

---

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>Vorwort</b>	9
<b>Kapitel 0: Einführung</b>	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
<b>Kapitel 1: Lernen mit digitalen Medien in der Lehrerbildung</b>	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
<b>Kapitel 2: Das Phänomen Lernen</b>	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

## Inhaltsverzeichnis

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

## **Kapitel 3: Lernen mit digitalen Medien .....** 73

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

## **Kapitel 4: Vom Lernen zum Lehren .....** 116

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

4.2.2	Lernumgebungen, Didaktik und Design .....	126
<b>4.3</b>	<b>Gestaltung von Blended Learning-Umgebungen</b> .....	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
<b>4.4</b>	<b>Zusammenfassung</b> .....	142

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

<b>5.1</b>	<b>Drei Paradigmen des Lernens</b> .....	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
<b>5.2</b>	<b>Die Bedeutung von Lernparadigmen für Blended Learning</b> .....	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
<b>5.3</b>	<b>Gemeinsamkeiten und Unterschiede</b> .....	165
5.3.1	Steuerungslogik behavioristischer und kognitivistischer Ansätze .....	166
5.3.2	Ermöglichungsdenken konstruktivistischer Ansätze .....	169
5.3.3	Komplementarität statt Gegensatz .....	171
<b>5.4</b>	<b>Zusammenfassung</b> .....	173

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

<b>6.1</b>	<b>Modelle des Instruktionsdesigns</b> .....	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
<b>6.2</b>	<b>Modelle des Kontextdesigns</b> .....	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

## Inhaltsverzeichnis

6.2.5 Goal-based Scenarios.....	202
6.2.6 Exkurs: WebQuests .....	205
<b>6.3 Die Rolle des Aufgabendesigns .....</b>	<b>207</b>
6.3.1 Gestaltung von Inhalten und Aufgaben .....	207
6.3.2 Didaktische Bedeutung von Aufgaben.....	211
6.3.3 Verschiedene Aufgabenformen.....	214
<b>6.4 Das Spiel als Rahmenkonzept.....</b>	<b>219</b>
6.4.1 Die Idee des Spiels .....	219
6.4.2 Aufgaben als Spiel .....	220
<b>6.5 Zusammenfassung.....</b>	<b>225</b>
<b>Kapitel 7: Beispiele für Blended Learning in der Lehrerbildung.....</b>	<b>228</b>
<b>7.1 Blended Learning in der Lehrerausbildung .....</b>	<b>229</b>
7.1.1 Beispiel 1: Ein Blended Learning-Angebot zur Unterrichtsentwicklung .....	230
7.1.2 Beispiel 2: Ein Blended Learning-Angebot zur Schulentwicklung .....	234
<b>7.2 Blended Learning in der Lehrerfortbildung.....</b>	<b>240</b>
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
<b>7.3 Die Zukunft der Lehrerbildung mit digitalen Medien .....</b>	<b>251</b>
7.3.1 Folgerungen aus den Beispielen.....	251
7.3.2 Nutzen und Potentiale digitaler Medien für die Lehrerbildung.....	254
<b>7.4 Zusammenfassung.....</b>	<b>259</b>
<b>Literatur .....</b>	<b>262</b>