

Inhalt

Vorwort	IX
---------------	----

Teil I: Computer und Deutschunterricht.
Ein kommentierter Bericht zur Lage in Forschung und Praxis

Vorbemerkungen	3
<i>Literatur</i>	7
1. Textverarbeitung	9
1.1 Einflüsse auf Schreibprozesse und Schreibprodukte	9
1.1.1 Textplanung	10
1.1.2 Texterstellung	12
1.1.3 Textrevison	14
1.1.4 Textgestaltung	15
<i>Literatur</i>	16
1.2 Primarstufe	17
<i>Literatur</i>	22
1.3 Sekundarstufen	25
1.3.1 Textverarbeitungskurse	25
1.3.2 Schriftlicher Sprachgebrauch	27
1.3.3 Literaturunterricht	34
1.3.4 Sprachreflexion	37
1.3.5 Computerunterstützte Kommunikation für Behinderte	39
1.3.6 Fazit	40
<i>Literatur</i>	41
2. Datenbanken	46
<i>Literatur</i>	51
3. Programmierung	53
3.1 Linguistische Datenverarbeitung	53
3.2 Autopoeme	55
3.3 Visuelle Poesie auf dem Computer	58
3.4 Programmierung reflektieren	60
<i>Literatur</i>	67
4. Lernsoftware	70
<i>Literatur</i>	72
4.1 Klassische Lernsoftware	73
4.1.1 Konstruktion neuer Programme	76
4.1.2 Beurteilung und Evaluation vorhandener Produkte	80
4.1.3 Allgemeine didaktische Überlegungen	83
<i>Literatur</i>	90
4.2 Hypertextuelle Lernumgebungen	95
4.2.1 Allgemeine Einführung in das Hypertextkonzept	95
4.2.2 Hypertext und Lernen	104
4.2.3 Entwicklungen für den Deutschunterricht	111
<i>Literatur</i>	124

5. Datenfernübertragung	128
<i>Literatur</i>	<i>133</i>
6. Computer als Gegenstand und Motiv in der fiktionalen Literatur	135
6.1 Kinder- und Jugendliteratur	135
6.2 Literatur für ältere Leser.....	139
<i>Literatur</i>	<i>151</i>
7. Der Computer als Hilfsmittel zur Vor- und Nachbereitung für den Deutschunterricht	154
<i>Literatur</i>	<i>158</i>
8. Resumee	159
<i>Literatur</i>	<i>167</i>

Teil II: Der Computer als Massenmedium im Deutschunterricht

Vorbemerkungen	171
1. Kommunikationswissenschaftliche Perspektive	174
1.1 Der Computer - ein neues Massenmedium?.....	174
1.1.1 Zum Begriff „Massenmedien“.....	174
1.1.2 Weitere Aspekte der Massenmedien.....	180
1.1.3 Untersuchungsfragen	184
<i>Literatur</i>	<i>185</i>
1.2 Computerspiele.....	187
<i>Literatur</i>	<i>196</i>
1.3 Offline-Angebote (CD-ROM-Publikationen)	197
<i>Literatur</i>	<i>207</i>
1.4 Online-Angebote	208
1.4.1 Datenarchive (BBS-Datenarchive, FTP)	211
1.4.2 Briefe, Brief-Abonnements und Schwarze Bretter (E-Mail, Mailing-Listen, BBS, News-Groups).....	213
1.4.3 Globales Palaver und virtuelle Welten (Chat, MUDs).....	227
1.4.4 Alles in einem und viel mehr: World Wide Web	232
1.4.4.1 Einführung in das WWW als Massenmedium	232
1.4.4.2 Metamedien des WWW	235
1.4.4.3 Medienästhetisches Potential des WWW.....	239
1.4.4.4 Kommerzielle Interessen am WWW.....	241
1.4.4.5 Werbung im WWW	243
1.4.4.6 Traditionelle Massenmedien im WWW	246
<i>Literatur</i>	<i>257</i>
1.5 Zusammenfassung.....	261
<i>Literatur</i>	<i>266</i>
2. Literaturwissenschaftliche Perspektive	267
2.1 Literaturwissenschaft als (Multi-)Medienwissenschaft?	267
2.2 Computerspiele.....	270
2.2.1 Literarische Stoffe und Motive im Computerspiel	270
2.2.2 Backstories.....	273
2.2.3 Adventure Games und Rollenspiele.....	277

