

Inhalt

Übersicht	6
Abstract	7
Vorwort	9
1 Einleitung	13
2 Problemstellung und zentrale Hypothesen	16
3 BABAMATE	21
3.1 Vorbemerkung	21
3.2 Ein Rückblick	22
3.3 Die Sicht der Anwendung	25
3.3.1 Die Präsentation	25
3.3.2 Drei Beispielszenen	28
3.3.2.1 Allgemeines	28
3.3.2.2 Spielszene 2 gegen 2	29
3.3.2.3 Spielszene 3 gegen 3	44
3.3.2.4 Spielszene 5 gegen 5	53
3.4 Die Sicht der Produktion	69
3.4.1 Der Zweck des Autorenprogramms	69
3.4.2 Das Erstellen von Texten	70
3.4.3 Das Erstellen von animierten Symbolskizzen	71
3.4.4 Das Erstellen und Einbinden von Bilderserien	74
3.5 Die Konfiguration	76
4 Theoretischer Teil	77
4.1 Stand der Forschung - Einführung	77
4.1.1 Vorbemerkung	77
4.1.2 Zugang zur Sportspielforschung	77
4.1.3 Zugang zur Medienforschung	79
4.2 Die kognitive Basis des Sportspiels	83
4.2.1 Vorbemerkung	83
4.2.2 Die vorsprachliche Intelligenz	83
4.2.3 Der sensomotorische Dialog und das Selbst	84
4.2.4 Die Wiederbelebung der sensomotorischen Phase im Sportspiel	86
4.2.5 Der innere Dialog	87
4.2.6 Die Äquilibration als Kern des Lernprozesses	88
4.2.7 PIAGET: Das Spiel als Assimilation	93
4.2.8 HAGEDORN: Das Spiel als kreativer Umgang mit den Regeln der Welt	98
4.2.9 CSIKSZENTMIHALYI: Das Spiel als Flow	103
4.2.10 Das Spiel und die Nische	108
4.2.11 Spiel und Sportspiel	112

	4.2.12 Exkurs: Multiple Persönlichkeiten und Körper selbst	116
4.3	Eine Theorie der Entwicklung des taktischen Denkens im Basketball	119
	4.3.1 Vorbemerkung	119
	4.3.2 Mentale Schemata und Basketball	120
	4.3.2.1 Situationen und Aktionen	120
	4.3.2.2 Mentale Schemata	123
	4.3.2.3 Die Leistungen eines mentalen Schemas	126
	4.3.2.4 Erster Exkurs: Die neuroanatomische Basis	131
	4.3.2.5 Zweiter Exkurs: Technische Prototypen neuronaler Strukturen	136
	4.3.2.6 Dritter Exkurs: Mentale Schemata und neuronale Strukturen	140
	4.3.2.7 Vierter Exkurs: Mentale Schemata und Bewegungslernen	141
	4.3.2.8 Situationsschemata und Aktionsschemata	151
	4.3.2.9 Die Verankerung eines Schemas	153
	4.3.2.10 Die Bewertung eines Schemas	154
	4.3.2.11 Diagnostische, antizipatorische und taktische Schemata	156
	4.3.2.12 Entwicklungsaspekte basketballspezifischer Schemata	158
	4.3.3 Das Entwicklungsmodell	166
4.4	Lernen mit Medien	170
	4.4.1 Vorbemerkung	170
	4.4.2 Aspekte des Mediengebrauchs	171
	4.4.2.1 Medien für das Programmierete Lernen	171
	4.4.2.2 PROBITON	173
	4.4.2.3 Präsentationsmedien	178
	4.4.2.4 Hypermedien	180
	4.4.2.5 Medien im Prozeß	182
	4.4.3 Zwei Einsatzmodelle für Medien im Sportspiel: Imitation und Reflexion	183
5	Empirischer Teil	189
	5.1 Versuche	189
	5.1.1 Vorbemerkung	189
	5.1.2 Versuchsaufbau und Versuchsablauf	190
	5.1.3 Grundgesamtheit und Stichprobe	193
	5.2 Datenerfassung	195
	5.2.1 Vorbemerkung	195
	5.2.2 Das verborgene Protokoll	196
	5.2.3 Textanalysen	199
	5.2.3.1 Grundlagen	199
	5.2.3.2 Erster Beispielfall	206
	5.2.3.3 Zweiter Beispielfall	211

5.2.3.4	Dritter Beispielfall	217
5.2.4	Meinungen	229
5.2.5	Der Erfassungsbogen	232
5.3	Auswertung	239
5.3.1	Vorbemerkung	239
5.3.2	Itemtypen	240
5.3.3	Bayessche Inferenz	241
5.3.4	Auswertungsformen	243
5.4	Ergebnisse	248
5.4.1	Vorbemerkung	248
✕ 5.4.2	Ergebnisse zur Entwicklung des taktischen Denkens	249
5.4.2.1	Ergebnisse zur Einstellung	249
5.4.2.2	Ergebnisse zu den Basisdimensionen des Taktiklernens	253
5.4.2.3	Ergebnisse zu den Verbunddimensionen des Taktiklernens	258
5.4.3	Ergebnisse zur Medienakzeptanz	262
5.4.4	Ergebnisse zur Parallelisierung von Präsentationsformen	271
5.4.5	Ergebnisse zur mediengestützten Reflexion	284
6	Beurteilung der Ergebnisse	297
	Literatur	304