

Tabelle JONASSEN1: Eine Beschreibung von elf Problemtypen nach sechs Kriterien (nach Jonassen, 2000, p. 74/75); Teil 1: Problemtypen (1) bis (6).

	(1) Logische Probleme	(2) Algorithmische Probleme	(3) Textprobleme	(4) Regelverwendende Probleme	(5) Entscheidungsprobleme	(6) Fehlersuch-Probleme
(a) Lernaktivität	Logische Kontrolle und Manipulation einer beschränkten Anzahl von Variablen; Lösen von Puzzles	Prozedurale Sequenz von Manipulationen; Algorithmischer Prozess, der auf ähnliche Variablengruppen angewendet wird; Berechnung oder Erzeugung der richtigen Antwort	Identifikation beteiligter Variablen; Selektion und Anwendung von Algorithmen, mit denen die richtige Antwort gemäß der vorgeschriebenen Methode erzeugt werden kann	Prozeduraler Prozess, der durch Regeln beschränkt ist, Auswahl und Anwendung von Regeln um systembeschränkte Antworten oder Produkte zu erzeugen	Feststellung von Vorteilen und Nachteilen; Gewichtung verschiedener Optionen; Auswahl und Rechtfertigung einer Alternative	Untersuchung des Systems; Testläufe; Evaluierung der Ergebnisse; Vermutung über und Bestätigung von Fehlerzuständen unter Verwendung von Strategien
(b) Input	Puzzle	Formel oder Prozedur	Geschichte mit Formel oder eingebetteter Prozedur	Situation in beschränktem System; Finite Regeln	Entscheidungssituation mit begrenzten Alternativergebnissen	nicht-funktionierendes System mit einem oder mehreren Fehlern
(c) Erfolgskriterien	effiziente Manipulation; Anzahl der Schritte oder Manipulationen, die benötigt werden	Antwort oder Ergebnis passt hinsichtlich Werten und Form	Antwort oder Produkt passt in Werten und Form; Benutzung des korrekten Algorithmus	Produktivität (Anzahl der relevanten oder nützlichen Antworten bzw. Produkte)	Antwort oder Produkt korrekt hinsichtlich Werten und Form	Fehleridentifikation; Effizienz der Fehlerisolation
(d) Kontext	abstrakte Aufgabe	abstrakt, formelhaft	beschränkt auf vordefinierte Elemente, enger Kontext	absichtsvoll akademisch, lebensweltlich, beschränkt	Lebensentscheidungen	geschlossenes System, reale Welt
(e) Strukturiertheit	aufgedeckt	prozedural vorhersehbar	wohldefinierte Problemklassen; prozedural vorhersehbar	unvorhersehbares Ergebnis	finite Ergebnisse	finite Fehler und Ergebnisse
(f) Abstraktheit	abstrakt, zu entdecken	abstrakt, prozedural	begrenzte Simulation	bedürfnisorientiert	persönlich situiert	problemsituiert

Tabelle JONASSEN2: Eine Beschreibung von elf Problemtypen nach sechs Kriterien (nach Jonassen, 2000, p. 74/75); Teil 2: Problemtypen (7) bis (11).

	(7) Diagnose-Lösungsprobleme	(8) Strategische Leistungsprobleme	(9) Fallbeispiel-Probleme	(10) Design-Probleme	(11) Dilemmata
(a) Lernaktivität	Fehlersuche bei Systemfehlern; Auswahl und Bewertung von Behandlungsmöglichkeiten und deren Überwachung; Anwendung von Problemschemata	Anwendung von Taktiken, um in Echtzeit eine Strategie zu realisieren, Komplexe Leistung unter Aufrechterhaltung von „situational awareness“	Identifikation der Lösung, alternative Möglichkeiten, Vertreten einer Position	Zielorientiertes Handeln zur Produktion eines Artefakten; Problemstrukturierung und Problemartikulation	Abwägung komplexer, nicht vorhersehbarer Entscheidungen ohne Lösung; unwiderrufliche Konsequenzen der Entscheidung
(b) Input	Komplexes System mit Fehlern und zahlreichen möglichen Lösungen	Komplexe Echtzeitleistung, die um Ressourcen kämpft	Komplexes System mit vielen schlecht definierten Zielen	unscharfe Zielvorgabe mit wenig Beschränkungen; verlangt Strukturierung	Situation mit gegensätzlichen Positionen
(c) Erfolgskriterien	benutzte Strategie; Effektivität und Effizienz der Behandlung; Rechtfertigung der gewählten Behandlung	Erreichen des strategischen Ziels	vielfache Kriterien, unklar	vielfache, undefinierte Kriterien, kein richtig oder falsch, nur besser oder schlechter	artikulierte Präferenz mit einer gewissen Rechtfertigung
(d) Kontext	reale Welt, technisch, meist geschlossenes System	Echtzeitleistung	reale Welt mit Beschränkungen	komplexe, reale Welt; Freiheitsgrade; beschränkter Input und beschränktes Feedback	thematisch, komplex, interdisziplinär
(e) Strukturiertheit	finite Fehler und Ergebnisse	schlecht strukturierte Strategien, wohl strukturierte Taktiken	schlecht strukturiert	schlecht strukturiert	finite Ergebnisse, multiples Denken
(f) Abstraktheit	problemsituier	kontextsituier	fallsituier	problemsituier	thematisch situier