

4 Geschichte der Lernmaschinen

- 4.1 Vorgeschichte ←
- 4.2 Behaviorismus: Programmierte Unterweisung
- 4.3 ...

Literatur:

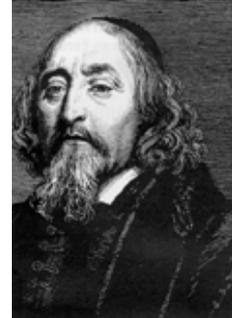
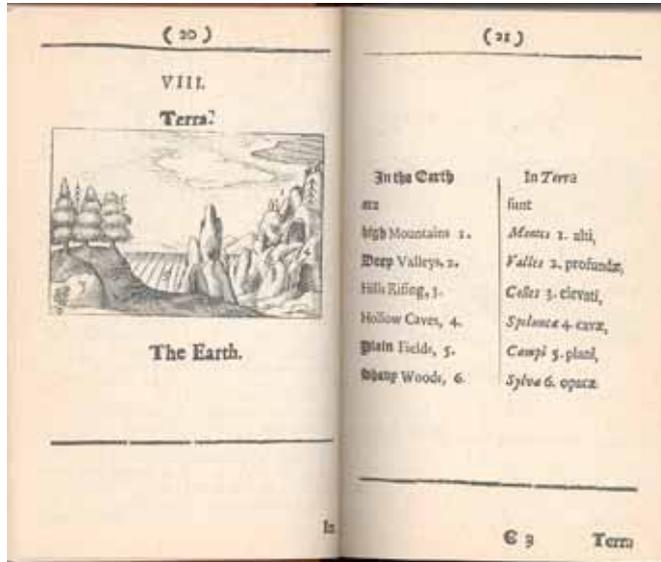
- A. Holzinger: Basiswissen Multimedia Band 2, Modul 4
- J. Hasebrook: Multimedia-Psychologie, Kapitel 7 und 8

Ramellis Lesemaschine

- Agostino Ramelli (1531 – 1600)
- Rotierendes Lesepult zur gleichzeitigen Lektüre mehrerer aufgeschlagener Bücher (1588)
- Paralleler Informationszugang
- „Bookmarking“



J. A. Comenius: Orbis sensualium pictus (1658)



Jan Amos Komensky
(= Comenius)
(1592 – 1670)

Integrierte
Text-Bild-Kombination

4 Geschichte der Lernmaschinen

4.1 Vorgeschichte

4.2 Behavioralismus: Programmierte Unterweisung 

4.3 ...

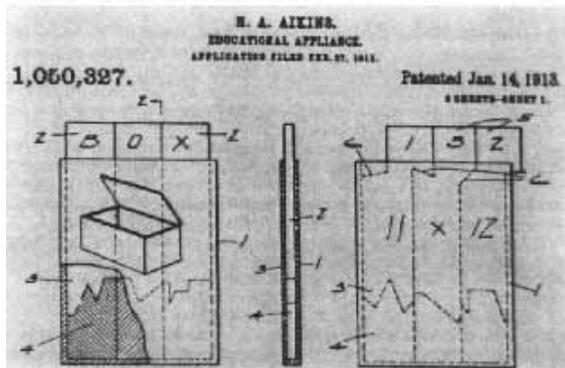
Literatur:

A. Holzinger: Basiswissen Multimedia Band 2, p. 176-182

J. Hasebrook: Multimedia-Psychologie, Kapitel 7 und 8

Buchstabiermaschinen

- Maschinen für das Buchstabieren und Schreiben von Wörtern
- Halcyon Skinner (patentiert 1866):
Kasten mit Bildanzeige, Handkurbel und Tastatur
 - Handkurbel → Neues Bild
 - Eintippen der Bezeichnung (akzeptiert jede Eingabe)
- Herbert Aikins (1911)
 - Beeinflusst von Thorndike
 - Buchstabenstreifen werden hinter Bild gesteckt



Pressey's Intelligenztest-Maschine

- Sidney Leavit Pressey (1888 – 1979), beeinflusst von Thorndike
- Patentiert 1928 eine „Maschine für Intelligenztests“
- Mehrfachwahlaufgaben mit bis zu vier Antwortalternativen
- Nummerierte Tasten zur Eingabe der Antwort
- Zähler für richtige Antworten
- Lernmodus: Nächste Aufgabe erst, wenn aktuelle gelöst
- Bonbon-Spender!
 - Problem: Untergraben der intrinsischen Motivation durch extrinsische



Burrhus Skinner: Programmierte Unterweisung

- Rezession lähmt auch Anwendung von Lernmaschinen
- Nach dem 2. Weltkrieg: „Babyboom“, „Sputnik-Schock“, ...
- Programmiertes Lernen nach Skinner (ca. 1958, angeblich aufgrund von Beobachtungen in Grundschule):
 - Jede Antwort bekommt eine sofortige Rückmeldung.
 - Jeder Schüler arbeitet in seinem individuellen Tempo.
 - Lernziele sind klar und objektiv formuliert.
 - Aufgaben sind so gestellt, dass sie mit hoher Wahrscheinlichkeit richtig gelöst werden.
 - Unterrichtsstoff zerlegt in „Frames“ (Frage- und Antwortkombinationen)
 - Lernende werden zur Aktivität angeleitet.
 - Ausdauerndes und gutes Arbeiten führt zu Zusatzbelohnungen.
- Basis vieler (der meisten?) Lernprogramme bis heute!

