

## Inhaltsverzeichnis

<b>I</b>	<b>Problemstellung</b>	<b>11</b>
<b>II</b>	<b>Die interaktionstheoretische Grundorientierung</b>	<b>18</b>
1	Der theoretische Hintergrund	18
1.1	Deweys Interaktionsansatz	20
1.1.1	Handlung und Erfahrung	20
1.1.2	Umgebung als Basis der Interaktion	26
1.2	Die Interaktionstheorie G. H. Meads	28
2	Aspekte der sachbezogenen Interaktion	33
2.1	Planendes Handeln	34
2.2	Instrumentelles Handeln	36
3	Aspekte der sozialen Interaktion	39
3.1	Reflexive Handlungskontrolle	40
3.2	Kooperatives und koordiniertes Handeln	45
3.3	Symmetrisches und komplementäres Handeln	48
4	Aspekte der kommunikativen Interaktion	50
4.1	Sprachliches Handeln	51
4.2	Sprachliches Handeln im Besonderen: Dialogische Interaktion	58
4.3	Nonverbale Kommunikation	60
5	Zusammenfassung der interaktionsorientierten Grundorientierung im Hinblick auf eine Mensch-Computer-Interaktion	62
5.1	Voraussetzungen bei den Interaktionspartnern	63
5.2	Charakteristika und Regeln der Interaktion	66

6	Der Handlungsplan als Strukturelement der pädagogischen Interaktion	72
<b>III</b>	<b>Charakteristika einer Computerlehr-/lernumgebung, in der interaktives Lernen gelingen kann</b>	<b>80</b>
1	Von der linearen Wissensvermittlung zur flexiblen Handlungsorientierung - Computerdidaktische Vorüberlegungen	82
1.1	Handlungen mit Computerlehr-/lernumgebungen	91
1.2	Erfahrungen als Produkte der Lerner-Computer-Interaktion	96
2	Von der komplementären zur symmetrischen Computerinteraktion	100
3	Kommunikation in einer Computerlehr-/lernumgebung	102
4	Zusammenhang von sozialer Interaktion und Computerlehr-/lernumgebungen	109
5	Variantenreichtum und Flexibilität	119
5.1	Selbstbestimmtes Lernen	120
5.2	"Verzweigtes" Lernen	123
6	Durchschaubarkeit und Übersichtlichkeit	126
7	Folgerungen für interaktive Computerlehr-/lernumgebungen	128

<b>IV</b>	<b>Erfüllen "interaktive" Computerprogramme die Ansprüche der pädagogischen Interaktionstheorie?</b>	<b>138</b>
1	Typen "interaktiver" (Lehr-/Lern-)Programme	142
1.1	Autorensysteme	142
1.2	"Interaktive multimediale Applikationen"	148
1.2.1	"Interaktives Video"	149
1.2.2	"Hypermedien"	154
2	Beschreibung und Analyse von drei Computer(lehr-/lern)programmen: ECODISC, COSMIC OSMO und der GRIN-Programmierungsumgebung "Warenhaus"	158
2.1	ECODISC	160
2.1.1	Inhalt des Programms	160
2.1.2	Aufbau des Programms und Analyse der Bedingungen bei den "Interaktionspartnern", der Interaktionssituation und den Regeln des Handelns	162
2.1.3	Durchführung des Handlungsplans im Sinne der Interaktionstheorie?	171
2.2	COSMIC OSMO	173
2.2.1	Inhalt des Programms	174
2.2.2	Aufbau des Programms und Analyse der Bedingungen bei den "Interaktionspartnern", der Interaktionssituation und den Regeln des Handelns	175
2.2.3	Durchführung des Handlungsplans im Sinne der Interaktionstheorie?	180

2.3	GRIN-Programmierungsumgebung "Warenhaus"	181
2.3.1	Inhalt des Programms	182
2.3.2	Aufbau des Programms und Analyse der Bedingungen bei den "Interaktionspartnern", der Interaktionssituation und den Regeln des Handelns	185
2.3.3	Durchführung des Handlungsplans im Sinne der Interaktionstheorie?	194
<b>V</b>	<b>Gesamtbewertung</b>	197
1	Sachbezogene Dimension der Computerinteraktion	198
2	Soziale Dimension der Computerinteraktion	200
3	Kommunikative Dimension der Computerinteraktion	204
4	Anwendung der computerdidaktischen Überlegungen auf interaktive Computerlehr-/lernprogramme	205
5	Resümee	208
<b>VI</b>	<b>Literaturverzeichnis</b>	214