

Inhalt

Vorwort und Dank.....	9
1. To Infinity and Beyond?, oder: Über Animationsfilme und ihr Potenzial für den Englischunterricht.....	11
1.1 Das Korpus: Pixar-Animationsfilme.....	15
1.2 Fachdidaktischer Kontext.....	20
1.3 Zielsetzung, Aufbau und Vorgehen der Arbeit.....	25
2. Animationsfilm: Eine Begriffsannäherung.....	31
2.1 Der Pixar-Animationsfilm: Eine Gegenstandsbestimmung.....	31
2.1.1 Machart und Studio.....	35
2.1.2 Geschichten.....	41
2.1.3 Figuren.....	45
2.1.4 Welten.....	50
2.1.5 Zielgruppe.....	54
2.1.6 Merkmalsmatrix von Pixar-Animationsfilmen.....	56
2.2 Animationsfilme und/als populäre Kultur.....	57
2.2.1 Animationsfilme als Kultur der Masse I – Beliebtheit und Zugänglichkeit.....	61
2.2.2 Animationsfilme und ihr Verhältnis zur sogenannten Hochkultur.....	64
2.2.3 Animationsfilme als Kultur der Masse II – Manipulation und Homogenisierung.....	68
2.2.4 Animationsfilme: Vergnügen, Widerstand und Demokratisierung.....	72
2.2.5 Anstelle eines Fazits: <i>Falling with Style</i>	75
3. Bildungstheoretische, fachdidaktische und curriculare Aspekte.....	79
3.1 Der bildende Aspekt von Animationsfilmen.....	80
3.1.1 Bildungsbegriff, Bildungsstandards und Kompetenzen.....	81
3.1.2 Epochaltypische Schlüsselprobleme und exemplarisches Lernen.....	83
3.1.3 Animationsfilme als narrative Erkenntnisform.....	86
3.1.4 Rezeptionsästhetische Filmdidaktik.....	88
3.1.5 Lebensweltbezug.....	90
3.1.6 Kulturelle Bildung.....	92
3.2 Fachdidaktische Begründungen für die Behandlung von Animationsfilmen.....	93
3.2.1 Besonderheiten des Animationsfilmformats für den Englischunterricht.....	94
3.2.2 Lernerorientierung.....	97
3.2.3 Kompetenzen.....	98
3.2.4 Task-based learning und <i>multiliteracies</i> -Didaktik.....	106
3.3 Animationsfilme im Kontext curriculärer Vorgaben.....	109
3.3.1 Literarische Texte und Bildung.....	112
3.3.2 Hör-Seh-Verstehen und Text- und Medienkompetenz.....	114
3.3.3 Inhaltliche und sprachliche Ebene.....	116

4. Themenbereiche von Animationsfilmen und Aufgabenbeispiele.....	119
4.1 Das Verfolgen von Träumen und Zielen.....	121
4.2 Freundschaft, Gemeinschaft und Zusammenhalt.....	126
4.3 Bildung und Initiation.....	133
4.4 Alter und Generation.....	139
4.5 Gender.....	145
4.6 Animierte Darstellung.....	152
5. Forschungsdesign.....	161
5.1 Zielsetzungen und Erkenntnisinteresse.....	161
5.2 Verlauf der Forschungsprojekte.....	164
5.3 Die erhobenen Daten.....	168
5.4 Die Rolle(n) der Forscherin.....	171
5.5 Die Aufbereitung und Auswertung der Daten.....	172
5.5.1 Transkription.....	173
5.5.2 Zur Auswahl der Auswertungsmethode ‚Modifizierte Qualitative Inhaltsanalyse‘.....	173
5.5.3 Die Kategorien.....	177
6. Pilotstudie zu Pixars LIFTED in Klasse 6.....	179
6.1 Analyse.....	179
6.2 Didaktische und methodische Vorüberlegungen.....	186
6.3 Planung und Verlauf der Unterrichtseinheit.....	190
6.4 Beobachtungen und Auswertungen.....	191
6.4.1 Aufgaben zum Themenbereich ‚Das Verfolgen von Träumen und Zielen‘.....	192
6.4.2 Aufgaben zur <i>transformed practice</i>	198
6.4.3 Reaktionen der Lernenden.....	203
6.5 Konsequenzen für das weitere Vorgehen.....	205
7. Hauptstudie Teil I: Pixars BRAVE in Klasse 9.....	209
7.1 Analyse.....	209
7.1.1 Das Verfolgen von Träumen und Zielen.....	211
7.1.2 Freundschaft, Gemeinschaft und Zusammenhalt.....	214
7.1.3 Bildung und Initiation.....	216
7.1.4 Alter und Generation.....	217
7.1.5 Gender.....	220
7.1.6 Animierte Darstellung.....	224
7.2 Didaktische und methodische Vorüberlegungen.....	225
7.3 Planung und Verlauf der Unterrichtseinheit.....	231
7.4 Beobachtungen und Auswertungen.....	235
7.4.1 Aufgabe zum Themenbereich ‚Freundschaft, Gemeinschaft und Zusammenhalt‘.....	235
7.4.2 Aufgaben zum Themenbereich ‚Gender‘.....	249
7.4.3 Reaktionen der Lernenden.....	256
7.5 Zwischenfazit.....	264

8. Hauptstudie Teil II: Pixars UP in der Einführungsphase.....	267
8.1 Analyse.....	267
8.1.1 Das Verfolgen von Träumen und Zielen	268
8.1.2 Freundschaft, Gemeinschaft und Zusammenhalt	271
8.1.3 Bildung und Initiation.....	273
8.1.4 Alter und Generation.....	275
8.1.5 Gender.....	278
8.1.6 Animierte Darstellung.....	279
8.2 Didaktische und methodische Vorüberlegungen.....	282
8.3 Planung und Verlauf der Unterrichtseinheit	287
8.4 Beobachtungen und Auswertungen	289
8.4.1 Aufgaben zum Themenbereich ‚Alter und Generation‘	289
8.4.2 Aufgaben zum Themenbereich ‚Bildung und Initiation‘.....	299
8.4.3 Reaktionen der Lernenden.....	307
9. Erkenntnisse der Untersuchungen.....	319
9.1 Kulturelle Lesarten von Animationsfilmen.....	319
9.2 Animationsfilmspezifische Charakteristika	321
9.3 Fähigkeiten und Fertigkeiten	323
9.4 Einstellungen und Reaktionen der Lernenden	325
9.5 Animationsfilme im Englischunterricht <i>revisited</i> – Eine modifizierte Einheit zu WALL•E	327
10. <i>To Infinity and Beyond!</i> , oder: Eine Bilanz des Potenzials von Animationsfilmen für den Englischunterricht	333
10.1 Zusammenfassung und Bedeutung der Ergebnisse	334
10.2 Neue Fragen und Aufgaben für die Fachdidaktik	337
Bibliographie	343
Abbildungsverzeichnis	
Tabellenverzeichnis	