

INHALTSVERZEICHNIS

AUSZUG	i
VORWORT	ii
INHALTSVERZEICHNIS	iv
BILDERVERZEICHNIS	vi
TABELLENVERZEICHNIS	vii
ANHANGVERZEICHNIS	viii
KAPITEL I EINLEITUNG	
A. Der Hintergrund	1
B. Der Fokus der Untersuchung	6
C. Das Untersuchungsproblem	6
D. Das Untersuchungsziel	6
E. Der Untersuchungsnutzen	7
KAPITEL II THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN	
A. Die Theoretischen Grundlagen	8
1. Die Erstellungsuntersuchung.....	8
1. Die Planung (das Design).....	9
2. Die Erstellung.....	9
3. Die Bewertung	9
2. Der Begriff der Lerntechnik	9
3. Der Begriff des Lernspiels „das Wort erraten“	11
4. Die Vorteile von Lernspiel „das Wort erraten“	12
5. Die Nachteile von Lernspiel „das Wort erraten“	13
6. Das Buch Studio d A 1	13
7. Das Thema „Städte, Ländern und Sprachen“	15
8. Der Begriff Adobe Flash CS 3	16
B. Die relevante Untersuchung	20

C. Konzeptuelle Grundlage.....	23
--------------------------------	----

KAPITEL III UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE

A. Die Untersuchungsmethode	24
B. Der Untersuchungsort	24
C. Die Daten und Datenquelle	24
D. Die Skizze der Untersuchung.....	24
1. Planung.....	25
2. Die Erstellung	25
3. Die Bewertung (Evaluation)	25
E. Die Technik der Datenerhebung	25

KAPITEL IV ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

A. Der Prozess der Erstellung eines Lernspiels mit der <i>Adobe Flash CS3 Software</i> im Deutschunterricht mit dem Thema „Städte-Länder-Sprachen“	27
1. Die Planung.....	27
2. Die Erstellung	42
3. Die Evaluation.....	51
B. Das Ergebnis der Erstellung eines Lernspiels mit der <i>Adobe Flash CS3</i> im Deutschunterricht mit dem Thema „Städte-Länder-Sprachen“	52
C. Die Diskussion	53

KAPITEL V SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

A. Die Schlussfolgerungen.....	55
B. Die Vorschläge	56

LITERATURVERZEICHNIS	57
----------------------------	----

DIE ANHÄNGE

LEBENS LAUF