

INHALTSVERZEICHNIS

AUSZUG	i
VORWORT	ii
INHALTSVERZEICHNIS	iii
BILDERVERZEICHNIS	vi
ANHANGVERZEICHNIS	viii

KAPITEL I EINLEITUNG

A. Der Hintergrund	1
B. Die Problemidentifikation	3
C. Der Fokus der Untersuchung	3
D. Die Untersuchungsprobleme	4
E. Die Untersuchungsziele	4
F. Der Untersuchungsnutzen	4

KAPITEL II THEORITISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN

A. Die theoretischen Grundlagen	6
1. Das Erstellungsmodell	6
2. Das Fach „Deutsch Für Kinder“	8
3. Die Definition des Basteln für Kinder	8
a. Die Bastelnutzen für Kinder	10
b. Die Bastelmaterialien	10
4. Die Definition des Multimedias	11
5. Das interaktive Multimedia	12
a. Die Definition des interaktiven Multimedias	12
b. Die Komponente des interaktiven Multimedia	12
c. Interaktivität	13
6. Adobe Animate CC 2018	14

a. Der Begriff der Software <i>Adobe Animate CC 2018</i>	14
b. Vorteile und Nachteile von <i>Adobe Animate CC 2018</i>	15
c. Der Arbeitsbereich von <i>Adobe Animate CC 2018</i>	16
B. Die relevante Untersuchung	19
C. Die konzeptuellen Grundlagen	20

KAPITEL III UNTERSUCHUNGSMETHODIE

A. Die Untersuchungsmethode	23
B. Die Daten und Datenquelle	23
C. Der Untersuchungsort	23
D. Die Skizze der Untersuchung.....	23
E. Die Technik der Datenerhebung	25

KAPITEL IV ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

A. Der Prozess der Erstellung der Videoanimation „freier Vortrag“ als Lernmedium für Sprechfertigkeit	27
1. Die Analysephase	27
2. Die Designphase.....	29
3. Die Produktionsphase	30
4. Die Evaluierungsphase	33
B. Das Ergebnis der Erstellung des interaktiven Multimedias Deutsch für Kinder mit der Software <i>Adobe Animate CC 2018</i>	35
C. Die Diskussion	41

KAPITEL V SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

A. Die Schlussfolgerung	44
B. Die Vorschläge	45

LITERATURVERZEICHNIS	46
-----------------------------------	----

DIE ANHÄNGE

LEBENS LAUF