

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>AUSZUG</b> .....	i
<b>VORWORT</b> .....	ii
<b>INHALTSVERZEICHNIS</b> .....	iv
<b>BILDERVERZEICHNIS</b> .....	vi
<b>TABELLE</b> .....	vii
<b>KAPITEL I EINLEITUNG</b> .....	1
A. Der Hintergrund .....	1
B. Die Problemsidentifizierung .....	5
C. Die Problembegrenzung .....	5
D. Die Untersuchungsprobleme .....	5
E. Die Untersuchungsziele .....	6
F. Der Untersuchungsnutzen .....	6
<b>KAPITEL II THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE</b> ..	7
A. Theoretische Grundlage .....	7
1. Der Begriff des Entwicklungsmodells .....	7
2. Der Begriff des Comics .....	8
3. Der Begriff des Lernmediums .....	11
4. Der Begriff der Leseverstehen A1 .....	13
5. Der Begriff des Themas Ab in den Urlaub .....	15
6. Der Begriff der Pixton Applikation .....	16
B. Die Relevante Untersuchung .....	19
C. Die Konzeptuellen Grundlagen .....	24
<b>KAPITEL III UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE</b> .....	27
A. Die Untersuchungsmethode .....	27
B. Die Daten und die Datenquelle .....	27
C. Die Untersuchungslage .....	28
D. Die Skizze der Untersuchung .....	28
<b>KAPITEL IV ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG</b> .....	31
A. Der Prozess der Erstellung eines Lernmedium Digitalen Comic .....	31
1. Die Planung .....	31
2. Erstellung .....	33
3. Evaluation .....	43
B. Die Ergebnisse der Erstellung von Digitalen Comic mit der Pixton Ap. ..	44
C. Diskussion .....	46

<b>KAPITEL V SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE</b> .....	49
A. Die Schlussfolgerung .....	49
B. Vorschläge.....	51
<b>LITERATURVERZEICHNIS</b> .....	52
<b>ANHÄNGE</b>	



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY