

# Inhalt

<b>Geleitwort</b> .....	<b>5</b>
<b>Vorwort</b> .....	<b>9</b>
<b>1 Einleitung – Lernen mit digitalen Medien</b> .....	<b>11</b>
1.1 Lernen mit digitalen Medien: Einfluss von Technologie und Gesellschaft .....	13
1.2 Grenzen traditioneller Medien: Warum digitale Medien unabdingbar sind .....	15
1.3 Lernen mit digitalen Medien: Historischer Abriss .....	20
1.4 Lernen mit digitalen Medien: Didaktische Ansätze .....	22
Zusammenfassung und Fazit .....	25
<b>2 Interaktivität und Adaptivität</b> .....	<b>26</b>
2.1 Interaktivität .....	26
2.2 Interaktivität und Lernen .....	29
2.3 Adaptivität .....	37
2.4 Adaptivität und Intelligente Tutorielle Systeme bzw. adaptive Hypermedien .....	38
2.5 Adaptivität und Lernen .....	41
Zusammenfassung und Fazit .....	42
<b>3 Lernen mit Multimedia</b> .....	<b>43</b>
3.1 Kognitive Grundlagen des Lernens mit Multimedia .....	44
3.1.1 Informationsverarbeitung und Arbeitsgedächtnis .....	46
3.1.2 Der Multimedia-Effekt: Speicherung von verbalen und bildhaften Informationen .....	48
3.1.3 Der Modalitätseffekt: Speicherung von auditiven, verbalen und piktoralen Informationen .....	55
3.1.4 Der Split-Attention-Effekt, der Redundanzeffekt und der Expertise-Reversal-Effekt .....	60
3.2 Motivationale und affektive Aspekte multimedialen Lernens .....	62
3.2.1 Der Seductive-Details-Effekt .....	63
3.2.2 Pädagogische AgentInnen .....	65
Zusammenfassung und Fazit .....	66

<b>4</b>	<b>Lernen mit Simulationen und Game-Based Learning . . . . .</b>	<b>67</b>
4.1	Exploratives und hypothesentestendes Lernen mit Simulationen . . . . .	67
4.2	Übendes Lernen mit Simulationen . . . . .	75
4.3	Game-Based Learning . . . . .	76
	Zusammenfassung und Fazit . . . . .	79
<b>5</b>	<b>Computerunterstütztes kollaboratives und kooperatives Lernen . . . . .</b>	<b>81</b>
5.1	Eigenschaften und Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation . . . . .	81
5.2	Lernen in Kleingruppen: Begriffsbestimmungen und didaktische Modelle . . . . .	85
5.3	Computerunterstütztes kollaboratives Lernen in Kleingruppen . . . . .	89
5.4	Massive Open Online Courses . . . . .	94
5.5	Kollaboratives Schreiben im Internet: Blogs und Wikis . . . . .	95
	Zusammenfassung und Fazit . . . . .	98
<b>6</b>	<b>Hybride Lernformen . . . . .</b>	<b>100</b>
6.1	Hybrides Lernen und Blended Learning . . . . .	100
6.2	Mobiles Lernen . . . . .	105
6.3	Vod- und Podcasts . . . . .	106
6.4	Flipped Classrooms . . . . .	109
6.5	E-Portfolios . . . . .	110
	Zusammenfassung und Fazit . . . . .	111
<b>7</b>	<b>Augmented und Virtual Reality . . . . .</b>	<b>113</b>
7.1	Augmented Reality . . . . .	113
7.2	Virtual Reality . . . . .	117
	Zusammenfassung und Fazit . . . . .	119
	<b>Literatur . . . . .</b>	<b>121</b>
	<b>Stichwortverzeichnis . . . . .</b>	<b>143</b>