

Inhaltsverzeichnis V

Inhaltsverzeichnis V

Vorwort VII

Roland Jost, Axel Krommer

I. Von Batman zum Bilderbuch: literaturwissenschaftliche Sichtweisen

Jens Meinrenken 2

Batmans Clinch mit dem Joker – Karneval und Groteske im Zeitalter
des Digitalen

Bernd Dolle-Weinkauff 25

Grafisches Erzählen im Manga – Close Reading zweier Doppelseiten
der deutschsprachigen Ausgabe von Yu Watases Fushigi Yugi

Felix Giesa 46

Im Schatten der Graphic Novel – Der kinderliterarische Comic

Piet Mooren 65

Das Bilderbuch als Schirmgattung – Gattungsmerkmale als
Brückenbauer

II. Vom sprachlich-literarischen Lernen zur Leseförderung: fachdidaktische Konzepte

Katrin Dammann-Thedens, Magdalena Michalak Bildnarrationen als Fundament zur Vermittlung von sprachlich-literarischen Kompetenzen in mehrsprachigen Klassen	84
Andreas Seidler Perspektiven der Computerspielforschung für die Deutschdidaktik	103
Jan M. Boelmann Narrative Computerspiele im Literaturunterricht – <i>The book of unwritten tales</i> als Gegenstand literarischen Lernens	120
Birgit Meurer Der Comic als intermediäres Vehikel im Deutschunterricht	138
Stephan Bruehlhart Können Computerspiele einen Beitrag zur Leseförderung bieten? Game Based Learning am Beispiel <i>Der Fall Fox</i>	170