

INHALTSVERZECHNIS

AUSZUG	i
VORWORT.....	ii
INHALTSVERZECHNIS	iv
TABELLEVERZEICHNIS	vi
BILDERVERZEICHNIS.....	vii
KAPITEL I EINLEITUNG	1
A. Der Hintergrund	1
B. Die Problemidentifizierung	4
C. Die Problemabgrenzung	4
D. Das Untersuchungsproblem	5
E. Das Untersuchungsziel	5
F. Das Untersuchungsnutzen	5
KAPITEL II THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGEN 7	
A. Die theoretischen Grundlagen	7
1. Der Begriff der Erstellung.....	7
2. Der Begriff der Lernmedien.....	8
3. Das Comic.....	13
4. Das Thema Freizeit und Hobbys	16
5. Die Applikation Canva	29
B. Relevante Untersuchungen	37
C. Die Konzeptuelle Grundlagen	38
KAPITEL III UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE.....	40
C. Die Untersuchungsmethode	40
D. Die Daten und die Datenquelle	40
E. Der Untersuchungsort.....	40

F. Die Skizze der Untersuchung	41
KAPITEL IV DIE ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG	42
A. Der Prozess der Erstellung von Comicstrip als Lernmedium mit dem Thema "Freizeit und Hobbys" mit der Canva-Applikation.	42
1. Die Planung	42
2. Die Erstellung des Produkts	43
3. Die Evaluation	51
B. Das Ergebnis der Erstellung von Comicstrip zum Thema Freizeit und Hobbys mit der Canva-Applikation.	52
C. Diskussion.....	54
KAPITEL V SCHLUSSFOLGERUNGEN UND VORSCHLÄGE	57
A. Die Schlussfolgerung	57
B. Die Vorschläge.....	58
LITERATURVERZEICHNIS	
DIE ANHÄNGE	