

Die Graphic Novel im DaF-Unterricht

Potentiale der Literaturgattung zur Förderung von Fertigkeiten und Kompetenzen der LernerInnen

Sofie Rahm
Ämneslärarprogrammet



Uppsats/Examensarbete: 15 hp
Kurs: LGTY1G
Nivå: Grundnivå
Termin/år: HT/2016
Handledare: Michelle Waldispühl
Examinator: Christine Fredriksson
Kod: HT16-1160-001-LGTY1G

Nyckelord: Graphic Novel, sprachliche und literarische Kompetenzen, Unterrichtsmethoden, Deutsch als Fremdsprache

Abstract

Diese Literaturübersicht widmet sich der Potentiale der Graphic Novel als literarischem Mittel im Deutsch als Fremdsprachenunterricht. Untersucht wird, welche Fertigkeiten und Kompetenzen durch die Arbeit mit der Graphic Novel gefördert und mit welchen Unterrichtsmethoden und Aufgaben diese vermittelt werden können.

Die Literaturstudie hat ergeben, dass sowohl grundlegende Fertigkeiten als auch sprachliche kommunikative Kompetenzen und allgemeine Kompetenzen entwickelt werden können. Ausgehend von dem Format der Graphic Novel werden linguistische, soziolinguistische und pragmatische Kompetenzen, Schreibfertigkeit und Leseverständnis gefördert. Auf den höheren Sprachniveaus kann der Fokus auf Entwicklung von tieferem inhaltlichem Verständnis, analytischem und kritischem Denken gelegt werden. Aufgaben, die sich mit sowohl sprachliche als auch inhaltliche und literarische Aspekte der Graphic Novel beschäftigen sind die besten Alternativen, da diese Aspekte in Zusammenhang mit Graphic Novels schwer zu trennen sind. Die Arbeit mit der Graphic Novel stellt allerdings Anforderungen an die Lehrperson, einige didaktische Überlegungen zu machen, bevor die Graphic Novel im Unterricht von Deutsch als Fremdsprache eingesetzt werden und die Graphic Novel ihr Potential erfüllen kann.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Einleitung.....	3
1.1 Fragestellung	4
1.2 Aufbau der Arbeit.....	4
2 Theoretische Grundlagen.....	4
2.1 Die Graphic Novel.....	5
2.2 Sprachliche und literarische Fertigkeiten und Kompetenzen.....	5
2.2.1 Sprachliche Fertigkeiten und Kompetenzen	6
2.2.2 Literarische Fertigkeiten und Kompetenzen	7
2.3 Didaktische Aspekte des Lernens mit der Graphic Novel	8
3 Die Graphic Novel als Mittel zur Förderung der sprachlichen und literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen	9
3.1 Sprachliche Fertigkeiten und Kompetenzen.....	9
3.2 Literarische Fertigkeiten und Kompetenzen	13
4 Unterrichtsvorschläge zur Entwicklung von sprachlichen und literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen	14
4.1 Integrierte Fertigungs- und Kompetenzaufgaben.....	14
4.2 Kritisch-analytische Aufgaben.....	17
4.3 Landeskundliche und kulturelle Aufgaben.....	18
5 Diskussion	19
5.1 Welche Fertigkeiten und Kompetenzen fördert die Arbeit mit Graphic Novels?	19
5.2 Wie können Graphic Novels im DaF-Unterricht eingesetzt werden?	21
6 Schluss.....	25
7 Literaturverzeichnis	26

1 Einleitung

Graphic Novels haben sich in den letzten Jahrzehnten schnell verbreitet und entwickelt und sind mittlerweile zu einer respektierten und anerkannten literarischen Gattung und sogar zu einer der populärsten Arten von Jugendliteratur geworden (Bucher & Manning, 2004; Hallet, 2012; Schwarz, 2002; Yildirim, 2013). In den Unterrichtszusammenhängen in Schweden werden sie jedoch nicht häufig verwendet und im Fremdsprachenunterricht werden sie nicht eingesetzt. In meiner praktischen Erfahrung mit Unterricht in Deutsch als Fremdsprache (im Weiteren DaF) bin ich dem Medium erst in Süddeutschland in einer internationalen Schule begegnet. Die Beobachtung, wie kreativ mit der Graphic Novel gearbeitet wurde, die hohe Schüleraktivität und Motivation haben mein Interesse an Graphic Novels im DaF-Zusammenhang geweckt.

In Schweden dominieren heute zwei übergreifende Ziele des Fremdsprachenunterrichts. Zum einen das Ziel, in der Fremdsprache kommunizieren zu können (Sprachkompetenz), und zum anderen ein interkulturelles Verständnis (Interkulturelle Kompetenz) zu entwickeln (Skolverket, 2016). Diese können beide mit literarischen Texten vermittelt werden (Biechele, 2013). Rezeption und Leseverständnis sind wichtige Bestandteile des Fremdspracherwerbs und es ist die Verantwortung der schwedischen Schule, dass SchülerInnen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten entwickeln, verschiedene Textarten meistern und sie als Quelle für die Identitätsentwicklung verwenden (Skolverket, 2011:9). In der Auseinandersetzung mit Literatur und verschiedenen Arten von Texten lernen und erweitern SchülerInnen somit ihren Wortschatz, ihre Grammatik und das Verständnis von inhaltlichen kulturellen Themen sowie Geschichte und Lebensverhältnisse (Lundahl, 1998). Dies geschieht durch Input von authentischer Sprache, die sie später in ihrer eigenen Produktion verwenden können (ebd.). Da SchülerInnen in Schweden nicht in und mit der deutschen Sprache leben, und nur ein paar Mal in der Woche die Gelegenheit bekommen, auf Deutsch zu kommunizieren und von den deutschsprachigen Ländern etwas zu erfahren, kann die Graphic Novel ihre Neugier und ihr Interesse wecken. Sie kann sie zusätzlich für sowohl für die sprachliche Auseinandersetzung als auch die Entwicklung ihre allgemeinen Kompetenzen motivieren.

Ich habe in Schweden bemerkt, dass die Potentiale der Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht noch nicht erkannt sind. Yildirim (2013:119) und ebenfalls Kutch (2014:57) meinen, dass es wenig Literatur und Forschung über die Verwendung und

Implementierung von Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht gibt, denn sie wurden in unserer Zeit noch nicht lange in der Ausbildung verwendet. Diese beziehen sich nicht auf dem schwedischen DaF-Lernkontext, und es gibt mir den Anlass eine Übersicht über den aktuellen Forschungsstand der Potentiale der Literaturgattung im DaF- und Fremdsprachenunterricht zu bieten, und zu versuchen, diese im Zusammenhang mit dem schwedischen DaF-Unterricht zu setzen.

1.1 Fragestellung

Das Ziel des vorliegenden Aufsatzes ist zweifach: einerseits werden Aspekte des Lernens ans Licht gebracht und andererseits werden Aufgabenvorschläge und Methoden zusammengetragen, mit denen die Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden kann. Dazu sind folgende Fragen formuliert:

1. Welche sprachlichen und literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen fördert die Arbeit mit Graphic Novels?
2. Wie können Graphic Novels im DaF-Unterricht in Schweden eingesetzt werden?

1.2 Aufbau der Arbeit

Im folgenden Kapitel gehe ich zunächst auf die vorhandenen theoretischen Grundlagen ein. Die Graphic Novel wird als Literaturgattung näher bestimmt, die Aspekte des Fremdsprachenlernens genauer erklärt und die didaktischen Überlegungen zur Einsetzung der Graphic Novel präsentiert. Danach folgt die Literaturübersicht, in der der Forschungsstand zur ersten Fragestellung, d.h. zu den Potentialen der Graphic Novel im Zusammenhang mit sprachlichen und literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen präsentiert wird. Das vierte Kapitel widmet sich der zweiten Fragestellung und der Anwendung der Graphic Novel im DaF-Unterricht. Am Ende folgen die Diskussion und der Schluss mit dem Ausblick auf Forschungslücken und potentiellen weiteren Forschungsbedürfnissen.

2 Theoretische Grundlagen

Dieses Kapitel versucht, einen Einblick in die verschiedenen Aspekte des Fremdsprachenlernens zu geben und legt eine theoretische Basis für die Literaturübersicht dar. Zuerst wird die Graphic Novel genauer definiert, dann folgt eine Beschreibung der

sprachlichen und literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen. Abschließend werden einige didaktischen Überlegungen zu der Implementierung der Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht erläutert.

