

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 | |