

		Seite
	Vorwort	1
	Einleitung	2 - 6
1	Die Meinung der 'Betroffenen' =====	7 - 17
	Überblick über das Comic-Angebot und die Vorlieben der Schüler	
11	<u>Comics am Kiosk</u>	7 - 11
12	<u>Comics aus der Sicht der Kinder</u>	11 - 17
2	<u>Veröffentlichte Meinungen</u>	17 - 55
	Auseinandersetzung mit der Comic-Diskussion in pädagogischen Publikationen seit den fünfziger Jahren	
21	<u>Darstellung der Argumente gegen Comics als Medium allgemein und/oder als Unterrichtsgegenstand</u>	17 - 34
211	Negative Beurteilung der Comics im Hinblick auf "ästhetische Erziehung"	18 - 27
	2111 Einführung	18
	2112 Argumente	18
	21121 Beeinträchtigung der Sprach- und Denkfähig- keit der Leser durch die Form des Mediums	
	21122 Verbildung der Vorstellungswelt und des Charakters der Leser durch den Inhalt der Hefte	20
	21123 Gefährdung des kulturellen Niveaus durch die massenhafte Verbreitung der Comics	21
	2113 Ergebnis: pauschale Ablehnung	22
	21131 moralische Abqualifizierung als "Schund- literatur"	
	21132 ästhetische Abqualifizierung als "Trivial- literatur"	
	2114 pädagogische Maßnahmen	24
	21141 Abwertung im Deutschunterricht	
	21142 außerschulische Bekämpfung	25
212	Negative Beurteilung der Comics im Hinblick auf "emanzipatorische Erziehung"	27 - 34
	2121 Einführung	27
	2122 Argumente	
	21221 Vermittlung von falschem Bewußtsein durch Inhalt und Form der Hefte	

II		Seite
21222	Systemstabilisierung durch die massen- hafte Verbreitung der Comics	29
2123	Ergebnis: pauschale Ablehnung	29
21231	soziopolitische Abqualifizierung als "Bestätigungsliteratur"	
21232	ästhetische Abqualifizierung als "Trivial- literatur"	31
2124	pädagogische Maßnahmen	32
21241	Abwertung im Deutsch- und Kunstunterricht	32
22	<u>Auseinandersetzung mit den Argumenten gegen die Comics</u>	34 - 55
221	Rückführung der Diskussion auf die vorausgesetzten nor- mativen Theorien	35 - 49
2211	Die Theorie der Künste nach Lessing und die narrative Figuration der Comics	35
2212	Die idealistische Sprachtheorie und das Bild- Medium	38
2213	Die Theorie der Künstler-Kunst und das Massenmedium	40
22131	Wertgegensatz von "Elite" und "Masse"	40
22132	Wertgegensatz von "ästhetischer Rezeption" und "Unterhaltung"	42
22133	Wertgegensatz von "Aufklärung" und "Bestätigung"	44
22134	Wertgegensatz von "Schöpfung" und "Ware"	48
222	Schlußfolgerung für die Einstellung zu den Comics als Unterrichtsgegenstand	49 - 55
2221	Aufnahme in den Unterricht	50
2222	Gleichstellung mit anderen Stoffen	51
22221	nach den Interpretationsmethoden	51
22222	nach den Bewertungsmaßstäben	52
22223	nach den Intentionen	54
3	Die Meinung der 'schweigenden Mehrheit' =====	55 - 98
	Ermittlung der Beurteilung und Verwendung von Comics im Schulalltag	
31	<u>Rückschlüsse aus</u>	55 - 60
311	Veröffentlichungen	56
312	Lehrplänen	56 - 57
313	Themen von Examensarbeiten	58 - 60

