

Seite	Inhalt	Seite	Bl.
125	4.1.3 Wortbildung – Ordneträgerprinzip	8	10
127	4.1.4 Kurze – Prägnanz	1.6	18
130	VORWORT	1.1.6	18
11	4.1.6 Hyperlinks	2.1.6	18
11	4.1.1 WAS SIND MEDIEN?	2.6	18
12	1.1 Medien	2.7.6	18
23	1.1.1 Externe und interne Repräsentationen	2.7.6	18
25	1.1.2 Medien und Kultur	2.7.6	18
30	1.1.3 Wichtige Disziplinen	2.7.6	18
33	1.1.4 Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen	2.7.6	18
138	4.2.1 Beachtung der Aufgabenkomplexität	3.6	19
37	1.2 Lernen	3.6	19
39	1.2.1 Behaviorismus	3.6	19
42	1.2.2 Kognitivismus	3.6	19
48	1.2.3 Konstruktivismus	3.6	19
50	1.2.4 Konnektionismus	3.6	19
52	4.3.1 Testfragen	3.6	19
53	4.2 THEORIEN	4.3.6	20
54	2.1 Cognitive-Load-Theorie von Sweller	4.3.6	20
54	2.1.1 Einleitung	4.3.6	20
54	2.1.2 Arbeits- und Langzeitgedächtnis	4.3.6	20
58	2.1.3 Schemata	4.3.6	20
60	2.1.4 Cognitive Load	4.3.6	20
62	2.1.5 Messmethoden	4.3.6	20
64	2.1.6 Fazit	4.3.6	20
65	4.4.3 Testfragen	4.3.6	20
154	4.4.4 Film oder Medien? Versatz / Ablenkung	4.3.6	21
66	4.2.2 Kognitive Theorie multimedialen Lernens von Mayer	4.6	21
66	2.2.1 Grundannahmen	4.6	21
68	2.2.2 Gedächtnisspeicher	4.6	21
70	2.2.3 Kognitive Prozesse	4.6	21
71	2.2.4 Repräsentationsformen	4.6	21
72	2.2.5 Integratives Modell des Text- und Bildverständnisses von Schnozt	4.6	21
76	2.2.6 Kognitiv-affektive Theorie des Lernens mit Medien von Moreno	4.6	21
78	2.2.7 Fazit	4.6	21
79	4.5.3 Testfragen mit Bezug zu E-Learning	4.6	21
168	4.5.3 Testfragen	4.6	21

81	3	LERNEREIGENSCHAFTEN	tierini
82	3.1	Medienkompetenz	so
84	3.1.1	Womit beginnt die mediale Zeichenkompetenz?	so
87	3.1.2	Das Verstehen von Filmen	so
88	3.1.3	Unterscheidung von Programmformaten	so
88	3.1.4	Unterscheidung von Realität und Fiktion	so
90	3.1.5	Wissen um die Gestaltungsmittel des Films	so
95	3.1.6	Das Verstehen von Benutzeroberflächen	so
96	3.1.7	Zusammenhang zwischen medialer Zeichenkompetenz und anderen bildungsrelevanten Kompetenzen	so
97	3.1.8	Dimensionen der Medienkompetenz im Jugend- und Erwachsenenalter	so
99	3.1.9	Fazit	so
99		Testfragen	so
100	3.2	Expertise	so
100	3.2.1	Expertise-Umkehr-Effekt	so
104	3.2.2	Vorübungsprinzip	so
104	3.2.3	Effekt der Isolation interagierender Elemente	so
105	3.2.4	Imaginationseffekt	so
105	3.2.5	Fazit	so
106		Testfragen	so
106	3.3	Räumliches Vorstellungsvermögen und weitere Lernereigenschaften	so
106	3.3.1	Räumliches Vorstellungsvermögen	so
108	3.3.2	Weitere Lernereigenschaften	so
108	3.3.3	Feld(un-)abhängigkeit	so
110	3.3.4	Verbalisierer versus Visualisierer	so
111	3.3.5	Geschlecht	so
112	3.3.6	Fazit	so
112		Testfragen	so
113	3.4	Zusammenfassende Bewertung von Lernereigenschaften in Bezug zu E-Learning-Theorien	so
115	4	GESTALTUNG UND WIRKUNG	so
118	4.1	(Hyper-)Texte	so
119	4.1.1	Textverstehen als Aufbau eines geeigneten Situationsmodells	so
122	4.1.2	Einfachheit	so

