

Inhalt

Danksagung der Autoren	5
Vorwort	11
Einführung	13
Teil 1: Wissenschaftliche Grundlagen	17
1 Psychologische Grundlagen des Online-Lernens Ludwig Issing	19
2 Pädagogische Grundlagen für das Online-Lernen Renate Schulz-Zander & Gerhard Tulodziecki	35
3 Informationstechnische Grundlagen des Online-Lernens Heinz-Dietrich Wuttke	47
4 Interdisziplinarität als Grundlage des Online-Lernens Paul Klimsa	61
Teil 2: Charakteristika des Online-Lernens	71
5 Multimedia, Multicodierung und Multimodalität beim Online-Lernen Bernd Weidenmann	73
6 Online-Lernen mit Texten und Bildern Wolfgang Schnotz & Holger Horz	87
7 Wissenserwerb mit digitalen Medien Roland Brünken & Tina Seufert	105
8 Adaptivität und Adaptierbarkeit beim Online-Lernen Detlev Leutner	115
9 Interaktivität in Online-Anwendungen Helmut Niegemann	125

10	Blended Learning: Forschungsfragen und Perspektiven Birgitta Kopp & Heinz Mandl	139
11	Kooperatives netzbasiertes Lernen Daniel Bodemer, Birgit Gaiser & Friedrich W. Hesse	151
12	Kooperationsskripts – Drehbücher für das computerunterstützte kooperative Lernen Lars Kobbe, Armin Weinberger & Frank Fischer	159
13	Konnektivität von Online-Anwendungen Thomas Bernhardt, Marcel Kirchner & Oliver Klosa	167
14	Lernen in Virtuellen Klassenräumen Rolf Schulmeister	179
Teil 3: Design, Organisation und Werkzeuge des Online-Lernens		195
15	Drehbuchschreiben für Online-Lernangebote Alexander Westphal	197
16	Learning-Management an Hochschulen Christoph Igel	207
17	Wissensmanagement beim Online-Lernen Gabi Reinmann	217
18	Organisation des Online-Lernens Thomas Köhler, Jörg Neumann & Volker Saupe	229
19	Online-Tutoring Elisabeth Katzlinger	243
20	Planung und Entwicklung von Online-Lernangeboten in der Praxis Peter Schisler	255
21	Didaktische Konzeption von Angeboten des Online-Lernens Michael Kerres, Nadine Ojstersek & Jörg Stratmann	263
22	Potenziale von IPTV, iTV und WebTV für das Online-Lernen Robert Strzebkowski	273
23	Technologien für das Mobile Lernen Michael A. Herzog & Jürgen Sieck	283
24	Serious Games: Spielerische Lernumgebungen und deren Design Michael Wagner	297

Teil 4: Evaluation des Online-Lernens 307

- 25 Methoden und Ergebnisse der Evaluation elektronischer Lernangebote**
Ulrich Glowalla, Meike Herder, Cord Süße & Nina Koch 309
- 26 Usability-Testing zur Qualitätssicherung von Online-Lernangeboten**
Florian Kerkau 329
- 27 Qualität für neue Lernkulturen des „Next Generation“ E-Learning**
Ulf-Daniel Ehlers 339

Teil 5: Online-Lernen in der Praxis 357

- 28 Online-Lernen in der Schule**
Heike Schaumburg & Thomas Seidel 359
- 29 Hochschule online – Online Lehren und Lernen in der Hochschule**
Jesko Kaltenbaek 367
- 30 Fremdsprachenlernen online**
Jörg Roche 389
- 31 Design und Entwicklung von Online-Lernangeboten für die Hochschule**
Thomas Lerche & Hans Gruber 401
- 32 Virtuelles Lernen in der Berufsbildung**
Gerhard Zimmer 411
- 33 E-Learning in der Aus- und Weiterbildung**
Ullrich Dittler, Thomas Jechle 419
- 34 E-Learning in Management und Unternehmenskommunikation**
Dieter Euler & Sabine Seufert 427
- 35 E-Learning im Handwerk**
Sönke Knutzen & Falk Howe 439
- 36 E-Learning und Wissensmanagement in deutschen Unternehmen**
Lutz P. Michel 447
- 37 Online-Lernen in Banken**
Joachim P. Hasebrook 457
- 38 Anwendungen für E-Learning im Versicherungswesen**
Werner Kohn & Claus Dziarstek 471
- 39 Online-Lernen in der Verwaltung: „ViVA – die virtuelle Verwaltungsakademie“**
Robert Friedlmayer 481

40	Zielgruppenspezifisches E-Learning	
	Lutz Goertz & Julia Flasdick	489
	Teil 6: Ausblick	503
41	Die zukünftige Bedeutung des Online-Lernen für lebenslanges Lernen	
	Peter Baumgartner	505
	Glossar	515
	Sachverzeichnis	549
	Literatur	557
	Autorenverzeichnis	613