hypermediale Informationssysteme	140
4.1.3	Professionalisierungsaspekte	143
4.2	Computerunterstützte Lernsysteme	145
4.2.1	Lerntheorien	145
4.2.1.1	Behaviorismus	146
4.2.1.2	Kognitivismus	147
4.2.1.3	Konstruktivismus	148
4.2.2	Einteilung und Formen computerunterstützter Lernsysteme	152
4.2.2.1	Tutorielle Systeme	157
4.2.2.2	Intelligente Tutorielle Systeme	159
4.2.2.3	Hypermedia-Programme	160
4.2.2.4	Übungsprogramme	161
4.2.2.5	Simulationen	162
4.2.2.5.1	Entscheidungssimulation	163
4.2.2.5.2	Verhaltenssimulation	163
4.2.2.5.3	Anwendungssimulation	164
4.2.2.6	Spiele	165
4.2.3	Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes computerunterstützten Lernens	166

4.2.3.1	Anschaulichkeit der Darstellung	166
4.2.3.2	Motivation des Lernenden	168
4.2.3.3	Individualisierung	169
4.2.3.4	Aktive Verarbeitung	170
4.2.4	Vorteile und Nachteile computerunterstützten Lernens	171
4.2.5	Professionalisierungsaspekte	172
4.3	Lernsoftware	174
4.3.1	Darstellung von Lernsoftware	176
4.3.2	Qualitätsbeurteilung und Evaluation von Lernsoftware	178
4.3.3	Grundlagen einer Evaluation	181
4.3.4	Evaluation durch Kriterienkataloge	188
4.3.5	Beispiel eines Kriterienkataloges	193
4.3.5.1	Programmtechnische Kriterien	195
4.3.5.2	Fachdidaktische Kriterien	199
4.3.5.3	Medienpädagogisch-didaktische Beurteilung	202
4.3.6	Expertenbeurteilung von Software	205
4.3.7	Professionalisierungsaspekte	217
4.4	Rechtlicher Rahmen des Einsatzes ‚Neuer Medien‘ in der Schule	219
4.4.1	Rechtsgrundlagen	220
4.4.2	Urheberrecht	223
4.4.3	Datenschutz	226
4.4.4	Datensicherung und Datensicherheit	233
4.4.5	Jugendschutz	235
4.4.6	Professionalisierungsaspekte	237
4.5	Internet-Verhaltensrichtlinien für Schulen	239
4.5.1	Netzwerk, Internet und Schule	240
4.5.2	Ziele der Internetnutzung an Schulen – ein Vergleich	242
4.5.3	Internet-Verhaltensrichtlinien	246
4.5.4.	Technische Realisierung	252

4.6	Gestaltung von Medienkabinetten an Schulen	259
4.6.1	Anforderungen an die Räumlichkeiten	260
4.6.2	Raumgestalterische, ergonomische und technische Anforderungen an Medienkabinette	262
4.6.3	Unterrichtsformen in Abhängigkeit von den Räumlichkeiten	266
4.6.4	Professionalisierungsaspekte	269
<b>5</b>	<b>Berufsfeldspezifische Medienanwendung</b>	<b>271</b>
5.1	Kaufmännisches Lernprogramm am Beispiel von SIMBA	272
5.2	Kaufmännisches Praxisprogramm am Beispiel des MS-Office-Paketes	275
5.3	Hardwarevoraussetzungen	278
5.4	Das Activboard	279
<b>6</b>	<b>Zusammenfassung und Ausblick</b>	<b>282</b>
<i>Glossar</i>		<b>289</b>
<i>Geschützte Marken</i>		<b>301</b>
<i>Abbildungsverzeichnis</i>		<b>303</b>
<i>Tabellenverzeichnis</i>		<b>307</b>
<i>Quellen</i>		<b>309</b>