2.1 Die Graphic Novel

Der Begriff *Graphic Novel* steht im engen Zusammenhang mit Definitionen von Comics. McCloud (1993) geht von dem Begriff *Sequential Art* (Eisner, 1985) aus und definiert Comics als „Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer“ (McCloud, 1993:20). Was genau Graphic Novels von Comics unterscheidet ist aber umstritten. Einige sehen die Graphic Novel als gleichwertig mit Comics, andere als eine Verwandte von Comics (Öz & Efecioglu, 2015). Graphic Novels sind aber wie ein literarisches Werk aufgebaut, werden in einem längeren Format als Comics herausgegeben und behandeln komplexe Themen wie Gesellschaftskritik, den Zeitgeist, Politik und Geschichte (Bucher & Manning, 2004; Cerri, 2012; Yildirim, 2013).

Für das gleiche Phänomen werden auch andere Begriffe benutzt, unter anderem: *Visual Narrative* (Cimermanova, 2014), *Comics* (Cerri, 2010), *Comic Book* (Eisner, 1985) und *Graphische Literatur* (Hallet, 2012). Ich verwende in diesem Aufsatz den Begriff Graphic Novel und meine damit, mit Bezug auf die oben genannten Definitionen, ein narratives Medium in Buchformat, in dem mit aneinander gereihten Bildern eine einzelne Geschichte erzählt wird, und dessen Inhalt verschiedene Themen behandelt.

2.2 Sprachliche und literarische Fertigkeiten und Kompetenzen

Die Aspekte des Fremdsprachenlernens werden unter zwei übergreifenden Bestimmungen eingeteilt. Die Aspekte, die sich auf das sprachliche Lernen beziehen, werden unter die sprachlichen Fertigkeiten und Kompetenzen gefasst. Aspekte, die nicht ausschließlich sprachbezogen sind, werden nachkommend unter den literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen beschrieben.

2.2.1 Sprachliche Fertigkeiten und Kompetenzen

Vier grundlegende Fertigkeiten sollten Lerner beim Fremdsprachenlernen entwickeln: Lesen, Hören (rezeptive Fertigkeiten), Schreiben und Sprechen (produktive Fertigkeiten) (Europarat, 2001). In Hinblick auf die sprachlichen Aspekte in diesem Aufsatz wird dem Lesen und den produktiven Handlungen Aufmerksamkeit gewidmet, weil die SchülerInnen gemäß dem schwedischen Lehrplan ein Verständnis für die geschriebene Sprache, und eine Fähigkeit für Kommunikation für das Sprechen und Schreiben entwickeln sollen (Skolverket, 2016:1). Hören wird hier nicht betrachtet, denn in dem Aufsatz geht es darum, den geschriebenen Text zu lesen und zu deuten.

Leseverständnis ist ein problematischer Aspekt im Zusammenhang mit Literatur da es sowohl sprachliche als auch inhaltliche und literarische Aspekte umfasst. Lundahl (1998:15ff) beschreibt Leseverständnis als ein interaktives Zusammenspiel zwischen dem Text und dem Leser was Dekodierung und Verstehen inkludiert, und wenn das Lesen sich auf Verstehen einrichten soll, wird zusätzlich eine Auseinandersetzung mit dem Inhalt verlangt. Weiter erklärt er, dass Leseverständnis im Fremdsprachenunterricht vom Vorverständnis, Sprachkenntnisse, Erfahrung von Genre, literarische Kompetenz, kognitive Fähigkeiten, strategische Kompetenzen, Aufmerksamkeit, Lesegewohnheiten, Interesse und Motivation gesteuert ist. Auch den Text, dessen Aussehen, Typographie, Inhalt, und Struktur sowie dem Lesekontext hat für das Verständnis eine Bedeutung (ebd., 19). Auch Froidevaux (2012:25) meint, dass Lesen ein interaktiver Prozess ist, der zwischen dem Leser und dem Text passiert, und Textidentifikation und Textreflexion erfordert. Er diskutiert in seinem Artikel den Begriff *literarische Kompetenz*, und laut ihm ist diese eine kognitive und analytische sowie emotionale und motivationale Fähigkeit, die unter anderem narrative Kompetenz (Wissen über Handlungsabläufe, Figurenkonstellation etc.), Dekodierungskompetenz und Verstehen umfasst. Literarische Kompetenz und Leseverständnis umschließen deswegen sowohl verschiedene sprachlichen Fähigkeiten, als auch allgemeine Kompetenzen wie Weltwissen und persönlichkeitsbezogene Kompetenzen, wie der Wille einen Text zu lesen und die Fähigkeit eine Sinnkonstruktion zu machen. In diesem Aufsatz wird Leseverständnis so verstanden, dass es mit Verständnis von dem geschriebenen und visuellen Text zu tun hat, und deswegen eine engere Bedeutung bekommt. Weiter wird Leseverständnis so abgegrenzt, dass es mit der Erkennung von Wörtern und dem Verständnis von Bedeutung des Inhalts in

dem geschriebenen Text zu tun hat, sodass sie als ein sprachlicher und inhaltlicher Aspekt betrachtet wird.

Neben Fertigkeiten und Leseverständnis sollten Lerner eine sprachliche Kompetenz entwickeln. Der Europarat (2001:109) erfasst unter *kommunikativen sprachlichen Kompetenzen* die spezifischen sprachbezogenen Kompetenzen über die ein Lernender verfügen muss, um in einer Sprache kommunizieren zu können: *linguistische*, *soziolinguistische* und *pragmatische Kompetenzen*. Unter den linguistischen Kompetenzen zählen lexikalische (z.B. Wortschatz, feste sprachliche Ausdrücke), grammatische (Morphologie und Syntax), semantische (Wortbedeutung, Folgerung, Präsupposition und Implikation) phonologische (z.B. lautliche Einheiten), orthographische (Typographie, Zeichen) und orthoepische Kompetenz (ebd., 110ff).

Zu den soziolinguistischen Kompetenzen zählen unter anderem Höflichkeitskonventionen, Redewendungen, sprachliche Aussprüche, sprichwörtliche Redensarten, Registerunterschiede, Dialekt und Akzent (Europarat, 2001:118ff), die Lerner brauchen, um die sozialen Beziehungen zu bewältigen. Dazu sollten die Lerner ihre pragmatische Kompetenz entwickeln, in diesem Zusammenhang vor allem mit Hinsicht auf Sprachverwendung und Textgestaltung um die Botschaft zu verstehen (Europarat, 2001:123).

2.2.2 Literarische Fertigkeiten und Kompetenzen

Neben den sprachlichen Aspekten sind einige literarische und kulturelle Aspekte zu beachten. Diese sind nicht durchaus sprachbezogen und unter den literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen werden in diesem Aufsatz kulturelle und interkulturelle Kompetenz, landeskundliche Kenntnisse und kritisches Denken kategorisiert.

Literatur hat einen kulturellen Wert und Lundahl (1998:24) beleuchtet, dass der kulturelle Inhalt des Textes wichtig für das Leseverständnis ist und dass literarische Texte SchülerInnen Kenntnisse über andere Länder übermitteln können. Sie können deswegen das soziokulturelle Wissen der Lerner und ihr interkulturelles Verständnis erheben und entwickeln (Europarat, 2001). Um das literarische Verständnis der SchülerInnen zu entwickeln und den kulturellen Aspekt mit in Betracht zu nehmen, muss folglich über den Texttyp unterrichtet werden, durch

den Schülerkenntnisse hervorgerufen, Neugier und Interesse geweckt und der kulturelle Inhalt behandelt werden.

Zu den literarischen Aspekten des Lernens zählen in dieser Arbeit auch die Fähigkeit Interferenzen zu machen, zu analysieren und argumentieren, und kritisch zu denken. Der Fremdsprachenunterricht und Unterricht in der schwedischen Schule allgemein soll dazu beitragen, dass SchülerInnen den Inhalt auswerten können, über Erfahrungen reflektieren und Probleme analysieren können (Skolverket, 2011; Skolverket, 2016).

2.3 Didaktische Aspekte des Lernens mit der Graphic Novel

Um einen langfristigen Effekt der linguistischen und kulturellen Kenntnisse der SchülerInnen zu erlangen, soll Literatur, laut Collie & Slater (2009:6), sinnvoll und unterhaltsam sein. Aber, es gibt noch mehr Aspekte die man in der Arbeit mit Literatur in Betracht nehmen muss. Biechele (2013:223) schreibt in seinem Artikel:

Die Literaturdidaktik im Allgemeinen und die fremdsprachliche im Besonderen hat die Aufgabe, den literarischen Text in seinem Bezug zum Lerner, zu den Lernkontexten und –traditionen sowie zu seinem Schwierigkeitsgrad, seinem Aufbau und seinen Inhalten zu analysieren und im Hinblick auf die angestrebten Lehr- und Lernziele zu bewerten.

