

## Alle Artikel des Jahres 2006

Fischer, F. & Früh, S. (2006): Medienunterstützte Übungen mit netzbasierten Kooperationskripts - ein Beispiel aus der Psychologie.

Der Erfahrungsbericht beschreibt Möglichkeiten der Verwendung digitaler Medien zur Anreicherung traditioneller Präsenzveranstaltungen. Im Fallbeispiel wurde eine Veranstaltung aus dem Psychologiestudium durch den Einsatz digitaler Medien und netzbasierter Kooperationskripte didaktisch und organisatorisch umgestaltet. Zum Artikel

Panke, S. & Oestermeier, U. (2006): Weblogs in der Lehre - drei Fallbeispiele.

In dem Artikel beschreibt das Autorenduo praktische Befunde und theoretische Grundlagen für den Einsatz von Weblogs in Lehrveranstaltungen. Erfahrungen mit der Integration von Blogs in drei verschiedene Lehrveranstaltungen werden dabei kritisch reflektiert. Zum Artikel

Panke, S. (2006): Medientheorien des Computers.

Welches sind die Besonderheiten digitaler Medien im Spiegel medientheoretischer Positionen? Der Text gibt einen einführenden Überblick zu verschiedenen Autorinnen und Autoren, die zur Gestaltung und Nutzung computer- oder internetbasierter Umgebungen Thesen ausformuliert haben. Zum Artikel

Redaktionsteam e-teaching.org (2006): Didaktische Modelle.

Als Wissenschaft des Lehrens- und Lernens beschäftigt sich die Didaktik mit inhaltlichen Fragen und methodischen Überlegungen zur Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen. Der Text gibt auf verständliche Weise einen Überblick zu verschiedenen Strömungen der Didaktik. Zum Artikel

Redaktionsteam e-teaching.org (2006): Informelles Lernen.

Der Langtext beschreibt zunächst den Begriff Informelles Lernen und erläutert anschließend die Möglichkeiten, wie E-Learning einen Beitrag hierzu leisten kann. Zum Artikel

Rinn, U. & Bett, K. (2005): Blended Concepts: Hybride Beratungs- und Qualifizierungs-Angebote für Hochschullehrende.

Hybride Supportangebote unter Integration von Online-Informationsressourcen bieten den Dozenten eine erweiterte Informationsgrundlage und den Beratern die Möglichkeit, ihr eigenes Beratungsangebot zu ergänzen und effizient zu gestalten. Generelle Überlegungen, Möglichkeiten und Praxisbeispiele hierzu stellen Rinn und Bett dar. Zum Artikel

Schwan, S. (2006): Game Based Learning.

Der Langtext Game Based Learning gibt einen Überblick über wesentliche Qualitätsmerkmale und Elemente, die Computerspiele aufweisen müssen, um als „gut“ bezeichnet werden zu können. Darüber hinaus werden die Ergebnisse auf Lernspiele angewandt, um so die zentralen Dimensionen herauszufiltern, die diese für den Nutzer zu einem attraktiven Lernangebot werden lassen. Zum Artikel

Zentel, P. (2006): Barrierefreiheit

Barrierefreiheit im Internet bedeutet, dass Menschen mit Behinderungen ein webbasiertes Bildungsangebot möglichst einfach und selbstständig benutzen können. Der Artikel von Peter Zentel erläutert, warum Barrierefreiheit im Kontext der Hochschullehre von Bedeutung ist und welche Vorteile eine barrierefreie Gestaltung bietet. Zum Artikel

Letzte Änderung: 08.04.2015

## Zitation

e-teaching.org (2015). Alle Artikel des Jahres 2006. Zuletzt geändert am 08.04.2015. Leibniz-Institut für Wissensmedien: [https://www.e-teaching.org/materialien/artikel-old/artikel\\_2006/index\\_html](https://www.e-teaching.org/materialien/artikel-old/artikel_2006/index_html). Zugriff am 17.10.2019

[Barrierefreiheit](#) [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)