Welche Formen der Interaktivität lassen sich in computerbasierten Lernprogrammen unterscheiden?

- **Drill and Practice:**
  ereits Gelerntes zu festigen und zu wiederholen (Üben); die Übungsaufgaben sind kleinschrittig und sehr spezifisch. Die Rückmeldung erfolgt unmittelbar und beschränkt sich meist auf eine „richtig/falsch“-Bewertung.
- **Tutorielle Programme:**
  Sachverhalte und Zusammenhänge verstehen; die Möglichkeiten der flexiblen Präsentation (z. B. Text, Grafiken, Animationen, gesprochene Sprache, Video) werden genutzt.
- **Intelligente tutorielle Systeme bzw. kognitive Tutoren:**
  Prozedurale Regeln erwerben/korrigieren; streben eine differenzierte Wissensdiagnose des Lernenden an, um gezielt Informationen, Instruktionen und Übungen bereitzustellen. Dafür ist eine kognitive Modellierung des Wissensgebietes erforderlich. Prozeduralen Regeln und deklarativen Elementen wandeln sich im Lernprozess durch Neuerwerb, Automatisierung, Strategiewechsel, Fehlerkorrektur, Hinzufügen deklarativer Elemente etc. Ein Beispielen für funktionierende adaptive Lernprogramme ist der Cognitive Tutor (z. B. Ritter, Anderson, Koedinger & Corbett, 2007), der auf Basis einer ACT-R-Modellierung (vgl. Kap. 4) Lernende beim Lösen algebraischer Umformungen adaptiv unterstützt.
- **Hypertext und Hypermedia:**
  Nachschlagen, Recherchieren
- **Simulationen und Mikrowelten:**
  Training/Automatisierung und Situiertes Lernen/Problemlösen in komplexen Umgebungen

Die meisten heute gebräuchlichen computerbasierten Lernprogramme sind tutorielle Programme und/oder Drill-and-Practice-Programme.

Brünken, Münzer & Spinath, 2019

Eindeutige ID: #1080
Verfasser: Dr. Jutta Zingler
Letzte Änderung: 2023-05-08 21:47

© 2025 Dr. Jutta Zingler <info@cube-academy.org>