Auch viele Forscher und Autoren betonen, dass im Zusammenhang mit Graphic Novels, einige besondere didaktische Überlegungen wichtig sind (vgl. Cerri, 2012; Bucher & Manning, 2004; Schwarz, 2002; Yildirim, 2013). Die Graphic Novel sollte, wie Collie & Slater (2009) angedeutet haben, die Interessen der SchülerInnen ansprechen, sie zum Lesen motivieren und einen Bezug auf ihre Welt haben. Wenn die Figuren zum Beispiel die gleichen Sachen erleben wie Jugendliche, oder im gleichen Alter sind, können die SchülerInnen sich einfacher mit ihnen identifizieren.

Der Inhalt spielt auch eine große Rolle bei der Auswahl in der Graphic Novel. Viele Graphic Novels sind für ein erwachsenes Publikum geschrieben, und können deswegen, laut Schwarz (2002), Szenen mit Sex und Gewalt beinhalten. Außerdem können sowohl rassistische und sexistische Sprache als auch kulturelle Stereotypen vorkommen (Bucher & Manning, 2004). Damit wird es wichtig für Lehrpersonen, eine Graphic Novel gründlich zu lesen, bevor sie sie in Unterrichtszusammenhängen implementieren, denn es ist die Verantwortung der

Lehrpersonen und der Schule, dass eine Kränkung oder Diskrimination vermieden wird (Skolverket, 2011).

Außer der inhaltlichen Betrachtung sollte auch die Sichtweise der Graphic Novel analysiert werden. Cerri (2012:125f) erklärt, dass die Bewertung von der Authentizität der Graphic Novel eine bedeutende Rolle für den landeskundlichen Unterricht hat. Gleich wichtig ist es die Sichtweise und Subjektivität zu untersuchen, was vielleicht mit Sachtexten und historischen Fakten unterstützt werden muss. Auch Kutch (2014) identifiziert dieses Bedürfnis in der Arbeit mit klassischen Graphic Novels, und erklärt, dass die Gestaltung immer nach der Interpretation des Autors gestaltet werden muss und oftmals ein Vergleich mit dem Originaltext verlangt wird.

Letztlich spielt das Niveau der Sprache eine Rolle, denn Graphic Novels sollten den Spracherwerb der SchülerInnen fördern, und deswegen etwas über dem sprachlichen Leistungsstand der SchülerInnen liegen. Wenn die Sprache zu schwer ist, ist das Resultat eine geringere Motivation, und die Graphic Novel erfüllt nicht die eigentliche Funktion.

3 Die Graphic Novel als Mittel zur Förderung der sprachlichen und literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen

In diesem Kapitel werde ich die Potentiale der Graphic Novel im Zusammenhang mit den sprachlichen und literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen besprechen. Das Kapitel bezieht sich vor allem auf meine erste Fragestellung, d.h. welche Fertigkeiten und Kompetenzen fördert die Arbeit mit Graphic Novels?

3.1 Sprachliche Fertigkeiten und Kompetenzen

Forschungsergebnisse sind vorhanden, die darauf hinweisen, dass Graphic Novels sich hervorragend für das Vokabellernen einsetzen lassen. Öz & Efecioglu (2015) stellen Resultate aus ihrer empirischen Studie in der Türkei zur Rolle der Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht Englisch dar. Untersucht wurden 15-16-Jährige mit English als Fremdsprache an der *Internatinal Baccalaureate* in Ankara betreffend der Schülermotivation,

Erwartungen an die Graphic Novel, Lesestrategien, kritisches Denken, Vokabellernen, und Lese- und Schreibkenntnisse. Das Drama *Macbeth* wurde in der Experimentgruppe in einer Graphic Novel Version gelesen, in der Kontrollgruppe in traditioneller Dramaform (ebd., 84). Als Instrument für die Datenerhebung haben sie Fragebögen, Interviews und Tests benutzt. Hinsichtlich des Vokabellernens waren die SchülerInnen der Experimentgruppe sehr erfolgreich (ebd., 86). In dem post-Test haben sie bessere Resultate produziert als die Kontrollgruppe, und Öz & Efecioglu (ebd.) sind der Meinung, dass dies mit dem unterstützenden Aspekt der Bilder zu tun hat. Diese helfen in dem Prozess wo sie den Wortschatz aufrufen müssen.

Die Bilder in Graphic Novels haben eine unterstützende Funktion beim Wortschatzerwerb (Öz & Efecioglu, 2015). Die Frage, ob die Illustrationen in Graphic Novels den SchülerInnen beim Leseverstehen helfen, wird aber kontrovers diskutiert. Cimermanova (2014) meint, wie Öz & Efecioglu (2015), dass die graphischen Bilder eine unterstützende (scaffolding) Funktion haben und den Lernenden beim Textdeuten helfen können, wenn sprachliche Kenntnisse fehlen. Wenn Bilder und Text im gleichen Verhältnis stehen könnten Graphic Novels besser an das Sprachniveau der SchülerInnen angepasst werden. Weiter hält Cimermanova (2014:86) es für notwendig, dass sie Strategien für das Leseverständnis aufbauen und wenn sie ihre Fähigkeit zum visuellen Lesen entwickeln, werden sie aufmerksamer auf Dekodierungsvorgänge von Texten achten. Sie hat in ihrer Fallstudie untersucht, wie Lerner das Wahrnehmen und Analysieren der literarischen Vorrichtungen lernen. Anhand von Observationen, Diskussionen, Reflektionen und Schreibaufgaben konnte Cimermanova feststellen, dass die Studierenden ihre Perzeption von visuellen Details entwickelten. Außerdem haben sie ein besseres Verständnis dafür bekommen, wie die Details von komplexen Botschaften beitragen (ebd., 90). Die Bilder haben ihnen durchgehend geholfen ihr Verständnis sprachlich zu vermitteln.

Im qualitativen Teil der Untersuchung von Öz & Efecioglu (2015) hat es sich ergeben, dass selbst die SchülerInnen der Auffassung waren, dass ihnen die Bilder bei der Erinnerung an den Inhalt helfen konnten. Auch Hallet (2012:3) ist der Meinung, dass die reduzierten Textanteile dazu beitragen, das sprachliche Verstehen zu erleichtern, vor allem „wenn Bild und Erzähl- oder Dialogtext sich komplementär zueinander verhalten“.

Cerri (2012) hat hingegen beobachtet, dass wenig empirische Forschung über die wirkliche Bedeutung der Illustrationen und ihre Begünstigung für das Leserverstehen in der Fremdsprache vorhanden ist. Sie unterstützt dies mit Verweis auf die Untersuchung von Mempel (2010, in Cerri, 2012), die gezeigt hat, dass Schwierigkeiten festgestellt worden sind, insbesondere „in der Ausgleiche von Leerstellen durch die Verbindung von visuellen und sprachlichen Informationen“ (Cerri, 2012:120). Auch Schwarz (2002) deutet darauf hin, dass mehr komplexe kognitive Fertigkeiten verlangt werden, um eine Graphic Novel lesen zu können. Der Text muss dekodiert werden, aber gleichzeitig müssen die Bilder gelesen werden und nur aus dem Wechseln zwischen den beiden Elementen können die SchülerInnen die Handlung verstehen. Außerdem müssen die Leerstellen zwischen den Panels gelesen und verstanden werden. Das Wechselverhältnis zwischen Bildern und Text und das Füllen der Leerstellen erlaubt aber den Lernern mehrere Kompetenzen zu entwickeln, beispielweise Dekodierungskompetenz, Sehverstehenskompetenz und Lesekompetenz, was das Leseverständnis in einen größeren Zusammenhang setzt und das Lesen der Graphic Novel zum *multiliteralen Lernen* macht (Hallet, 2012).