3131	Zulassungsarbeiten für das Lehramt an Volks- und Realschulen	58
3132	Pädagogische Prüfungsarbeiten für das Lehramt an Höheren Schulen	59
32	<u>Direktbefragung von Deutschlehrern</u>	61 - 98
321	Zur Methode der Befragung	61 - 65
3211	Art der Befragung	61
3212	Grundgesamtheit und Größe der Stichprobe	
3213	Auswahl der Schulen	63
3214	Verteilung auf die Länder	
3215	Schwierigkeiten der Befragung	63
322	Darstellung und Auswertung der Ergebnisse	65 - 98
3221	Einstellung zum Medium Comic	65
32211	Bekanntheit mit Comics und Einstufung verschiedener Serien	66
32212	Beurteilung der Comics als literarisches Phänomen	68
32213	Beurteilung der Wirkung von Comic-Lektüre	72
3222	Beurteilung und Verwendung von Comics als Unter- richtsgegenstand	78
32221	grundsätzliche Einstellung zu Comics als Unterrichtsgegenstand	
32222	durchgeführte Behandlung im Unterricht	79
32223	methodisch-didaktische Angaben:	84
322231	Lernziele	
322232	Schwerpunkte	91
322233	Methode	92
322234	früheste Klassenstufe	93
3223	abschließende Überlegungen	94
32231	Zusammenfassung der Ergebnisse	
32232	Informationswünsche der Befragten zum Thema	96
4	<u>Ergebnisse eines Meinungsbildungsprozesses</u> -----	98 - 313

Überlegungen, Vorschläge, Beispiele zur Einbeziehung von  
Comics in den Unterricht

41	<u>Didaktische Analyse</u>	98 - 191
411	Das Medium Comic	99 - 117
4111	Comics und andere Bild-Wort-Kombinationen	99
4112	comicspezifische Integration von Bild und Wort	100
4113	bildliche Darstellungsmittel	103
	41131 kompositorische	
	41132 symbolische	105
4114	verbale Darstellungsmittel	110
	41141 Wortschatz	110
	41142 Satzbau	111
	41143 Informationswert	112
4115	serienmäßige Erscheinungsweise	113
	41151 Fortsetzungscharakter	114
	41152 Teamarbeit	
	41153 Serienstil	115
4116	Lernziele	116
412	Inhalt und Intention einiger Abenteuer-Comics	117 - 191
4121	Abweichungen von der Realität bei	120
	41211 geographischen und zoologischen Angaben	
	41212 Darstellung von Tieren	122
	41213 historischen Angaben	124
	41214 futuristischen Angaben	128
	41215 Zusammenfassung	133
4122	Der Mensch als moralisches Wesen - Entscheidungsfreiheit und Motivation der Handlungen	133
	41221 des Helden	134
	41222 des Umkreises von Held und Gegner	137
	41223 des Gegners	139
	41224 Zusammenfassung	143
	41225 zum Vergleich: eine humoristische Serie	145
4123	Der Mensch als Angehöriger einer Rasse oder Nation - Vorkommen von Rassen und Nationen und Aufteilung nach ihrer Rolle im Handlungsverlauf	146
	41231 Beschränkung auf die weiße Rasse	146
	41232 Einbeziehung anderer Rassen in einer anderen Zeit	147
	41233 Einbeziehung anderer Rassen in einem anderem Land	150

4124	Der Mensch als politisches Wesen - Beteiligung des Volkes und einzelner Gruppen am Handlungsablauf	154
41241	Passivität des Volkes und dessen Ab- hängigkeit vom aktiven Helden (unkritische Darstellung)	
41242	Passivität des Volkes und dessen Ab- hängigkeit vom aktiven Helden (kritische Darstellung)	160
41243	Aktivität einzelner Gruppen (kritische Darstellung)	162
41244	Aktivität des Volkes als Gemeinschaft von Helden (unkritische Darstellung)	167
41245	Aktivität des Volkes als Gemeinschaft von Helden (kritische Darstellung)	168
4125	Lernziele	169
413	Abenteuer-Comics als Lektüre	170 - 191
4131	Anmerkungen zur Berücksichtigung der Wünsche des Konsumenten durch den Produzenten	170
4132	Befriedigung z.B. des Unterhaltungsbedürfnisses durch Anbieten von	171
41321	Projektions- und Identifikationsmöglich- keiten	172
41322	konfliktarmem Handlungsablauf und klischee- hafter Darstellung	174
4133	Nutzung des Unterhaltungseffektes für werbliche Zwecke	177
41331	Beispiele für unterschiedliche Verwendungs- möglichkeiten der Comics	178
413311	Attraktivität des Mediums	179
413312	Beliebtheit von Comic-Helden	181
413313	Beliebtheit von Comic-Serien	182
41332	Frage der Werbewirksamkeit	183
4134	Lernziele	185
414	Exkurs: Märchen und Märchenstrukturen in Comics	186 - 191
4141	abstrakter Stil	186
4142	Flächenhaftigkeit	187
4143	Isolation und Allverbundenheit	188
4144	Gerechtigkeit des Geschehens	189

