

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorwort</b>	<b>13</b>
<b>0</b>	<b>Einleitung</b>	<b>17</b>
<b>I.</b>	<b>Die Theorie</b>	<b>27</b>
<b>1</b>	<b>Einflüsse der Bezugswissenschaften auf die Literaturdidaktik</b>	<b>27</b>
1.1	Pragmalinguistische Wende zum Kontextbezug	28
1.1.1	Aufwertung des Sprachverwendungszusammenhangs	29
1.1.2	Didaktische Implikationen aus der pragmalinguistischen Wende zum Kontextbezug	31
1.2	Literaturwissenschaft	33
1.2.1	Ansätze unterschiedlicher Orientierung: Das literarische Dreieck	34
1.2.2	Die aktuelle Diskussion in der Literaturdidaktik	69
1.2.3	Didaktische Implikationen aus der Literaturwissenschaft	72
1.3	Kulturwissenschaftliche Wende ( <i>cultural turn</i> )	78
1.3.1	Der erweiterte Literaturbegriff der Kulturwissenschaft	78
1.3.2	Didaktische Implikationen aus dem <i>cultural turn</i> auf die Literaturdidaktik	79
<b>2</b>	<b>Didaktische Unterrichtsprinzipien und ihre konzeptionellen Auswirkungen</b>	<b>83</b>
2.1	Didaktische Unterrichtsprinzipien	83
2.1.1	Kommunikationsorientierung	83
2.1.2	Lernerorientierung	92
2.1.3	Handlungsorientierung	103
2.2	Die Bedeutung der didaktischen Prinzipien für die Dramenbehandlung	121
2.3	Auswirkungen der didaktischen Prinzipien für das <i>Hamlet</i> -Adventure	126

<b>3</b>	<b>Der Einsatz neuer Medien im fremdsprachlichen Literaturunterricht</b>	<b>131</b>
3.1	Definition ‚neue Medien‘	132
3.2	Alltagsbedeutung neuer Medien	133
3.3	Zukunftsbedeutung neuer Medien	137
3.4	Der Mehrwert neuer Medien für das Lernen und Lehren	139
3.5	Bestandsaufnahme: Neue Medien im fremdsprachlichen Literaturunterricht	150
<b>4</b>	<b>Lernpsychologischer Hintergrund von Lernsoftware</b>	<b>157</b>
4.1	Behaviorismus	158
4.1.1	Lernen als beobachtbare Verhaltensänderung durch Assoziation und Verhaltenskonsequenz	158
4.1.2	Konsequenzen für die Didaktik aus dem Behaviorismus	162
4.1.3	Konsequenzen für die Lernsoftware: Drill & Practice-Programme	167
4.2	Kognitivismus	170
4.2.1	Lernen als Selektion und Verarbeitung von Informationen	170
4.2.2	Konsequenzen für die Didaktik aus dem Kognitivismus	173
4.2.3	Konsequenzen für die Lernsoftware: Tutorielle Systeme	176
4.3	Konstruktivismus	181
4.3.1	Lernen als Konstruktion von Wirklichkeit	181
4.3.2	Konsequenzen für die Didaktik aus dem Konstruktivismus	186
4.3.3	Konsequenzen für die Lernsoftware: authentische Lernumgebungen	193
4.4	Moderater Konstruktivismus: ein integrativer Ansatz	198
4.4.1	Eignung moderat konstruktivistischer Modelle für den fremdsprachlichen Literaturunterricht	211
4.4.2	Konsequenzen für die Lernsoftware: authentische, situierete Lernumgebungen mit Hilfestellungen	214
4.4.3	Gegenwärtige Materiallage	217
<b>5</b>	<b>Das Computerspiel</b>	<b>223</b>
5.1	Die Typologie des Computerspiels	223
5.1.1	Hardwarebasierte Definition	223
5.1.2	Klassifizierungen und Genreengrenzungen	224
5.1.3	Landkarte der Computerspiele / Genreüberschreitungen	228
5.2	Verbreitung und Nutzung	230
5.3	Vorbehalte gegenüber Computerspielen	232