Was die Sprache in der Literatur angeht, betonen Collie & Slater (2009:3), dass Literatur authentisch ist und nicht für das Unterrichten von Sprachen spezifisch geschrieben wird. Die Sprache in literarischen Texten ist immerhin untypisch für den alltäglichen Sprachgebrauch oder für die Sprache, der SchülerInnen normalerweise in ihren Textbüchern begegnen (ebd., 4). In Graphic Novels kommt eine besondere Art von Sprache vor, die sich von traditionellen Prosatexten unterscheidet und dem alltäglichen Sprachgebrauch nahe kommt. Alltägliche und sprichwörtliche Ausdrücke werden häufig verwendet, und es kommen in vielen Graphic Novels viele Sprechblasen vor, die eine direkte Rede im Kontext anbieten (McCloud, 1993). Da eine direkte Rede ein großer Teil von mündlicher Kommunikation ist, eignet es sich für Lerner, indem sie die neuerworbene Sprache in ihrer eigenen Sprachproduktion nutzen können. Graphic Novels haben auch eine Möglichkeit nonverbale Kommunikation und Laute in Symbole und Schrift auszudrücken (McCloud, 1993:134) und die Lerner können somit auf unterschiedliche Art und Weise orthographische Kompetenz entwickeln. In Anbetracht des Ziels der kommunikativen Kompetenz und der sprachlichen Handlungsfähigkeit, sollen Lernende auch die typischen Charakteristika der gesprochenen Sprache kennen (Thurmaier, 2013:104).

Ein zusätzlicher Aspekt der sprachlichen Kompetenzen ist die formelle und informelle Sprache, wobei die Graphic Novel sich gut für die Aufmerksamkeit auf den Unterschieden der beiden einsetzen lässt. Chun (2009:151) berichtet in seinem Artikel von einer Studie mit der Graphic Novel *Maus* im Fremdsprachenunterricht Englisch. Dadurch, dass die Graphic Novel vorgelesen wurde, wurden die SchülerInnen von den lautlichen Merkmalen der Dialoge und nicht-standardisiertem Englisch einiger Charaktere bewusst. Die Sprache war wirklichkeitsnah und viele SchülerInnen haben ausgedrückt: „that’s how he really talks“ (ebd., 151). Den SchülerInnen wurden somit Registerunterschiede bewusst und was zum Erwerb soziolinguistischer und pragmatischer Kompetenz beiträgt.

Wie schon erwähnt, können Graphic Novels eine lexikalische Kompetenz entwickeln, das Leseverständnis unterstützen und SchülerInnen für die soziolinguistischen und pragmatischen Aspekte der Sprache sensibilisieren. Weiterhin können Graphic Novels eine Schreibkompetenz entwickeln. Frey & Fisher (2004:24) haben eine Studie in einer städtischen Schule in den USA mit einer sehr heterogenen Gruppe von jugendlichen Englischlernenden (28% Muttersprachler und 72% Fremdsprache) durchgeführt. Ihr Ziel war Schreibkompetenzen der SchülerInnen mithilfe der Populärkultur und Graphic Novels zu fördern. In dem Schreibprozess haben sie die Graphic Novel als unterstützendes Instrument benutzt in der zu gleichen Teilen mit visuellem und wörtlichem Vokabular gearbeitet wird und an SchülerInnen mit geringem Leseniveau besser angepasst ist (ebd., 20). Die Resultate haben gezeigt, dass die SchülerInnen ihre Schreibfähigkeit deutlich verbessert haben (ebd., 22). Sie haben nach der Arbeit mit Graphic Novels nicht nur längere Sätze geschrieben, sondern auch die Wortwahl, und das authentische und kreative Schreiben haben sich verbessert (ebd., 24). Die Schlussfolgerung, die die Autoren ziehen, ist, dass die Graphic Novel ein gutes visuelles Instrument ist und, dass den SchülerInnen ermöglicht, einen visuellen Wortschatz einzuführen. Die Lehrpersonen haben eine bessere Möglichkeit bekommen, bei der Instruktion auf die Techniken des Schreibens zu achten (ebd.).

Auch andere erkennen das Potential für die Schreibentwicklung. Bucher & Manning (2004:68), und ebenfalls Schwarz (2002:263) meinen, dass Graphic Novels gut als Inspirationshintergrund für kreative Schreib-Aktivitäten, sowie eigene Graphic Novels schreiben, sein können. Sie erwähnen, dass Lehrpersonen Graphic Novels für die Instruktion von literarischen Techniken, wie Dialoge, im Schreiben einsetzen können, da diese häufig in dem Medium vorkommen.

3.2 Literarische Fertigkeiten und Kompetenzen

Die Arbeit mit Graphic Novels hat nicht nur Potential auf der sprachlichen Ebene, sondern es gibt auch Vorteile in Bezug auf das literarische Lernen. Graphic Novels eröffnen die Möglichkeit für SchülerInnen mit noch wenig entwickelter Lernaltersprache komplexen Themen der Literatur zu begegnen und klassische Literatur zu lesen (Yildirim, 2015; Schwarz, 2002). Heutzutage zeigen Graphic Novels, wie die allgemeine Literatur, eine gediegene Breite an Genre und behandeln aktuelle und relevante Themen. Die Themen, die häufig vorkommen, sind historische, politische, gesellschaftliche und zeitgeistliche Themen. (vgl. Cerri, 2012; Schwarz, 2002, Kelley, 2010 etc.). Diese können einen guten Anlass bieten, Diskussionsgelegenheiten zu eröffnen und eine Reflektion über die Zielkultur zu erschaffen.

Historische Themen und Geschichte werden in Graphic Novels primär visuell dargestellt (Cerri, 2012:122). Lernen SchülerInnen die Bilder zu lesen, eröffnet sich eine Möglichkeit auf eine andere Art und Weise den historischen Hintergrund zu deuten und demnach die narrative Erzählung tiefer zu verstehen und analysieren. Cerri (2012) ist der Meinung, dass das Vorstellen der Geschichte und historischer Vorgänge durch Graphic Novels intensiver wird als die Auseinandersetzung mit Sachtexten. Durch die visuelle Darstellung und Gestaltung können Graphic Novels mehr Details zusätzlich zu den Fakten ausdrücken, sowie Kleidung, Orte und Handlung, und damit eine größere Wirkungskraft auf den Leser bekommen (ebd., 123). Auch die Studie von Öz & Efecioglu (2015:84ff) hat ergeben, dass die SchülerInnen, die die Graphic Novel *Macbeth* gelesen haben, Symbolkenntnis, Kenntnis von Umfeld und Verständnis von Vorahnung und Schlussfolgerung und signifikante Unterschiede dank des visuellen Hinweises entwickelt haben. Dies trägt zu einer Entwicklung von kultureller, interkultureller und literarischer Kompetenz der SchülerInnen bei.

Chun (2009:146f) gibt in seinem Artikel Beispiele von Graphic Novels, die den SchülerInnen ein Assoziationserlebnis historischer Vorgänge geben können und er ist der Meinung, dass die visuellen Bilder den SchülerInnen helfen, sich in die Situation zu versetzen und sich die Erlebnisse der Charaktere vorzustellen. Auch Schwarz (2002) unterstützt die Verwendung der Graphic Novel und meint, dass SchülerInnen untersuchen können wie die Darstellung eine Rolle spielt, um Stereotype, Emotionen und eine Botschaft auszudrücken und außerdem können Graphic Novels „alternative views of culture, history, and human life in general in accessible ways“ präsentieren (ebd., 264). Graphic Novels können darüber hinaus Lernenden

die Möglichkeit anbieten, selbst über ihr Verständnis und ihre Auffassung von Kultur zu reflektieren (Chun, 2009; Schwarz, 2002). Dies unterstützt eine Entwicklung von soziokulturellem Wissen und interkulturellem Verständnis. Zusätzlich können die Persönlichkeiten und die allgemeinen Kompetenzen der SchülerInnen berücksichtigt werden, was zu einer Identitätsentwicklung führt.

Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht können außerdem dazu leiten, dass SchülerInnen ihr kritisches Denken entwickeln. Kelley (2010:4) stellt fest, dass Graphic Novels genauso wie traditionelle literarische fiktive und nicht-fiktive Texte narrative Elemente beinhalten, sowie Exposition, Plateau, Klimax, Handlung, Figuren, Themen, Konflikte etc. Bei Bild- und Textanalyse des literarischen Inhalts und wie sie zum Ausdruck kommt können die SchülerInnen ihre Argumentationsfähigkeit und kritisches Lesen und kritisches Denken entwickeln (ebd., 9f). Auch dies wird von der Studie von Öz & Efecioglu (2015) unterstützt, denn die SchülerInnen haben bessere Resultate auf die Fragen gezeigt, die inhaltlich kritisches Denken verlangt haben. In Interviews wurde zusätzlich entdeckt, dass sie ein besseres Verständnis für literarische Elemente produziert haben, sowohl für Figuren als auch für Themen. Die Verfasser sind der Meinung, dass die Illustrationen, den SchülerInnen geholfen haben, intensiver zu reflektieren (ebd.).