125	4.1.3	Gliederung – Ordnung	8.4	60
127	4.1.4	Kürze – Prägnanz	1.6.8	60
128	4.1.5	Anregende Zusätze	5.3.8	60
130	4.1.6	Hyperlinks	1.6.2-3	60
131	4.1.7	Fazit mit Bezug zu anderen Gestaltungsempfehlungen	1.6.4	60
132		Testfragen	1.6.4	60
133	4.2	Bilder	1.6.5	60
135	4.2.1	Integration von Text- und Bildelementen	1.6.5	60
137	4.2.2	Präsentation von Bildern vor Texten	1.6.5	60
138	4.2.3	Nutzung des visuellen und akustischen Arbeitsgedächtnisses	1.6.5	60
138	4.2.4	Beachtung der Aufgabenkomplexität	1.6.5	60
139	4.2.5	Vermeidung dekorativer Bilder?!	1.6.5	60
139	4.2.6	Fazit mit Bezug zu E-Learning Theorien	1.6.5	60
140		Testfragen	1.6.5	60
140	4.3	Gestaltung von bewegten Bildern	1.6.6	60
141	4.3.1	Zeitgleiche Darbietung der zugehörigen, gesprochenen Erklärung	1.6.6	60
142	4.3.2	Unterteilung in lernergerechte Abschnitte	1.6.6	60
143	4.3.3	Fazit mit Bezug zu anderen Gestaltungsempfehlungen	1.6.6	60
143		Testfragen	1.6.6	60
143	4.4	Die (Medien-) Wirkung von Film und Fernsehen	1.6.7	60
144	4.4.1	Aktives oder passives Verstehen?	1.6.7	60
145	4.4.2	Der Einfluss von Film und Fernsehen auf kognitive und soziale Leistungen	1.6.7	60
152	4.4.3	Werden Filme wirklich „flacher“ verstanden als Printmedien?	1.6.7	60
154	4.4.4	Film oder Hörmedien?	1.6.7	60
158	4.4.5	Gefahren von Film und Fernsehen: Die Wirkung beängstigender Filme	1.6.7	60
161	4.4.6	Gefahren von Film und Fernsehen: Gewalt in Film und Fernsehen und aggressives Verhalten	1.6.7	60
162	4.4.7	Fazit	1.6.7	60
162		Testfragen	1.6.7	60
163	4.5	Computersimulationen	1.6.8	60
164	4.5.1	Probleme	1.6.8	60
165	4.5.2	Unterstützungsmaßnahmen	1.6.8	60
168	4.5.3	Fazit mit Bezug zu E-Learning Theorien	1.6.8	60
168		Testfragen	1.6.8	60

169	4.6	Problem(löse-)aufgaben	4.6.1	Ciisbun - O	128
169	4.6.1	Verwendung ausgearbeiteter Lösungsbeispiele			129
173	4.6.2	Nutzung von Problemvervollständigungsaufgaben und -strategien			128
174	4.6.3	Benutzung zielfreier Problemlöseaufgaben			130
175	4.6.4	Verwendung variabler Problemlöseaufgaben			131
175	4.6.5	Fazit mit Bezug zu E-Learning Theorien			132
176	4.6	Testfragen			133
176	4.7	Computer- und Video(lern-)spiele	4.7.1	Besän	132
178	4.7.1	Spielen und Lernen			138
180	4.7.2	Denken und Problemlösen beim Computerspiel			138
184	4.7.1	Fazit			139
185	4.7	Testfragen			139
187	3.2	FAZIT UND AUSBLICK			
188	3.2.1	Expertise bzw. nov. Fähigkeit	4.3	Cesjilung nov. Fähigkeit	140
188	3.2.2	Zertifizierte Darstellung der Gedankenabfolge/Gedankensprozesse	4.3.1	Zertifizierte Darstellung der Gedankenabfolge/Gedankensprozesse	141
188	3.2.3	Effekt der Interaktion interagierender Gedanken			
188	3.2.4	Instantiation in Lehrerleistung	4.3.2	Unerhebung in Lehrerleistung	142
188	3.2	Testfragen			143
188	3.3	3.3.1 Wissensarten	4.3.3	Fazit mit Bezug zu anderen Gestaltungselementen	143
188	3.3.1	Aktivität oder passiver Vorausfluss	4.4.1	Testfragen	143
188	3.3.2	Des Einflusses von Erfahrungsbereichen und Lernereigenschaften	4.4.2	Testfragen	144
188	3.3.3	Weitere Lernereigenschaften			
188	3.3.4	Verbalisierte versus nicht verbalisierte Wissensarten	4.4.3	Testfragen	145
188	3.3	Testfragen von Film und Flimtechnik	4.4.4	Testfragen	145
188	3.3.5	Film oder Hörspiel	4.4.5	Testfragen	146
188	3.3.6	Fazit			
188	3.3	Testfragen von Film und Flimtechnik	4.4.6	Testfragen	147
188	3.4	Zusammenfassende Beurteilung von Lerntheorie & Bezug zu E-Learning-Theorien			148
189	4	Gestaltungselemente	4.5	Computer simulations als dynamische	149
189	4.1	(Hyper-)Texte	4.5.1	Projekte	149
189	4.2	Textverzeichnisse	4.5.2	Textverzeichnisse als Nutzungsanleitungen	150
189	4.3	Testfragen zu E-Lernungs Theorien	4.5.3	Fazit mit Bezug zu E-Lernungs Theorien	150
189	4.2	Testfragen			150