

INHALT

1	Einleitung	12
2	Grundlagen des Digital Storytellings (Storytelling, Imagination, Brainstorming, das Bild)	16
2.1	Storytelling als alten Geschichtenerzähler Methode	16
2.1.1	Storytelling im Lehrprozess	16
2.1.2	Storytelling und Ästhetik	17
2.2	Die Rolle der Imagination für die Entwicklung des Geschichtenerzählens	20
2.2.1	Die Rolle der Imagination im Kunstunterricht	21
2.3	Ideenentwicklung für Geschichten durch Brainstorming	27
2.4	Erschaffen einer Welt durch Bilder: Ein Beitrag zur Darstellung der Geschichten durch Bilder	29
2.4.1	Die Bildwirkung	30
2.4.1.1	Wahrnehmung im Lehr-Lern-Prozess	31
2.4.1.2	Die Wahrnehmung des Bildes	33
2.4.1.3	Bilder als pädagogisches Mittel im Klassenzimmer	34
2.4.1.4	Bildinterpretationen	36
2.4.1.5	Interpretation des Bildes Ronde de la Jeunesse im Kunstunterricht als Beispiel	39
3.	Digital Storytelling als neues Form der Geschichtenerzählen	43
3.1	Die Definition von Digital Storytelling	43
3.2	Bild und Ton	47
3.3	Digital Storytelling in der Kunst pädagogische Arbeit	50
3.3.1	Digital Storytelling in Lehr-lernen Plan	52
3.3.1.1	Lehrmethode mit der Software <i>Windows Movie Maker 2.6</i>	54
3.3.1.2	Beispiele für Bildungsprojekte mit Digital Storytelling	59
3.3.1.2.1	Das Projekt „Digital Storytelling als generationenverbindendes Mittel“	59

3.3.1.2.2	Die Ausstellung „Italians in Denver“ des Colorado-History-Museums	63
4.	Digital Storytelling zum Thema Religionsgeschichte im Kunstunterricht am Beispiel Islam	64
4.1	Ästhetische Erziehung im Islam	64
4.2	Die Wichtigkeit der Kunstpädagogik im islamischen Glauben	65
4.3	Bilder als Weg zur Annäherung an Gott	66
4.4	Frieden im Islam	71
4.4.1	Das Thema Frieden im Islam mithilfe von Digital Storytelling im Kunstunterricht	71
4.4.2	Mögliche Wertevermittlung durch Digital Geschichten im Kunstunterricht	76
4.4.2.1	Frieden im Islam im Kunstunterricht als Beispiel „Workshop Friedensrahmen“	81
5.	Ausblick	86
6.	Literaturverzeichnis	90