4 Unterrichtsvorschläge zur Entwicklung von sprachlichen und literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der zweiten Fragestellung und stellt einige Unterrichtsvorschläge zur Vermittlung von Fertigkeiten und Kompetenzen des Fremdspracherwerbs dar. Präsentiert werden Aufgabenvorschläge und empirische Studien, in denen der Effekt von Methoden untersucht wurde. Diese sind in verschiedenen Unterabschnitten eingeteilt, da sie unterschiedliche Aspekte des Lernens darstellen. Die Frage, die ich beantworten möchte ist: wie können Graphic Novels im DaF-Unterricht eingesetzt werden?

4.1 Integrierte Fertigungs- und Kompetenzaufgaben

Wicke & Karagiannakis (2013) befürworten in der zeitgeistlichen handlungsorientierten Sichtweise des Sprachenlernens einen kreativen Umgang mit allen literarischen Texten im Fremdsprachenunterricht in dem „offene, lernerzentrierte und handlungsorientierte Aufgaben“ (ebd., 3) zur Verfügung gestellt werden und nicht nur rezeptiv, sondern auch produktiv mit den Texten gearbeitet wird. Die Richtung geht demnach von der traditionellen Textanalyse in die Richtung was mit den Texten gemacht werden kann. Die gleiche Ansicht ist Ünal (2013), der meint, dass die Arbeit mit fremdsprachlicher Literatur alle sprachlichen Fertigkeiten verfestigen sollen.

Ein Weg, um die Vielfalt von Fertigkeiten zu entwickeln, ist den SchülerInnen nach der Lektüre eine eigene Graphic Novel illustrieren und schreiben zu erlauben. Damit werden Rezeption und Produktion verbunden und sie trainieren viele Fertigkeiten (Morrison, Bryan & Chilcoat, 2002; Zimmerman, 2008). In dieser Arbeit untersuchen SchülerInnen, in dem sie sich mit Graphic Novels auseinandersetzen um selber welche schreiben, die Verwendung von Dialogen, Vokabular und non-verbaler Kommunikation. Sie arbeiten auf eine selektive Weise und wählen das Zentrale aus für Neustrukturierung und letztlich wie dieses auf der besten visuellen Weise präsentiert werden kann (Morrison, Bryan & Chilcoat, 2002:760). Außerdem können sie ihre Sprachfertigkeiten beim Lesen, Schreiben und Kommunizieren beüben (Zimmerman, 2008). Morrison, Bryan & Chilcoat (2002) sind der Meinung, dass mehrere Lernziele behandelt werden, wie z.B. das selektive und kritische Auswählen von Information, das Verstehen der Graphic Novel und dies in einer eigenen affektiven Weise produktiv einzusetzen, ihre Ideen kreativ umzusetzen und zusammenzufassen (ebd., 767). Weiterhin beschreiben sie die Prozeduren des Schreibens einer Graphic Novel. Zuerst muss das Format studiert werden, sowie das Seiten-Layout. Danach wird der Fokus auf die Entwicklung der Geschichte mit Handlung und Figuren gelegt. Im Vordergrund sind die Struktur der Erzählung (mit Anfang, Mitte und Ende), die Paneleneinteilung und die Figurenentwicklung. Folgend sollen die Besonderheiten des Zeichnens betrachtet werden, sowie Vordergrund und Hintergrund, Perspektive und Farbenwahl. Letztlich schaut man sich den narrativen Aspekt an, und wählt die Sprechblasen und andere Ausdrucksweisen aus (ebd., 760ff). Die Themen und die Arbeit sollten immer bezüglich der Schülererfahrung und ihren Interessen bestimmt werden, damit die Arbeit sinnvoll wirkt. Die Meinung der SchülerInnen, laut den Autoren, ist, dass sie auf dieser Weise besser lernen als mit traditionellen Methoden (ebd.)

Hallet (2012:7f) schreibt in seinem Artikel von einer Aufgabentypologie, die im EFL-Unterricht mit Fokus auf dem Leseverstehen eingesetzt werden kann. Die Aufgaben sind zum Teil sprach- und literaturanalytisch und nehmen mehrere Kompetenzen auf, zum Teil auch produktiv, in dem die SchülerInnen die Kompetenzen anwenden können. Zu den Aufgaben zählen:

- *Leseunterstützende Aufgaben*, die den Leseprozess begleiten. Ein Lesetagebuch wird vorgeschlagen.
- *Plot-Rekonstruktionsaufgaben*, die das Verstehen des Geschehens sichern. Hierzu kann die Graphic Novel in Etappen eingeteilt werden, und davon können SchülerInnen in kurzen Sätzen die Handlung notieren.
- *Story-orientierte Aufgaben*, die sich an Figuren, Plätze und Dialogen orientieren. Hier liegt der Fokus auf der Identifizierung bestimmten Merkmalen und Gefühle, und die Graphic Novel wird noch genauer untersucht.
- *Thematische Aufgaben* – damit kann eine Intensität erreicht werden für die unterliegenden oder inhaltlich-thematischen Aspekte und es werden Lese- und Explorationsaufgaben eingesetzt.
- *Narrative Discourse-Aufgaben*, die sich darauf fokussieren, wie erzählt wird, und somit Erzähl- und Darstellungselemente, visuelle Darstellungstechniken, und die Komposition der Panels und die Leerstellen hervorheben.
- *Aufmerksamkeitsaufgaben*, die sich auf einzelne Aspekte fokussieren sowie das Motiv, Symbole und ihre Bedeutungsträger.
- *Produktionsorientierte Aufgaben*, damit die Lernenden in andere Ausdrucks- und Kommunikationsweisen eingeführt werden und ihre Ideen selbst verfassen können, z.B. das Weitererzählen von der Geschichte oder das Verfassen einer eigenen Graphic Novel.

Hallet (ebd., 7) ist der Auffassung, dass die vorgeschlagenen Aufgaben Leseinteresse und Lesefreude wecken, mit dem Ziel „besondere literarische Erzähl- und Darstellungsleistung von Comics und Graphic Novels [sic!] zu verstehen und zu einem tieferen Verstehen dieser graphischen Erzählliteratur zu gelangen“. Die Aufgaben bieten zahlreiche Verstehens- und Kommunikationsaufgaben an, die SchülerInnen in ihrer lebensweltlichen Kommunikation nutzen können (ebd.).

4.2 Kritisch-analytische Aufgaben

Cimermanova (2014) hat in ihrer Arbeit mit wortlosen Graphic Novels eine klassische Methode von vor-, während- und nach der Lektüre benutzt, um die Aufmerksamkeit auf die Graphics, und wie sie zu der Story beitragen, zu erhöhen. Vor der Lektüre hat sie ihren Schwerpunkt auf eine Introduction von dem Medium gelegt, damit die Lernenden verstehen wie das Format funktioniert wie z.B. Farbe, Kontrast, Vor- und Hintergrund und Schrift. Während der Lektüre hat sie den Lernenden erlaubt zu Hause zu lesen und Notizen zu den Bildern zu machen, damit sie in der Nach-der-Lektüre-Phase diese Arbeit weiterentwickeln konnte. In der letzten Phase hat sie ein Karten-Spiel benutzt und mit weiteren Bildern gearbeitet. Die Lerner haben die Bilder gelesen und eine Story erzählt. In dieser Arbeit konnten sie ihre eigenen Ideen und Gefühle ausdrücken und mit Fragen als Hilfestellung ein nachhaltiges und kritisches Lesen der Graphic Novel erreichen. Die Lernenden mussten in der Arbeit ihre Wortwahl begründen, und es hat ihnen geholfen eine *metakognitive Bewusstheit* (awareness) zu entwickeln, als sie darüber nachgedacht haben, wie sie zu dem Verständnis gekommen sind, und indem sie sich bewusst wurden, wie sie lernen (ebd., 89). Normalerweise erkennt der Autor, dass Lernende oft Texte auf der oberflächigen Ebene lesen und Wörter aus dem Text nehmen, um Fragen zu beantworten und nicht ihre eigenen. Wenn sie nur Bilder vorhanden hatten, mussten sie ihre eigene Sprache benutzen und auf ihre eigene Interpretation vertrauen und somit ihre Argumentationsfähigkeit trainieren (ebd.).

