

## INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
AUSZUG .....	i
VORWORT.....	ii
INHALTSVERZEICHNIS .....	v
BILDERVERZEICHNIS.....	vii
ANHANGVERZEICHNIS .....	viii
 <b>KAPITEL I EINLEITUNG</b>	
A. Der Hintergrund .....	1
B. Die Problemsidentifizierung .....	3
C. Der Fokus der Untersuchung .....	3
D. Das Untersuchungsproblem .....	4
E. Das Untersuchungsziel .....	4
F. Der Untersuchungsnutzen .....	4
 <b>KAPITEL II THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN</b>	
A. Die theoretischen Grundlagen.....	5
1. Das Erstellungmodell .....	5
2. Die Lernmedien .....	6
3. Rezeptive Fertigkeiten.....	11
4. Begriff die Animation .....	12
5. Das Applikation <i>GoAnimate</i> .....	13
6. Schritte mit <i>GoAnimate</i> .....	14
7. Das Thema “Aktiv in der Freizeit“ .....	18
B. Die Relevante Untersuchung.....	19
C. Die konzeptuellen Grundlagen.....	21

### KAPITEL III UNTERSUCHUNGSMETHODIK

A. Die Untersuchungsmethode .....	24
B. Die Daten und Die Datenquelle .....	24
C. Ort der Untersuchung .....	24
D. Die Skizze die Untersuchung .....	25

### KAPITEL IV DIE ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

A. Der Erstellung Prozess des Lernmediums mit der Hilfe GoAnimate Applikation für Rezeptive Fertigkeiten .....	28
1. Die Planung .....	28
2. Die Herstellung .....	29
3. Evaluation/Bewertung und Revision .....	37
B. Die Ergebnisse der Erstellung des Lernmediums mit der Hilfe GoAnimate Applikation.....	38
C. Die Diskussion .....	39

### KAPITEL V DIE ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

A. Die Schlussfolgerung.....	39
B. Die Vorschläge .....	40

LITERATURVERZEICHNIS .....	41
----------------------------	----

### DIE ANHÄNGE

### LEBENS LAUF