
Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Kapitel 0: Einführung	10
0.1 Die Motivation zu diesem Buch	10
0.2 Ziele und Zielgruppe des Buches.....	14
0.3 Überblick über den Aufbau des Buches.....	17
 Kapitel 1: Lernen mit digitalen Medien in der Lehrerbildung	20
1.1 Lehreraus- und -fortbildung	21
1.1.1 Die Aus- und Fortbildungssituation in der Lehrerbildung	21
1.1.2 Die Lernkultur in der Lehrerbildung	27
1.2 Einsatz digitaler Medien in der Lehrerbildung.....	30
1.2.1 Digitale Medien in der Lehrerausbildung.....	31
1.2.2 Digitale Medien in der Lehrerfortbildung	33
1.3 Zusammenfassung.....	37
 Kapitel 2: Das Phänomen Lernen	39
2.1 Die Vielfalt des Lernens	40
2.1.1 Verschiedene Qualitätsstufen des Lernens.....	41
2.1.2 Verschiedene Facetten des Lernens.....	42
2.2 Die kognitive Dimension des Lernens	44
2.2.1 Lernen und Gedächtnis	44
2.2.2 Problemlösen und Lerntransfer	46
2.2.3 Metakognition und Selbststeuerung	49
2.3 Die motivationale Dimension des Lernens	52
2.3.1 Lernen und Motivation.....	53

2.3.2	Selbstbestimmung und motiviertes Handeln	54
2.3.3	Neugier und Interesse.....	56
2.4	Die emotionale Dimension des Lernens	58
2.4.1	Lernen und Emotion.....	58
2.4.2	Emotion, Motivation und Kognition.....	60
2.4.3	Flow-Erleben und emotionale Intelligenz.....	61
2.5	Die soziale Dimension des Lernens.....	64
2.5.1	Lernen und soziale Interaktion	64
2.5.2	Kooperation und Kollaboration.....	66
2.5.3	Kontext und Situiertheit.....	68
2.6	Zusammenfassung.....	70

Kapitel 3: Lernen mit digitalen Medien 73

3.1	Potentiale der digitalen Medien.....	74
3.1.1	Digitale Medien.....	74
3.1.2	Lernpotentiale.....	76
3.2	Lernen mit neuen Informationstechnologien.....	80
3.2.1	Multimedia.....	81
3.2.2	Interne und externe Codierung von Information.....	82
3.2.3	Multimediales Lernen.....	88
3.3	Lernen mit neuen Kommunikationstechnologien	92
3.3.1	Information und Kommunikation im Netz.....	93
3.3.2	Hypermedia.....	94
3.3.3	Telekooperatives Lernen	97
3.4	Kategorisierung von Blended Learning	103
3.4.1	Blended Learning	103
3.4.2	Verschiedene Kategorisierungsvorschläge	104
3.4.3	Versuch einer Synthese	109
3.5	Zusammenfassung.....	113

Kapitel 4: Vom Lernen zum Lehren 116

4.1	Wissen als Bindeglied zwischen Lernen und Lehren.....	117
4.1.1	Die strukturalistische Perspektive	118
4.1.2	Verschiedene Wissensformen	120
4.2	Lehren als Gestaltung von Lernumgebungen.....	122
4.2.1	Informelles und institutionalisiertes Lernen	123

4.2.2	Lernumgebungen, Didaktik und Design	126
4.3	Gestaltung von Blended Learning-Umgebungen.....	130
4.3.1	Verschiedene Gestaltungsebenen	130
4.3.2	Die Konzeption auf der Strukturebene	137
4.3.3	Die Betreuung auf der Prozessebene	139
4.4	Zusammenfassung.....	142

Kapitel 5: Lernparadigmen und ihre Folgen..... 145

5.1	Drei Paradigmen des Lernens	146
5.1.1	Der paradigmatische Charakter von Lerntheorien	146
5.1.2	Behaviorismus.....	149
5.1.3	Kognitivismus.....	152
5.1.4	Konstruktivismus	155
5.2	Die Bedeutung von Lernparadigmen für Blended Learning.....	157
5.2.1	Lernen aus der Sicht des Behaviorismus	158
5.2.2	Lernen aus der Sicht des Kognitivismus	160
5.2.3	Lernen aus der Sicht des Konstruktivismus.....	162
5.3	Gemeinsamkeiten und Unterschiede.....	165
5.3.1	Steuerungslogik behavioristischer und kognitivistischer Ansätze	166
5.3.2	Ermöglichungsdenken konstruktivistischer Ansätze	169
5.3.3	Komplementarität statt Gegensatz	171
5.4	Zusammenfassung.....	173

Kapitel 6: Instruktionsdesign – Kontextdesign – Aufgabendesign..... 175

6.1	Modelle des Instruktionsdesigns	176
6.1.1	Programmierte Unterweisung.....	177
6.1.2	Instruktionstheorie	179
6.1.3	Expositorisches Lehren	182
6.1.4	Elaborationstheorie.....	185
6.1.5	Component Display-Theorie	188
6.2	Modelle des Kontextdesigns.....	191
6.2.1	Entdeckendes Lernen.....	192
6.2.2	Cognitive Apprenticeship	194
6.2.3	Anchored Instruction	197
6.2.4	Lernen in Lernzyklen.....	200

6.2.5	Goal-based Scenarios.....	202
6.2.6	Exkurs: WebQuests	205
6.3	Die Rolle des Aufgabendesigns	207
6.3.1	Gestaltung von Inhalten und Aufgaben	207
6.3.2	Didaktische Bedeutung von Aufgaben.....	211
6.3.3	Verschiedene Aufgabenformen.....	214
6.4	Das Spiel als Rahmenkonzept.....	219
6.4.1	Die Idee des Spiels	219
6.4.2	Aufgaben als Spiel	220
6.5	Zusammenfassung.....	225

Kapitel 7: Beispiele für Blended Learning in der Lehrerbildung.....228

7.1	Blended Learning in der Lehrerausbildung	229
7.1.1	Beispiel 1: Ein Blended Learning-Angebot zur Unterrichtsentwicklung	230
7.1.2	Beispiel 2: Ein Blended Learning-Angebot zur Schulentwicklung	234
7.2	Blended Learning in der Lehrerfortbildung.....	240
7.2.1	Beispiel 1: Ein Blended Learning-Angebot zum Medieneinsatz im Fachunterricht	241
7.2.2	Beispiel 2: Ein Blended Learning-Angebot zur Entwicklung von Unterrichtsqualität	246
7.3	Die Zukunft der Lehrerbildung mit digitalen Medien	251
7.3.1	Folgerungen aus den Beispielen.....	251
7.3.2	Nutzen und Potentiale digitaler Medien für die Lehrerbildung.....	254
7.4	Zusammenfassung.....	259

Literatur.....262