Ein mehr analytisches Verfahren verwendet Kutch (2014) als sie mit erwachsenen Fremdsprachlern mit der Graphic Novel *Die Verwandlung* gearbeitet hat. Sie versucht, ausgehend von einer visuellen Literarität eine literarische Kompetenz zu erreichen in dem sie schrittweise Studierenden Bilder lesen lässt um Antworten auf Fragen zum kritischen Denken zu formulieren. Ihr Methode ist ein Leseverfahren in vier Stufen¹ und dadurch sollen Vokabular und kulturelle Kenntnisse der Lernenden aufgebaut werden um sie auf eine analytische Ebene zu bringen (ebd., 60). In der ersten Stufe geht es darum, den Plot sicherzustellen und zusammenzufassen. Hier stellt Kutch (ebd.) Fragen wie „Beschreiben Sie [...] Kommentieren Sie das Layout [...] Was entdeckt er...“ und die Lernenden können sich auf den Bildern stützen. In Stufe zwei ist der Fokus auf textuellen Techniken und der Form. Es werden Fragen gestellt wie „Kommentieren Sie die Form und die Sprache. Wie wird die

¹ Kutch (2014:60) verwendet in ihre Methode *AACU Reading Value rubric* für Leseverständnis in den Stufen “from Benchmark to Milestone to Capstone”.

Geschichte erzählt? Beschreiben Sie den Stil der Bilder. Wie arbeiten Bilder und Text zusammen, um auf mögliche Themen hinzudeuten?“ (ebd., 61). Diese Sicherstellung von Verständnis von der visuellen Erzählung bereitet den Lernenden auf die dritte Stufe vor, in der sie auf die Botschaft eingeht. In der dritten Stufe dürfen Lerner die Farbe und den Schauplatz analysieren. Sie fokussieren Symbole durch eine Auflistung von Gegenständen und deren Positionierung. Die dementsprechenden Fragen richten sich auf einen größeren Kontext von sozialem Status und Identität. In der vierten Stufe gehen die Lernenden noch weiter in die Richtung eines kritischen Verfahrens, und sie sprechen von sozialen Problemen außerhalb des Textkontextes, und diskutieren wie das Layout dabei hilft, diese Probleme und anderen Themen zu vermitteln (ebd.62f).

4.3 Landeskundliche und kulturelle Aufgaben

Ein Beispiel für die Vermittlung von (zeit)geschichtlichen Themen in dem landeskundlichen DaF-Unterricht in Verbindung mit Graphic Novels liefert Cerri (2012:127ff). Sie greift die Aufgabentypologie von Hallet (vgl. oben) auf und konkretisiert die Arbeit mit historischen Graphic Novels² in dem landeskundlichen DaF-Unterricht. Mit sechs Unterrichtsbeispielen zu den Themen: „Opfer der Berliner Mauer, Schmuggeln über die Grenze, Ausreise aus der DDR, Grenzübergang, Meinungsfreiheit in der DDR sowie Anne Frank und ihr Tagebuch“ (ebd., 129). Zum Thema „Opfer der Berliner Mauer“ hat sie zum Beispiel einen Auszug der Graphic Novel *Da war mal was... Erinnerungen an hier und drüben* benutzt. Zuerst wurde eine Plot-rekonstruierte Aufgabe benutzt, in den Leseaufgaben mit Fokus auf der visuellen Erzählung gestellt wurden und auf einem Arbeitsblatt den SchülerInnen ausgehändigt wurde. Mit Hilfe unterschiedlicher Fragen, die auf einer Förderung des Sehverstehens der visuellen Gestaltung fokussierten, konnten SchülerInnen die Handlung versprachlichen. Danach kam eine Narrative-Discourse-Aufgabe, in dem die visuelle Gestaltung von deiner tragischen Situation näher analysiert wurde, und welche emotionale Wirkung sie auf den Lernenden ausübt. Die Wirkung wurde letztlich in einer Produktionsaufgabe zum Ausdruck gebracht, in dem die SchülerInnen eine Tagebuchseite von der Figur des Ausschnitts der Graphic Novel schreiben durften (ebd.). Als Schlussfolgerung von den Beispielaufgaben nimmt Cerri an (ebd.), dass der Einsatz historischer Graphic Novels erfolgreich sein kann. Durch die Thematisierung der Aufgabentypologie wird Geschichte lebendig und personalisiert. Historische Kenntnisse können durch die Einsetzung von zusätzlichen Materialien, wie z.B.

² Cerri verwendet den Begriff Comics, was hier zur *Graphic Novel* ausgetauscht wird (siehe Kapitel 2.1).

Sachtexten, vermittelt werden. Und Graphic Novels bieten spannende Aufgabenmöglichkeiten an, die SchülerInnen neugierig macht und zu der Auseinandersetzung mit historischen Inhalten anregen.

5 Diskussion

In diesem Kapitel werde ich die Erkenntnisse aus der Literaturübersicht nochmals zusammenfassen, erläutern und damit versuchen, meine eingangs gestellten Fragen zu beantworten.

5.1 Welche Fertigkeiten und Kompetenzen fördert die Arbeit mit Graphic Novels?

Die Auseinandersetzung mit der aktuellen Forschungsliteratur hat ergeben, dass die Graphic Novel viel Potential für den Fremdsprachenunterricht hat (vgl. Chun, 2009; Cimermanova, 2014; Frey & Fisher, 2004; Öz & Efecioglu, 2015). Mit ihr können SchülerInnen mit unterschiedlichen Sprachniveaus sowohl ihre Fertigkeiten wie dem Lesen, dem Schreiben und dem Sprechen, als auch ihre sprachlichen, literarischen und interkulturellen Kompetenzen entwickeln.

Graphic Novels bieten den SchülerInnen die Gelegenheit der verbalen Sprache in geschriebener Form zu begegnen. Dies regt einen Registervergleich im Klassenzimmer an, womit kommunikative sprachliche Kompetenzen wie linguistische, und vor allem soziolinguistische und pragmatische Kompetenzen entwickelt werden können. Die Sprache der Graphic Novel liegt oft den umgangssprachlichen Register nahe. Damit in Kontakt zu kommen und dies zu reflektieren, hilft den SchülerInnen als Grundlage für die Kommunikation mit Menschen aus den Zielsprachigen Ländern. Die Graphic Novel kann somit als Mittel einer Brückenschließung funktionieren; zwischen formellerer und stilisierter Sprache in den Unterrichtsmaterialien in der Schule und der Alltagssprache, die in der Gesellschaft verwendet wird. Dies ist umso wichtiger, da nicht alle SchülerInnen die Gelegenheit haben, mit anderen Menschen außerhalb des DaF-Unterrichts zu sprechen.

Die Graphic Novel erlaubt eine Entwicklung von lexikalischer Kompetenz, Leseverständnis, literarischer Kompetenz und eine Auseinandersetzung mit inhaltlichen Aspekten, denen

SchülerInnen sonst weniger einfach begegnen können. Die unterstützende Funktion der Bilder in der Graphic Novel ist bedeutend für die Literatuarbeit. Auch wenn einige Studien vorhanden sind, die auf Schwierigkeiten des Verstehens hindeuten, wie Cerri (2012) präsentiert, zeigen die Ergebnisse dieser Literaturstudie darauf, dass Bilder SchülerInnen helfen können den Inhalt zu ergänzen und sich mit den Charakteren zu identifizieren (Chun, 2009; Öz & Efecioglu, 2015). Zusätzlich können SchülerInnen versteckte Botschaften entdecken und ihre Argumentationsfähigkeit erlernen indem sie die Bilder analysieren und darüber diskutieren (Cimermanova, 2014). Cerri (2012) hat zusätzlich herausgefunden, dass Lerner ein tieferes Wissen und Verständnis von Geschichte und Kultur erreichen können und, dass kritische Reflektionen und kritisches Denken der Lerner gefördert werden. Wenn Lerner begreifen, wie sie Bilder deuten sollen, bietet dies ihnen eine große Hilfe den Text zu verstehen und eigenständig zusammenzufassen und zu interpretieren. Diese Argumente sprechen dafür, dass das Medium der Graphic Novel im DaF-Unterricht eingesetzt werden kann um sprachliche und literarische Fähigkeiten und Kompetenzen zu entwickeln.

