

# INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
<b>AUSZUG</b> .....	i
<b>VORWORT</b> .....	ii
<b>INHALTSVERZEICHNIS</b> .....	iv
<b>TABELLEVERZEICHNIS</b> .....	vi
<b>BILDERVERZEICHNIS</b> .....	vii
<b>ANHANGVERZEICHNIS</b> .....	ix
 <b>KAPITEL I EINLETUNG</b>	
A. Der Hintergrund .....	1
B. Der Fokus der Untersuchung .....	3
C. Das Untersuchungsproblem .....	3
D. Das Untersuchungsziel .....	3
E. Die Untersuchungsnutzen .....	4
 <b>KAPITEL II THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN</b>	
A. Die theoretischen Grundlagen .....	5
1. Das Erstellungsmodell .....	5
2. Die Lernmedien .....	7
a. Lernmedien .....	7
b. Die Arten der Lernmedien .....	7
c. Die Nutzung der Lernmedien .....	8
3. Das Buch Studio d A2 .....	9
4. Das Thema „Erfindungen und Erfinder“ .....	9
5. Der Windows Movie Maker .....	17
6. Die Schritte der Erstellung des Lernmediums mit den Windows Movie Maker .....	17
B. Die konzeptuellen Grundlagen .....	25
 <b>KAPITEL III UNTERSUCHUNGSMETHODIK</b>	
A. Die Untersuchungsmethode .....	27
B. Die Daten und die Datenquelle .....	27
C. Ort der Untersuchung .....	27
D. Die Skizze der Untersuchung .....	28
 <b>KAPITEL IV DIE ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG</b>	
A. Der Erstellung Prozess des Lernmediums zum Thema „Erfindungen und Erfinder aus dem Buch Studio d A2 mit Windows Movie maker .....	30
1. Die Planung .....	30
2. Die Herstellung .....	41
3. Evaluation/Bewertung und Revision .....	48

B. Die Ergebnisse der Erstellung des Lernmediums zum Thema „ Erfindungen und Erfinder“ auf dem Buch Studio d A2 mit Windows Movie Maker .....	49
C. Die Diskussion .....	50
<b>KAPITEL V DIE SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE</b>	
A. Die Schlussfolgerung .....	52
B. Die Vorschläge .....	53
<b>LITERATURVERZEICHNIS .....</b>	<b>54</b>
<b>DIE ANHÄNGE</b>	
<b>LEBENS LAUF</b>	

