

Studierplatz und s2w-Compiler

Dr. Antje Proske

**Workshop „Lehren und Lernen mit digitalen Medien“
TU Dresden | 03.-04.12.2009**

Innovationspotential Neuer Medien

- **Neue Medien können durch ihre Interaktionsmöglichkeiten mit den Inhalten zielerreichendes Lernen und die Lernmotivation fördern**

- **Werkzeuge für Autoren erleichtern**
 - ▶ die Strukturierung und Präsentation von Informationen
 - ▶ die Integration verschiedener Lernmedien
 - ▶ die Implementierung von Strategien zur aktiven Auseinandersetzung mit den Medien
 - ▶ die Gestaltung ergonomischer Bedienoberflächen

Autorenwerkzeug „s2w-Compiler“

Medientabelle

Formatvorlagen

Quelle zusätzlicher Lehr-Lernmaterialien

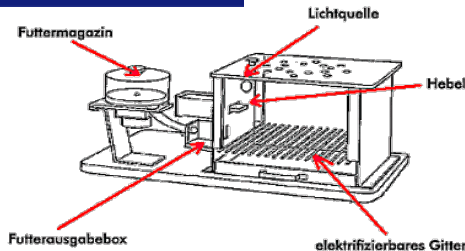
Operantes Konditionieren

Medium	Quelle	Titel	Kommentar
Folie			
Beispiel			
Aufgabe			
Link			
Aufgabe			

Eine typische Experimentalanordnung zur Untersuchung eines operanten Lernprozesses lässt sich anhand der Versuchsanordnung von Skinner beschreiben.

Die Versuchstiere, zumeist Ratten oder Tauben, wurden in Problemkäfigen, sogenannten "Skinner-Boxen" trainiert, ein bestimmtes Verhalten häufiger u zeigen.

Text, Grafiken

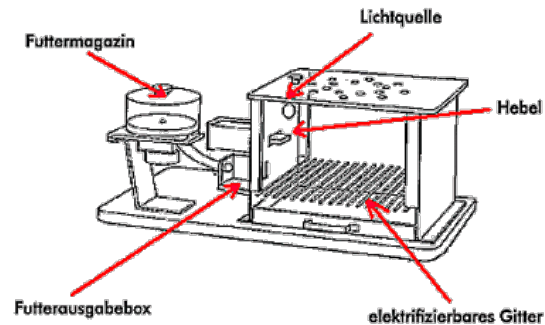


s2w-Compiler

Operantes Konditionieren

Eine typische Experimentalanordnung zur Untersuchung eines operanten Lernprozesses lässt sich anhand der Versuchsanordnung von Skinner beschreiben.

Die Versuchstiere, zumeist Ratten oder Tauben, wurden in Problemkäfigen, sogenannten "Skinner-Boxen" trainiert, ein bestimmtes Verhalten häufiger oder auch weniger häufig zu zeigen.



- Einleitung
- Behaviourismus
- Klassisches Konditionieren
- **Operantes Konditionieren**
- Vertreter
- Anwendungen
- Modifikationen

- Glossar
- Sammelmappe
- Protokoll
- Material

Text Folien Beispiele Aufgaben Links

Autoren-Perspektive
Text-Dokument

Lerner-Perspektive
Web Browser

Was ist Operantes Konditionieren?

Ein Angler geht immer zum gleichen Fluss. Er nimmt täglich einen anderen Köder, um zu testen, mit welchem Köder er einen einfachen Haken. Kein Fisch beißt an. Am zweiten Tag nimmt er eine grüne Fliege. Am dritten Tag bekommt er tatsächlich zwei Forellen. Am vierten Tag setzt er eine selbstgebaute Fliege ein - ohne Erfolg. Am fünften Tag setzt er eine blaue Fliege und angelt einen Fisch. Er beschließt, von nun an nur noch blaue Fliegen zu verwenden.

aktuelle Aktivitäten

Lernen am Erfolg!

OK Abbruch

- ▶ Einleitung
- ▼ Was ist Operantes Konditionieren?
- ▼ Prinzipien des Operanten Konditionierens
- ▼ Experimentalparadigma
- ▼ Verhaltensbeeinflussung
- ▼ Vertreter
- ▼ Anwendungen
- ▼ Modifikationen

Kennzeichnung bearbeiteter Kapitel

Inhaltsverzeichnis

Meta-kognitive Hilfen

Tab. 1: Wie der Angler...

Tag	1. Tag	2. Tag	3. Tag	4. Tag	5. Tag
Köder	grüne Fliege	blaue Fliege	grüne Fliege	selbstgebaute Fliege	blaue Fliege
Erfolg	nichts	zwei Forellen	ein Biss	nichts	1 Fisch
					

Das hier genannte Beispiel verdeutlicht das Grundprinzip des Operanten Konditionierens: Die Konsequenzen eines Verhaltens beeinflussen das weitere Auftreten des Verhaltens.

© TU Dresden, Psychologie des Lehrens und Lernens

Kennzeichnung verfügbarer Ressourcen - zusätzliches Lehr-Lernmaterial

- Lernwerkzeuge
- ▶ Glossar
 - ▶ Sammelmappe
 - ▶ Verlaufs-Protokoll
 - ▶ Aufgabenprotokoll
 - ▶ Material

- Sie haben nun Gelegenheit, den s2w-Compiler zur Erstellung eines Studierplatzes auszuprobieren.