

## INHALTVERZEICHNIS

<b>AUSZUG</b> .....	<b>i</b>
<b>VORWORT</b> .....	<b>ii</b>
<b>INHALTSVERZEICHNIS</b> .....	<b>iv</b>
<b>TABELLENVERZEICHNIS</b> .....	<b>vi</b>
<b>BILDERVERZEICHNIS</b> .....	<b>vii</b>
<b>ANHANGSVERZEICHNIS</b> .....	<b>ix</b>
<b>KAPITEL I EINLEITUNG</b> .....	<b>1</b>
A. Der Hintergrund .....	1
B. Die Problembegrenzung .....	3
C. Das Untersuchungsproblem .....	3
D. Das Untersuchungsziel .....	3
E. Der Untersuchungsnutzen .....	4
<b>KAPITEL II THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN</b> .....	<b>5</b>
A. Die theoretischen Grundlagen .....	5
1. Das Entwicklungsmodell .....	5
2. Das Lernmedium.....	7
a. Der Begriff des Lernmediums .....	7
b. Die Arten des Lernmediums .....	8
c. Der Begriff des Interaktivmediums .....	9
3. Der <i>Software Swish Max</i> .....	9
4. Die Vorteile und Nachteile der Software/Applikation <i>Swish Max</i> .....	16
5. Die Grammatik „Relativsatz“ .....	17
B. Die konzeptuellen Grundlagen .....	21
<b>KAPITEL III UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE</b> .....	<b>22</b>
A. Die Untersuchungsmethode .....	22
B. Die Datenquelle .....	22
C. Der Untersuchungsort .....	22

D. Die Skizze der Untersuchung .....	22
--------------------------------------	----

**KAPITEL IV ERGEBNISS DER UNTERSUCHUNG ..... 25**

A. Der Prozess der Erstellung eines Interaktivmediums mithilfe der Software “Swish Max” zum Lernen der deutschen Grammatik zum Thema „Relativsatz” .....	25
a. Analyse .....	25
b. Design/Konzept.....	26
c. <i>Development</i> /Entwicklung.....	33
d. <i>Implementation</i> /Umsetzung .....	45
e. Evaluation .....	46
B. Die Ergebnisse der Erstellung eines Interaktivmediums mithilfe der Software “Swish Max” zum Lernen der deutschen Grammatik zum Thema „Relativsatz” .....	46
C. Die Diskussion .....	47

**KAPITEL V SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE..... 50**

A. Die Schlussfolgerungen .....	50
B. Die Vorschläge.....	51

**LITERATURVERZEICHNIS ..... 53**

**LEBENS LAUF**

**DIE ANHÄNGE**