Example of Original Skinner Frames

- From Skinner, B.F. (1958).
Teaching machines.
Science, 128 (3330), 969-977.

MANUFACTURE means to make or build.
Chair factories manufacture chairs.
Copy the word here:

Part of the word is like part of the word FACTORY.
Both parts come from an old word meaning make or build.
M A N U _ _ _ _ _ U R E

Part of the word is like part of the word MANUAL.
Both parts come from an old word for hand.
Many things are made by hand.
_ _ _ _ _ F A C T U R E

Ein aktuelles Lernprogramm (incops)

Lernziele zu "Sensorisches Gedächtnis"

In dem Kapitel "Sensorisches Gedächtnis" sollten sie folgendes lernen:

- die **Funktion** des Sensorischen Gedächtnisses innerhalb des Wahrnehmungsprozesses
- die **Eigenschaften** des ikonischen und auditiven Sensorischen Gedächtnisses
- die **Methoden und Experimente** zur Untersuchung der Existenz präkategorialer und kategorialer Gedächtnis
- die **neurophysiologische Ursprünge** des ikonischen Gedächtnis

Weiter mit der nächsten von ikonisches Gedächtnis

Alle Aufgaben der letzten Übung waren richtig gelöst!

Weitere Übungen

Die Fragen waren:

Unter ikonischem Gedächtnis versteht man das Gedächtnis für

Die Antwort war richtig:

- auditive Reize
- gustatorische Reize
- olfaktorische Reize
- visuelle Reize
- haptische Reize

Grund:
Das ikonische Gedächtnis oder auch visuelles sensorisches Gedächtnis bezeichnet das sensorische Gedächtnis für visuelle (Sehen) Reize. Es durch das Auge aufnehmen.

Sie haben in 2 Aufgaben 1 Fehler gemacht und sollten daher noch weitere Aufgaben bearbeiten!

Weitere Aufgaben

Die Fragen waren:

Wieviele Buchstaben konnten die Versuchspersonen bei der Methode der Ganzwiedergabe richtig wiedergeben, wenn 12 präsentiert wurden?

<http://art2.ph-freiburg.de/incops/>

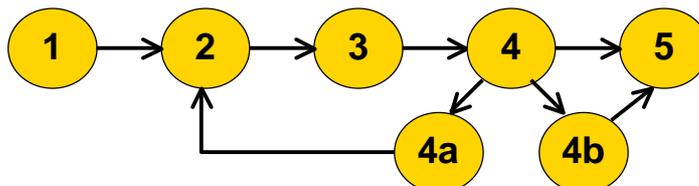
Ludwig-Maximilians-Universität München Prof. Hußmann Multimediale Lehr- und Lernumgebungen – 4 - 9

Lineare und verzweigte Programme

- Reaktionszentrierter Ansatz von Skinner/Holland:
 - Lineare Abfolge des Lehrmaterials durch Lehrenden festgelegt
 - Feedback nur bei korrekten Antworten



- Reizzentrierter Ansatz von Norman Crowder:
 - Rückkopplung, um festzustellen, ob Kommunikationsprozess erfolgreich war
 - Feedback bei negativen Antworten (abweichend von operanter Konditionierung)



Project PLATO

- PLATO (from 1960)
 - (Programmed Logic for Automated Teaching Operation)
 - University of Illinois, Donald Bitzer
 - PLATO I – III (until 1966)
- PLATO IV (1972), Computer-based Education Laboratory (CERL)
 - Plasma display
 - Touch screen
 - TUTOR language for session design
 - Graphics, animations
 - Message exchange among users, message boards (notes), chat rooms
 - Flight simulator, multiplayer games
- Commercial product until 1986
- See www.cyber1.org



Project TICCIT

- TICCIT (1971 – 1977)
 - (Time-Shared Interactive Computer Controlled Information Television)
 - Developed at the University of Texas and Brigham Young University
 - Together with PLATO 60 mio \$ funding
 - Audience: adult learners, but later version for elementary schools
- Goal: Compare class-room and computer-based instruction
- ETS's evaluation was mixed:
 - TICCIT mathematics and English course students reported "significant achievement" over the traditional classroom formats
 - More students favored lecture classes over TICCIT math courses
 - Fewer students completed the TICCIT math courses as compared to the standard



Interactive Television system : TICCIT