

# Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	13
1.1	Forschungsanlass .....	13
1.2	Aufbau der Arbeit.....	16
2	Computergestützte Lern- und Austauschprozesse.....	19
2.1	Wandel der Lernkultur in der Wissensgesellschaft.....	20
2.2	Lern- und Interaktionsprozesse.....	23
2.2.1	Konstruktivistische Lerntheorie .....	24
2.2.2	Gestaltung der Lernumgebung .....	29
2.2.3	Lehrpersonen als Facilitatoren .....	35
2.2.4	Selbst gesteuertes Lernen .....	40
2.2.5	Kooperation und Kollaboration .....	45
2.2.6	Grounding als gemeinsamer Aushandlungsprozess.....	53
2.3	Wissensmanagement.....	56
2.3.1	Zum Begriff des Wissensmanagements.....	56
2.3.2	Das Münchner Modell des Wissensmanagements .....	58
2.3.3	Communities als Keimzelle.....	65
2.3.4	Lerngemeinschaften .....	67
2.3.5	Forschungs- und Produktionsgemeinschaften .....	70
2.4	Digitale Medien und ihr Potenzial zur Interaktivität .....	72
2.4.1	Definition digitale Medien .....	72
2.4.2	Computer als evokatorisches Objekt.....	74
2.4.3	Computerunterstütztes Lehren und Lernen .....	80
2.4.4	Medienkompetenz und Gefahren der Mediennutzung .....	91
2.4.5	Gender und digitale Medien.....	92
2.4.6	Forschungsbefunde: Lehren und Lernen mit digitalen Medien .....	96
3	Forschungsdesign.....	109
3.1	Entwicklung der Fragestellung .....	109
3.2	Sampling und Datenerhebung.....	112
3.2.1	Interviews.....	112
3.2.2	Videos .....	113
3.2.3	Methodentriangulation: Videodaten und Interviewdaten .....	117

3.3	Falldarstellungen .....	118
3.3.1	Freier Einsatz digitaler Medien .....	119
3.3.2	Märchenprojekt .....	121
3.3.3	Einsatz von Lernprogrammen .....	123
3.3.4	Klassische und Neue Medien .....	125
3.3.5	Wirtschaft und Schule .....	127
3.3.6	Computergestütztes Stationenlernen .....	128
3.3.7	Gegenüberstellung der Fälle .....	129
3.4	Datenauswertung anhand der Grounded Theory .....	132
3.4.1	Der Prozess der Codierung .....	134
3.4.2	Wechselspiel zwischen Deduktion, Induktion und Abduktion .....	140
3.5	Das Rahmenmodell der Gruppeninteraktionsforschung .....	141
4	Modell zum gemeinsamen mediengestützten Wissensmanagement .....	145
4.1	Kontext: Merkmale der Lernumgebung .....	147
4.1.1	Integration digitaler Medien .....	147
4.1.2	Aufgabenstellung/ Didaktik .....	158
4.2	Intervenierende Variable: Genderfokus .....	173
4.2.1	Männlich geprägte Computerkultur .....	173
4.2.2	Unterschiedliche Medienzugänge bei Jungen und Mädchen? .....	175
4.2.3	Zuschreibungen von Mädchen und Jungen .....	177
4.2.4	(Un)Doing Gender von Lehrpersonen .....	180
4.3	Interaktionsmuster: Der Computer als Arbeitspartner .....	186
4.3.1	Computer als emotionslose Maschine .....	187
4.3.2	Computer als undurchschaubares Objekt .....	188
4.3.3	Computer als Subjekt mit eigenem Willen .....	192
4.3.4	Computer als Gegenspieler .....	194
4.3.5	Computer als „allwissende Hoheit“ .....	196
4.4	Interaktionsmuster: Lerngemeinschaften .....	198
4.4.1	Lehrende als Wissensvermittler/ SchülerInnen als Lernende .....	199
4.4.2	Lehrer als Mit-Lernende und Schüler als Experten .....	201
4.4.3	Facilitatoren und selbst gesteuert Lernende .....	211
4.4.4	Lehrerinterventionen als Störvariable .....	239
4.4.5	Kooperatives Tutoring unter SchülerInnen .....	250
4.4.6	Fehlgeschlagenes Tutoring .....	268
4.4.7	Experteninszenierungen .....	271
4.4.8	„Bedürfnisorientierten Hilfe“ versus „Experteninszenierung“ .....	280
4.4.9	Funktion digitaler Medien in Lehr-/Lernkontexten .....	282

4.5	Interaktionsmuster: Forschungs- und Produktionsgemeinschaften ...	284
4.5.1	Arbeitsteilung .....	287
4.5.2	Wissens- und Verhaltensdominanz .....	295
4.5.3	Verantwortungsdiffusion, Trittbrettfahrer und Mitläufer .....	300
4.5.4	Konkurrenz-, Macht- und Revierkämpfe .....	306
4.5.5	Konsensbildung und Groundingprozesse .....	314
4.5.6	Computer in Forschungs- und Produktionsgemeinschaften ....	325
4.6	Konsequenzen: Erwerb von Schlüsselqualifikationen .....	327
4.6.1	Sozialkompetenzen .....	327
4.6.2	Selbstlernkompetenzen .....	332
4.6.3	Medienkompetenzen .....	334
5	Kategorisierung der Wissensmanagementprozesse .....	339
5.1	Axiale Dimensionalisierung der Interaktionsmuster .....	339
5.2	Förderliche und hinderliche Aspekte des Wissensmanagements .....	348
5.2.1	Rolle der Interaktionsmuster .....	348
5.2.2	Rolle der digitalen Medien .....	356
6	Fazit .....	363
6.1	Zusammenfassung .....	363
6.2	Konsequenzen und Ausblick .....	370
6.2.1	Reflexion des methodischen Vorgehens .....	370
6.2.2	Konsequenzen für Unterrichtspraxis und Lehrerfortbildung...	372
6.2.3	Ausblick .....	373
	Literatur .....	375

## Anhang

A Kategorientabellen für das paradigmatische Modell

B Belegstellen für das dreidimensionale Achsenmodell

Belege für die Interaktionsmuster

Belege zur Rolle der digitalen Medien