<b>6</b>	<b>Das Potenzial des Computerspiels nutzen</b>	<b>239</b>
6.1	Das Faszinationspotenzial von Computerspielen	239
6.1.1	Interaktivität	239
6.1.2	Flow-Erleben	240
6.1.3	Macht, Kontrolle und Herrschaft	243
6.1.4	Kausalfaktoren der Unterhaltsamkeit von Computerspielen	246
6.1.5	Intrinsische Motivation durch Computerspiele	253
6.2	Kompetenz und Lernen durch Computerspiele	256
6.2.1	Kompetenzfördernde Potenziale von Computerspielen	256
6.2.2	Lernpotenziale von Computerspielen	262
6.3	Konsequenzen für den Einsatz im Unterricht	284
<b>II.</b>	<b>Desideratum</b>	<b>287</b>
<b>III.</b>	<b>Die Unterrichtsmethode</b>	<b>295</b>
<b>7</b>	<b>Die computerbasierte Spielform des Adventures</b>	<b>295</b>
7.1	Geschichte des Adventures	296
7.2	Definitionen und Grundstrukturen des Adventures	299
7.3	Das Adventure im Spannungsfeld Spiel versus Geschichte	302
7.4	Kommunikation im Adventure	310
7.5	Das Adventure als gemäßigt konstruktivistische Lernumgebung	322
7.6	Eignung des Adventures für den fremdsprachlichen Literaturunterricht	327
<b>8</b>	<b>Die Literaturvorlage: <i>Hamlet</i></b>	<b>331</b>
8.1	Kanondiskussion	332
8.2	Relevanz von Shakespeare?	339
8.3	Relevanz des <i>Hamlet</i> ?	348
8.3.1	Sonderstatus des <i>Hamlet</i>	349
8.3.2	Historische Distanz	350
8.3.3	Länge	351
8.3.4	Themen des <i>Hamlet</i>	352
8.3.5	Handlung, Setting und Figuren: Komplexitätsreduktion und Transparenz	357
8.3.6	Mediale Umsetzungen	360

<b>9</b>	<b>Die Umsetzung: Das <i>Hamlet</i>-Adventure</b>	<b>363</b>
9.1	Konzeptionelle Überlegungen zum <i>Hamlet</i> -Adventure	363
9.1.1	Eine klassische Tragödie als Computerspiel?	363
9.1.2	Die Umsetzung als Detektivgeschichte	366
9.1.3	Das Verhältnis zum Originalstück	366
9.1.4	Die Sprachverwendung	369
9.1.5	Verortung und Ziel des Einsatzes im Unterricht	371
9.2	Spielbeschreibung	371
<b>IV.</b>	<b>Die Evaluation</b>	<b>383</b>
<b>10</b>	<b>Untersuchungsdesign</b>	<b>383</b>
10.1	Methodenwahl	387
10.2	Stichprobe	389
10.3	Untersuchungsaufbau	390
10.4	Das Treatment der Kontrollgruppe	392
<b>11</b>	<b>Übersicht der Erhebungsinstrumente</b>	<b>397</b>
11.1	Schriftliche Befragungen	397
11.1.1	Fragebogen davor (F1)	399
11.1.2	Fragebogen danach Untersuchungsgruppe (F2)	401
11.1.3	Fragebogen danach Kontrollgruppe (F3)	403
11.2	Wissenstest (F4)	404
11.3	Mündliche Befragung	406
<b>V.</b>	<b>Die Auswertung</b>	<b>409</b>
<b>12</b>	<b>Statistische Auswertung</b>	<b>409</b>
12.1	Beschreibung der Ausgangslage der Stichprobe	410
12.1.1	Demografische Angaben	410
12.1.2	Computernutzung	412
12.1.3	Computerspielnutzung	417
12.1.4	Medieneinsatz im Unterricht	424
12.1.5	Einstellungen und Vorwissen über Shakespeare und <i>Hamlet</i>	427
12.2	Interferenzstatistik zur Hypothesenüberprüfung	433
12.2.1	Unterrichtserleben	435
12.2.2	Motivation	463

12.2.3	Lernen	479
12.3	Überprüfung zusätzlicher Fragestellungen	494
12.3.1	Zusammenhänge zwischen den Skalen	495
12.3.2	Auswirkungen der Computerspielerfahrung auf Motivation und Lernen	502
<b>13</b>	<b>Qualitatives Gruppeninterview</b>	<b>509</b>
<b>VI.</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>517</b>
<b>14</b>	<b>Ergebnisse</b>	<b>519</b>
14.1	Motivation	519
14.3	Individualisierung	524
14.4	Selbstwirksamkeit	525
14.5	Neugierde und Kreativität	527
14.6	Flow-Erleben	530
14.7	Spaß und Zufriedenheit	531
14.8	Selbsteinschätzung Lernen	532
14.9	Zusammenhänge zwischen den Skalen in Bezug auf Lernen und Motivation	533
14.9.1	Zusammenhang der Skalen mit Lernen	533
14.9.2	Zusammenhang der Skalen mit Motivation	534
14.10	Auswirkungen der Computerspielerfahrung auf Motivation und Lernen	535
<b>15</b>	<b>Forschungsausblick</b>	<b>537</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>541</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>569</b>
	<b>Anhang *)</b>	<b>WWW</b>