Sollen DaF-SchülerInnen in Schweden diese Fertigkeiten und Kompetenzen denn entwickeln? Laut Skolverket (2016:1) sollten SchülerInnen ihre kommunikative Sprachfähigkeit durch funktionelle und sinnvolle Zusammenhänge entwickeln, was die Graphic Novel als alternatives Medium erfüllen kann. SchülerInnen sollten auch Kenntnisse von Lebensverhältnissen, zeitgeistliche Fragen und kulturelle Vorrichtungen erwerben (Skolverket, 2016). Die Graphic Novel bietet den SchülerInnen die Gelegenheit Kenntnisse von den deutschsprachigen Ländern zu bekommen, über die Geschichte und die Gegenwart der Zielkultur und einschließlich über die eigene Kultur zu reflektieren (Chun, 2009), was dann das interkulturelle Verständnis und die Kompetenz fördern kann. Wenn es die nachhaltigeren Kompetenzen, wie kritisches Denken, Argumentationsfähigkeit und Auseinandersetzung mit der Form angeht, werden mehr komplexe Sprachkenntnisse verlangen. In den schwedischen Kursplänen für moderne Sprachen (einschließend Deutsch) steht, dass erst in der Stufe 5³ auf Inhalt und Form fokussiert werden soll, und Themen sollen erst in der sechsten Stufe analysiert werden (Skolverket, 2016.). Viele Schulen in Schweden bieten nur DaF-Unterricht bis Stufe 4 und das Sprachniveau der SchülerInnen ist dann noch niedrig. Kritisches Denken und Analysieren sind aber langfristige Ziele des Fremdsprachenunterrichts, und es heißt nicht, dass nur auf den höheren Niveaus damit

³ Stufe 5 (Steg 5) entspricht B.1.2 laut Europarat (Skolverket, 2011)

gearbeitet werden soll, sondern durchgehend während der Sprachentwicklung (Skolverket 2016).

In der Literaturstudie wurde festgestellt, dass keine Forschungsergebnisse zu Verfügung stehen, die die grammatischen Kompetenzen im Zusammenhang mit der Graphic Novel setzen. Dies bedeutet folglich, dass keine Schlussfolgerungen auf die aktuellen Bezüge zurückgreifen können, die alle linguistischen Kompetenzen umfassen. Es gibt noch Forschungslücken im Bereich der Graphic Novel und ihre Potentiale im DaF-Unterricht die erfüllt werden sollten, um das Gesamtpotential der Graphic Novel auswerten zu können. Das Ergebnis dieser Studie macht es jedoch möglich die Vermutung anzustellen, dass die Arbeit mit der Graphic Novel sowohl bestimmte sprachliche als auch literarische Fertigkeiten und Kompetenzen entwickeln kann.

5.2 Wie können Graphic Novels im DaF-Unterricht eingesetzt werden?

Es gibt keine klare Trennung zwischen den sprachlichen und literarischen Umgang mit Graphic Novels. Eine mögliche Erklärung für die schwere Trennung der sprachlichen und literarischen Arbeit ist vielleicht, dass Sprache und Inhalt sehr eng miteinander verbunden sind, und gleichzeitig zu Kompetenzentwicklung führen. Lundahl (1998) schreibt, dass Literatur Input von Sprache ist, und SchülerInnen lernen Vokabeln während sie lesen, und vielleicht ist dies ein Grund dafür, dass wenige Unterrichts-Modelle zur expliziten Wortschatzarbeit mit der Graphic Novel vorhanden sind. Auch Ünal (2013:11) bemerkt, dass Literatur „eine wichtige Verbindung von Text- und Spracharbeit [ermöglicht]“. Dies macht das Unterrichten mit Graphic Novels zu einem ziemlich komplexen Verfahren. Lehrpersonen müssen ihren Unterricht mit der Graphic Novel sehr genau planen und Fokus auf beide Bereiche – Sprache und Inhalt – setzen. Es stellt auch Herausforderungen an die Transparenz der Lernziele, damit die SchülerInnen verstehen können, dass sie sprachliche und literarische Aspekte gleichzeitig trainieren und dass diese Kompetenzen jeweils eng verbunden sind. Eine andere Vermutung wäre, dass die handlungs- produktions- und kommunikationsorientierte Sichtweise und die interkulturelle Richtung der Fremdsprachenunterricht in der Arbeit mit Literatur zusammenfließen und beide aus dem Form und der Inhalt der Texte ausgehen. Zu diesen Punkt wäre es interessant und notwendig weitere Literatur zu studieren, um die beiden Aspekte deutlicher zu analysieren und zu unterscheiden.

Durch die Auseinandersetzung mit der vorhandenen Literatur wird auch deutlich, dass keine Einigkeit einer bestimmten Methodik zum Einsatz der Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht herrscht. Die Aufgabenbeispiele von Hallet (2012) und ebenfalls Morrison, Bryan & Chilcoat (2002) bieten keine explizite Arbeit mit der linguistischen Kompetenzentwicklung, wie eine lexikalische Arbeit an, erlaubt aber für eine Integration von Rezeption und Produktion und somit eine Entwicklung von sprachlichen Fertigkeiten. Die mehr kritisch-analytische Unterrichtsmethoden von Cimermanova (2014) und Kutch (2014) involvieren auch Sprachentwicklung und eine Förderung von literarischen Kompetenzen, indem sie schrittweise die Sprache aufbauen um sich mehr komplexe Themen anzunähern und darüber zu reflektieren. Keiner dieser Aufgabenvorschläge oder Unterrichtsmethoden haben einen wissenschaftlichen Grund an sich, denn sie sind entweder Vorschläge oder empirische Untersuchungsmethoden, die zur Untersuchung der Effekte der Graphic Novel im (Fremd)Sprachunterricht verwendet worden sind. Sie problematisieren nicht die Frage nach dem Sprachniveau den Fremdsprachenlernern und inwiefern Sprache und Bedeutung fokussiert werden sollen. Die Frage: wie die Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden kann ist demnach schwer eindeutig und allgemeingültig zu beantworten.

Eine kreative rezeptions- und produktionsintegrierte Arbeit, eigene Graphic Novels zu schreiben, kann auf allen Sprachniveaus eingesetzt werden. Sie erlaubt den Lernenden sich mit der Lektüre persönlich zu engagieren und eine Alternative zum traditionellen Schreiben von Texten zu bekommen (Morrison, Bryan & Chilcoat, 2002). Wenn die Arbeit mit der Graphic Novel motivierend sein soll während SchülerInnen mehrere Kompetenzen und Fertigkeiten anwenden, ist dies vielleicht ein Weg in die richtige Richtung. Ein Nachteil dieser Aufgabe könnte sein, dass die SchülerInnen den Fokus weniger auf die Form der vorhandenen Textquelle legen könnten, und nicht lesen, was dort eigentlich geschrieben steht, sondern zu sehr auf ihre eigene Gedanken eingehen und sich von den Inhalten des Textes entfernen. Schließlich kommt es aber auf die Aufgabe an, ob sie die aktuelle Story weiterentwickeln sollen, oder ihre Interpretationen kreativ in eigenen Vorstellungen umsetzen sollen. Hier müssen Lehrpersonen verdeutlichen, wie mit der Graphic Novel gearbeitet werden soll, und wie der Schwerpunkt auf Sprache und Inhalt liegen soll.

Die Aufgabentypologie von Hallet (2012) integriert ebenfalls die rezeptiven und produktiven Fertigkeiten und erlauben für eine sprachliche und literarische Kompetenzentwicklung. Es

gibt mehrere Vorschläge zur Leseverständnis, Förderung der narrativen Kompetenz, Thematisierung des Inhaltes und tiefer führenden Reflektionen. Diese sollten auch auf allen Sprachniveaus anwendbar sein, denn sie sind offen für Lehrpersonen zu erarbeiten und weiter zu entwickeln, und können somit an das Sprachniveau der SchülerInnen angepasst werden. Wie diese im Unterricht in eine längere thematisierte Arbeit eingesetzt werden können präsentiert Cerri (2012). Die Verfasserin hat die Arbeit mit den historischen Graphic Novels auf das Sprachniveau B1+ angepasst, wo die Lernenden über „allgemeines Weltwissen über die angesprochenen Themen [...] verfügen“ (Cerri, 2012:129). Einige produktionsorientierte Aufgaben sind auch an das Niveau B2 angepasst und verlangen einen größeren Grundwortschatz für die mündliche Produktion. Die vorgeschlagenen Themen können hinsichtlich der Themen auch auf niedrigen Sprachniveaus auf dem Gymnasium in Schweden bearbeitet werden, denn die SchülerInnen verfügen schon über ein Grundwissen der europäischen (und deutschen) Geschichte aus der Grundschule. Die SchülerInnen sollten die Gelegenheit bekommen, sich in die Situation der Figuren und ihre Gefühle zu versetzen, über die Themen zu reflektieren und ihre eigene Meinung auszudrücken. Die Einsetzung von Graphic Novels mit Themen, die schon für SchülerInnen bekannt sind, ist gut für eine Entwicklung von literarischen Kompetenzen, da ihn besser verstehen können. Außerdem gibt dies einen förderlichen Grund für eine sprachliche Arbeit.