4145	Eindimensionalität	190
4146	Ergebnis	190
4147	Märchenschwank und Humor-Comics	
4148	Antimärchen und Anti-Comic	
4149	Märchen und Manipulation	190
42	<u>Methodisches zur Integration von Comics in den Unterricht</u>	191 - 200
421	Schwierigkeiten	191 - 193
4211	Materialbeschaffung	191
4212	Übertragbarkeit der Projekte	192
4213	Schülerverhalten	246
422	Mögliche Funktionen	193 - 200
4221	Mittel der Motivation	193
4222	Demonstrationsobjekt	194
4223	Vergleichstext	
4224	Liste von Beispielen geeigneter Stoffe und Themen zur Verwendung von Comics in den angegebenen Funktionen	195
42241	Comics als Mittel der Motivation	195
42242	Comics als Demonstrationsobjekt	197
42243	Comics als Vergleichstexte	197
43	<u>Beispiele für unterrichtliche Behandlung von Comics</u>	200 - 313
431	Erste Unterrichtseinheit	202 - 266
4311	Thema: "Märchen und märchenhafte Comics"	202
4312	Intention	
4313	anthropogene und soziokulturelle Voraussetzungen	203
43131	Klasse	
43132	Informations- und Meinungsstand	
43133	Schwierigkeiten	204
4314	methodische Schwerpunkte	
43141	Beteiligung der Schüler an der Vorbereitung	
43142	Lernen durch Selbsttätigkeit	206
43143	Lernen durch Textvergleich	207
43144	Lernen durch Veranschaulichung	208
43145	Kontrollierbarkeit des Lernerfolges	209
4315	Medien	209
43151	Texte	
43152	Präsentationsmittel	211
4316	Verlaufsplan der Reihe	

	43161	Möglichkeiten der Anknüpfung	
	43162	Aufbau der Reihe	
	43163	Stundenübersicht	212
	43164	Variationen des Verlaufs der Reihe	213
	43165	Weiterführung des Unterrichts	214
	4317	Querverbindungen zu anderen Fächern	
	4318	Verlaufsskizzen der Einzelstunden	215
432	Zweite	Unterrichtseinheit	267 - 296
	4321	Thema: "Herstellung eines Comic in mehreren Folgen"	267
	4322	Intention	
	4323	anthropogene und soziokulturelle Voraussetzungen	
	43231	Klasse	
	43232	Informations- und Meinungsstand	268
	43233	Schwierigkeiten	
	4324	methodische Schwerpunkte	
	43241	Lernen durch Selbsttätigkeit	
	43242	Aufbau der Reihe	269
	43243	fächerübergreifende Organisation	270
	43244	Individualisierung der Aufgabenstellung	
	43245	Lernen durch Veranschaulichung	271
	43246	Kontrollierbarkeit des Lernerfolges	271
	4325	Medien	272
	43251	Texte	
	43252	Präsentationsmittel	
	4326	Verlaufsplan der Reihe	
	43261	stoffliche Voraussetzungen	
	43262	Stundenübersicht	273
	43263	Ergänzungen durch UE I und UE 3	274
	43264	Weiterführung des Unterrichts	
	4327	Querverbindungen zu anderen Fächern	275
	4328	Verlaufsskizze der Einzelstunden	
433	Dritte	Unterrichtseinheit	297 - 313
	4331	Thema: "Unterhaltung und Manipulation , Beispiel: Comics"	297
	4332	Intention	
	4333	Nummer der didaktischen Analyse	297
	4334	anthropogene und soziokulturelle Voraussetzungen	
	43341	Klasse	
	43342	Informations- und Meinungsstand	298

43343	Schwierigkeiten	
4335	Methode	
43351	Materialteil	
43352	Verlaufsplan der Reihe	299
4336	Mögliche Weiterführung im Deutschunterricht	299
4337	Querverbindungen zu anderen Fächern	
4338	bevorzugte Medien: Texte des Materialteils	
4339	Themen - Texte - Hinweise	302

Anhang: Fragebogen

434	Materialteil ( in gesonderten Bänden )	
4341	Material zur ersten Unterrichtseinheit	
4342	Material zur zweiten Unterrichtseinheit	
4343	Material zur dritten Unterrichtseinheit	