2.3	Hyperfiction und Internetliteratur	282
2.4	Cyberpunk	291
2.4.1	William Gibson „Neuromancer“	292
2.4.2	Neal Stephenson: „Snow Crash“	297
2.4.3	Norman Ohler „Die Quotenmaschine“	300
	<i>Literatur</i>	306
3.	Medienpädagogische Perspektive	309
3.1	Rolle der Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen	309
3.2	Wirkungsforschung	313
3.2.1	Computernutzung im Spiegel der Wirkungsforschung	313
3.2.1.1	Klassisches Wirkungsmodell	313
3.2.1.2	Nutzenansatz	319
3.2.1.3	Systemische Ansätze	324
3.2.2	Mediensozialisation	325
3.3	Medienpädagogische Handlungsleitlinien	328
3.3.1	Allgemeine Konzepte	328
3.3.2	Konzepte für das Massenmedium Computer	331
	<i>Literatur</i>	335
4.	Deutschdidaktische Perspektive	340
4.1	Massenmedien im Deutschunterricht	340
4.1.1	Von den Anfängen bis etwa 1970	340
4.1.2	Die 70er Jahre	344
4.1.3	Die 80er Jahre	347
4.1.4	Die 90er Jahre	351
4.2	Der Computer als Massenmedium im Deutschunterricht	356
	<i>Literatur</i>	365
5.	Unterrichtsvorschläge	368
5.1	Umgang mit den Medien im eigenen Alltag reflektieren und verbalisieren	369
5.1.1	Eigene mediale Präferenzen bewusst machen (<i>Primar, Sek I</i>)	369
5.1.2	Computerspiele als Teil der eigenen Spielkultur einschätzen lernen (<i>Primar, Sek I</i>)	371
5.1.3	Die Bedeutung der Metamedien für das eigene mediale Verhalten erkennen (<i>Primar Sek I</i>)	372
5.1.4	Raubkopieren als problematisches Verhalten wahrnehmen (<i>Primar, Sek I</i>)	373
5.1.5	Medienerleben durch Metakommunikation reflektieren (<i>Primar, Sek I</i>)	374
5.1.6	Mediales Erleben im dramatischen Spiel zugänglich machen (<i>Sek I</i>)	374
5.1.7	Mediales Erleben im Gesprächskreis reflektieren (<i>Primar, Sek I</i>)	375
5.2	Sich mit Hilfe von Medien informieren	377
5.2.1	Lexikonarbeit in der Grundschule einüben (<i>Primar</i>)	377
5.2.2	Nachschlagewerke in verschiedener Form kritisch vergleichen (<i>Sek I, Sek II</i>)	378
5.2.3	Informations- und Arbeitsstrategien in Hypertexten erproben (<i>Sek I, Sek II</i>)	380
5.2.4	Literatur für eine Haus- oder Facharbeit recherchieren (<i>Sek II</i>)	383
5.3	Kritiken lesen, analysieren und selber verfassen	384
5.3.1	Kritiken zu Computerspielen analysieren und selbst verfassen (<i>Sek I, Primar</i>)	384
5.3.2	Rezensionen zu CD-ROMs und WWW-Angeboten schreiben (<i>Sek I, Sek II</i>)	388
5.3.3	Kritiken im Internet recherchieren, rezipieren und analysieren (<i>Sek I, Sek II</i>)	390
5.4	Das Verhältnis von medialer Wirklichkeit und „Realität“ reflektieren	390
5.4.1	Das Problem objektiver Information am Beispiel des Nachrichtenjournalismus erkennen (<i>Sek I</i>)	390
5.4.2	Virtuelle Welten als Thema in der Literatur entdecken	391

5.4.2.1	Wahrheit und Fiktion im Schelmenroman (<i>Sek I, II</i>)	391
5.4.2.2	Virtualität und Realität in der klassischen Sciencefiction (<i>Sek I</i>)	392
5.4.2.3	Cyberspace in der Kinder- und Jugendliteratur: „Störtebeker im Netz“ (<i>Sek I</i>)	392
5.4.2.4	Cyberpunk (<i>Sek I, Sek II</i>)	395
5.5	Kennzeichen und Funktion medialer Gattungen ermitteln (<i>Sek I</i>)	397
5.5.1	Gattungen in alten und neuen Medien reflektieren (<i>Sek I</i>)	397
5.5.2	Neue Gattungen erfinden (<i>Sek I</i>)	397
5.5.3	Backstories analysieren und bearbeiten (<i>Sek I</i>)	398
5.6	Moderne Medien als Medienverbund wahrnehmen	398
5.6.1	Medienkonversionen unter Einbezug interaktiver Bilderbücher untersuchen (<i>Primar, Sek I</i>)	399
5.6.2	Computerspiele im Medienverbund betrachten (<i>Sek I</i>)	402
5.6.3	Info-CD-ROMs im Medienverbund reflektieren (<i>Sek I, Sek II</i>)	404
5.6.4	WWW-Angebote der massenmedialen Unternehmungen untersuchen (<i>Sek I</i>)	405
5.6.5	Werbung im Medienverbund betrachten (<i>Sek I</i>)	406
5.6.6	Medienformate in unterschiedlichen Medien vergleichen: Infotainment (<i>Sek I, Sek II</i>)	407
5.7	Sich selbst in medialen Formen äußern lernen	408
5.7.1	Sich mit Hilfe von Medien austauschen: E-Mail, News-Groups und Chats (<i>Primar, Sek I</i>)	409
5.7.2	Ein Informationsangebot erstellen: Offline- und Online-Publikationen (<i>Primar, Sek I, Sek II</i>)	413
5.7.3	Ein Unterhaltungsangebot erstellen: Hyperfiction, Internetliteratur und Computerspiele (<i>Primar, Sek I, Sek II</i>)	419
Literatur	424

Anhang

1.	Marktübersicht zu Rechtschreib- und Grammatikprogrammen	429
2.	Kommerzielle CD-ROM-Produktionen für den Literaturunterricht	431
2.1	Produktionen zu einzelnen Werken oder Werksammlungen eines Autors	431
2.2	Produktionen mit literaturgeschichtlichem Schwerpunkt, Anthologien, Lexika	434
2.3	Produktionen zu einzelnen Autoren mit biografischem Schwerpunkt	436
2.4	Kunstproduktionen	437
3.	Allgemeine Nachschlagewerke auf CD-ROM	438
4.	Interaktive Bilderbücher auf CD-ROM	441
5.	Kinder und Jugendbücher zum Thema „Computer“	444
5.1	Sachbücher	444
5.2	Fiktionale Literatur	444
6.	Internetadressen mit interessanten Beiträgen und Programmen für den Deutschunterricht	446
6.1	Schule und Deutschunterricht allgemein	446
6.2	Literatur- und Sprachunterricht	447
6.3	Medien	450
6.4	Weitere nützliche Seiten (Suchmaschinen, Bibliotheken etc.)	453
7.	Kopiervorlagen: Textauszüge aus Cyberpunk-Romanen / Spieletest für die Primarstufe	454