Kutchs (2014) Unterrichtsmethode erlaubt einen natürlichen Arbeitsprozess von einer Einführung in die Arbeit mit Graphic Novels zu dem schwierigeren kritischen Denken und Deuten. Diese Arbeit würde vielleicht in die Sprachstufe 5 bis 7 auf schwedische Gymnasien passen, in dem die SchülerInnen über weiter entwickelte Sprachkenntnisse verfügen. In diese Sprachkurse gehört die Rezeption von Literatur aus verschiedenen Epochen, wobei sowohl Themen, Motive, Inhalt und Form analysiert, als auch Perspektive und implizierte Bedeutungen behandelt werden sollen (Skolverket, 2016). Diese Inhalte sind schwieriger im Fremdsprachenunterricht zu behandeln als nur Rezeption, da es einfacher für Lerner ist, einen Text zu lesen und verstehen, als ihre Verständnis, und wie sie dazu gekommen sind, in eigenen Worte in der Fremdsprache auszudrücken (Lundahl, 1998:22). Eine Arbeitsmethode, die schrittweise von den leichten zu den schwierigen Fragen zu der Form und deren Sinn verläuft ist ein gutes Verfahren um schwierige und wichtige kulturelle Inhalte zu behandeln.

Die Beispiele für die Einsetzung der Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht zeigt dessen Vielfalt, und die Graphic Novel kann auf verschiedenen sprachlichen Niveaus, sowohl für

eine sprachliche, als auch eine literarische Auseinandersetzung eingesetzt werden. In Aufgaben, die eine integrative Arbeit von Fertigkeiten und Kompetenzen, eine kritisch-analytische Arbeit und landeskundliche-kulturelle Arbeit erlauben. Eine thematische Arbeit mit Graphic Novels erfordert eine detaillierte Unterrichtsplanung und viel Zeit. Es muss überlegt werden, welche Lernziele bearbeitet und welche Kompetenzen entwickelt werden sollen. Eine Grundvoraussetzung ist Engagement und viel Einsicht seitens der Lehrperson. Da diese verschiedenen Verfahren zeigen, dass viele Fertigkeiten und Kompetenzen in einem Arbeitsprozess entwickelt werden können und viel Variation in der Arbeit angeboten wird, wäre es den Einsatz wert.

Kritisch lässt sich allgemein anmerken, dass die vorhandene Forschungsliteratur hauptsächlich aus dem ESL oder EFL kommt, Untersuchungen mit Lernenden auf avancierten Sprachniveaus durchgeführt sind, und für weder DaF-Unterricht, noch dem schwedischen Kontext geschrieben sind. Ich habe selber die Kompetenzen und Aufgabenbeispiele zur Arbeit mit der Graphic Novel auf den schwedischen DaF-Unterricht zu übertragen versucht. Dieser Arbeit widmet sich auch der Potentiale der Literaturgattung Graphic Novel, die negativen Aspekte werden in geringerem Umfang präsentiert. Ein Grund dafür ist, dass die Forschungsliteratur, sich den Potentialen und nicht den Herausforderungen und Konsequenzen von der Verwendung der Graphic Novel widmet. Dies zeigt, dass es noch Lücken in der Forschung gibt, was einerseits konkrete Schlussfolgerungen erschwert, und andererseits Anlass für weitere Forschung gibt.

6 Schluss

Die Graphic Novel kann im DaF-Unterricht in Schweden eingesetzt werden. Das Ergebnis dieser Literaturstudie zeigt, dass sie hinsichtlich der Förderung von sprachlichen und literarischen Fertigkeiten und Kompetenzen viel Potential hat. Die Graphic Novel kann als Medium Leseverständnis fördern, SchülerInnen können einen breit gefächerten Wortschatz entwickeln und einer authentischen mündlich-umgangssprachlichen Sprache begegnen, damit ihre kommunikativen sprachlichen Kompetenzen entwickelt werden. Zusätzlich können sie ihre Fertigkeiten, wie Lesen, Schreiben und Sprechen, verbessern. Literarische Kompetenz, landeskundliches Wissen und kritisches Denken können hierbei gefördert werden.

In dieser Arbeit habe ich festgestellt, dass die Arbeit mit Graphic Novels komplex ist und es noch keine Einigkeit auf Methoden zur Einsetzung besteht, und somit gibt es mehrere Vorschläge, wie die Graphic Novel eingesetzt werden kann. Mit dem Ausgangspunkt, dass SchülerInnen ihre Sprachvermögen und ihr inhaltliches Verstehen verfestigen sollen ist aber ein integriertes Verfahren, das die sprachlichen und literarischen Aspekte umfassen und viele Fertigkeiten und Kompetenzen beüben, auf allen Sprachniveaus zu empfehlen. Mit einer Vielfalt von Aufgaben, in denen die Aufmerksamkeit auf Bilder und wie sie zum Inhalt beitragen gelenkt wird, können SchülerInnen auf den höheren Sprachniveaus den Inhalt analysieren, diskutieren und ein kritisches Lesen erreichen. Durch integrierte kreative, produktive und analytische Aufgaben können die SchülerInnen zusätzlich engagiert und persönlich involviert werden, damit die Motivation zum Lesen erhöht wird und die SchülerInnen die Arbeit bedeutungsvoll empfinden. Es ist aber wichtig, dass die Lehrperson in ihrer Arbeit didaktische Überlegungen macht, damit Lernziele transparent werden und die Graphic Novel ihr Potential erfüllen kann.

Schlussfolgend möchte ich hinzufügen, dass es zu dem Thema Graphic Novel noch weiteren Forschungsbedarf gibt, da noch wenig Forschung in der sprachlichen Arbeit mit der Graphic Novel, den Herausforderungen, der Methodenwahl und im Bezug auf den schwedischen DaF-Unterricht gibt. In der *Examensarbete 2* könnte ich untersuchen wie Graphic Novels Kreativität fördern können, da dies ein Teil des lebenslangen Lernens und des handlungsorientierten kommunikativen Lernens ist, und meiner Meinung nach, ein zusätzlicher wichtiger Aspekt des Fremdsprachenlernens.

7 Literaturverzeichnis

- Bucher, K. & Manning, L. (2004). Bringing graphic novels into a school's curriculum. *The Clearing House*, 78(2), 67-72
- Biechele, W. (2013). Literatur und Literaturdidaktik in Deutsch als Fremdsprache: Zur Aktualität des Gegenstandes. In: I. Oomen-Welke & B. Ahrenholz (Hrsg.). *Deutsch als Fremdsprache*. Hohengehren: Schneider Verlag, 98-107.
- Cerri, C. (2010). Comics zu aktuellen zeitgeschichtlichen Sujets. Eine visuell-sprachliche Herausforderung für den landeskundlichen Unterricht. In: M. Hieronimus (Hrsg.). *Visuelle Medien im DaF-Unterricht*. Göttingen: Universitätsverlag. 119-151
- Chun, C.W. (2009). Chritical literacies and graphic novels for English-language learners: teaching Maus. In: *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53(2), 144-153
- Cimermanova, I. (2014). Graphic novels in foreign language teaching. In: *Journal of Language and Culture Education*, 2(2), 85-94
- Collie, J. & Slater, S. (2009). *Literature in the language classroom*. Cambridge (UK): Cambridge University Press
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Tamarac: Poorhouse Press
- Europarat (2001). *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. Linz: Landesverlag. Aufrufbar unter:
<http://student.unifr.ch/pluriling/assets/files/Referenzrahmen2001.pdf>
- Froidevaux, G. (2012). Dimensionen und Modelle literarischer Kompetenzen im Fremdsprachenunterricht. In: *Babylonia*, 2, 25-30
- Frey, N. & Fisher, D. (2004). Using graphic novels, anime, and the internet in an urban high school. In: *The English Journal*, 93(3), 19-25

- Hallet, W. (2012). Graphic Novels – literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen. In: *Der Fremdsprachliche Unterricht Englisch*, 117, 2-8
- Kelley, B. (2010). Sequential art, graphic novels, and comics. In: *SANE journal: Sequential Art Narrative in Education*. 1(1), 2-23
- Kutch, L. M. (2014). From visual literacy to literary proficiency: An instructional and assessment Model for the graphic novel version of Kafka's die Verwandlung. In: *Die Unterrichtspraxis / Teaching German*, 47(1), 56-68
- Lundahl, B. (1998). *Läsa på Främmande Språk*. Lund: Studentlitteratur
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: the invisible art*. New York: Harper Collins
- Mempel, C. (2010). Verstehensprobleme bei der Comic-Rezeption in der Erst- und Fremdsprache. Eine vergleichende Untersuchung mittels Laut-Denk-Daten. In: M. Lutjeharms & C. Schmidt (Hsrg.). *Lesekompetenz in Erst-, Zweit- und Fremdsprache*. Tübingen: Narr. 189-205
- Morrison, K. G., