

# Inhalt

Prolog	9
Einleitung	11
Medienpädagogisch handeln	11
Blockbuster lesen	15
<b>Teil 1: Theoretische Grundlagen</b>	
<b>I Blockbuster unter Beobachtung</b>	<b>25</b>
<b>II Das Phänomen Blockbuster</b>	<b>33</b>
II.1 Blockbuster – It's only entertainment, man!?	33
II.2 Blockbuster – Marketinginstrumente und Konzeption	34
II.3 Star Wars Episode IV – Eine neue Hoffnung als Blockbuster	47
<b>III Die Narration von Star Wars – Qualitative Untersuchung</b>	<b>59</b>
III.1 Die Eröffnungssequenzen von Star Wars Episode IV – Eine neue Hoffnung	63
III.2 Dichotomien zwischen den Sternen	67
III.3 Didaktik zwischen den Sternen?	70
<b>IV Von Campbells Heldenreise zu Star Wars Episode IV – Eine neue Hoffnung</b>	<b>75</b>
IV.1 Mythos und Monomythos der Heldenreise	76
IV.2 Die Heldenreise in Star Wars Episode IV – Eine neue Hoffnung	80
<b>V Der weitere Forschungsgang, von der Heldenreise zur Narration der Blockbuster</b>	<b>83</b>
V.1 Qualitative Inhaltsanalyse und typologische Analyse der Blockbuster	84
V.2 Die Filme der Untersuchung	87
<b>Teil 2</b>	
<b>I Die Heldenreise als Bildungsreise</b>	<b>91</b>
<b>II Aufbruchsphase – Ausgangspunkt des Lehr-Lern-Settings</b>	<b>93</b>
II.1 Szenariowelt, gewohnte Welt und Abenteuerwelt – Parallelen zur alltäglichen Lebenswelt	93

II.2 Die Szenariowelt	94
II.2.1 Pädagogische Lesart der Exposition der Szenariowelten	103
II.2.2 Zweck des Begriffs der Szenariowelt	103
II.3 Der Übergang zum Beginn der Heldenreise	104
II.4 Die gewohnte Welt des Helden	107
II.5 Schlussfolgerungen	115
III Der Held	121
III.1 Lernende Helden in ihrer gewohnten Welt	122
III.1.1 Die Kooperation der Helden	128
III.1.2 Die Neugierde der Helden	131
III.1.3 Die Naivität der Helden	134
III.1.4 Die individuellen Begabungen der Helden	135
III.1.5 Solidarität und Empathie, soziale Kompetenzen der Helden	138
III.2 Sind Lernende Helden?	141
III.3 Schlussfolgerungen	144
IV Die Aufgabenstellung, die Berufung oder der Ruf	147
IV.1 Beispiele für Ruf oder Berufung im Blockbuster	148
IV.2 Sapere aude! – Die Didaktik von Ruf und Berufung	152
IV.2.1 Anschubmotivationen für Lernprozesse – Ortswechsel	157
IV.2.2 Anschubmotivationen für Lernprozesse – Inversion	159
IV.2.3 Ausnahmen bestätigen die Regel – Abenteuer in der gewohnten Welt	160
IV.3 Schlussfolgerungen	161
V. Das engere Ensemble der Heldenreise – Erweiterte Lerngelegenheiten und -potenziale	163
V.1 Mentoren – Lehrende Begleiter	163
V.2 Beispiele: Kenobi und Sparrow – Zwei Mentoren eine Meinung	167
V.3 Das pädagogische Instrumentarium lehrender Begleiter im Blockbuster	172
V.3.1 Gestaltung eines Arbeitsbündnisses zwischen Mentoren und Helden	173
V.3.2 Empathisch, motivierende Kommunikation	175
V.3.3 Methodeneinsatz	176
V.3.4 Handlungsorientierung	177
V.3.5 Anregen und Herausfordern	179
V.3.6 Resonanzen erzeugen	180
V.3.7 Kreativ lösungsorientierter Ansatz	182
V.4 Schlussfolgerungen	185
Exkurs Der Schatten als Mentor – De-Mentoren	186
VI Die weiteren Helfer der Helden – Gruppenprozesse 1	189
VI.1 Einleitung von Gruppenprozessen	189
VI.2 Schlussfolgerungen	195

VII Helfer und Verbündete auf und über die Schwellen hinaus – Gruppenprozesse 2	197
VII.1 Die Schwellen	197
VII.2 Lernerfahrungen auf der ersten Schwelle – Erweiterung der Lerngruppe	201
VII.3 Schlussfolgerungen	214
VIII Sozialformen des Lehr-Lern-Settings auf der Heldenreise	217
VIII.1 Schwellen und Prüfungen	217
VIII.2 Weitere Schwellen – Zugang zu neuem Wissen	218
VIII.3 Zur Struktur des weiteren Vorgehens	220
VIII.4 Sozialformen und Gruppenprozesse auf den weiteren Schwellen	221
VIII.4.1 Frontalunterricht oder auch lehrerzentrierter Unterricht	222
VIII.4.2 Die Skepsis spricht von der Macht der Lernenden	231
VIII.4.3 Lehrerzentriertes Feedback	233
VIII.5 Kooperative Lernformen	235
VIII.5.1 Partnerarbeit	237
Exkurs – Reflexionen	243
VIII.5.2 Gruppenarbeit	245
VIII.5.3 Einzelarbeit	256
VIII.6 Schlussfolgerungen	259
IX Die Prüfungen der Helden – Lernprozesse in der Abenteuerwelt	261
IX.1 Sammlung	262
IX.2 Unauffälliges Sondieren	266
IX.3 Aktionen und Reaktionen	272
IX.4 Inkubation, der erste Teil der entscheidenden Prüfung	279
IX.5 Zirkularität	289
X Illumination – Die entscheidende Prüfung Teil 2	295
X.1 Die Produktion von Emergenz – Illumination	305
X.2 Schlussfolgerungen	310
XI Der Rückweg – Anwendung neuer Wissensfelder	311
XII Rückkehr über die Schwelle – Klimax oder die abschließende Prüfung	317
XII.1 Rückkehr pädagogisch	330
XII.2 Schlussfolgerungen	332
XIII Herr der zwei Welten – Mehrperspektivistisches Feedback	333
XIII.1 Das mehrperspektivische Feedback	345
XIII.2 Schlussfolgerungen	348

**Teil 3**

Epilog	351	
Nachklapp	359	
Literaturverzeichnis	361	
Webliste	368	
Liste der in dieser Arbeit untersuchten Blockbusterfilme	369	
Anhänge	371	
Anhang I	Im Text zusätzlich erwähnte Filme	371
Anhang II	Listen der Filme mit den global höchsten Einspielergebnissen 2011, 2012, 2013	372
Anhang III	Fragen zum Kodieren der Filme	379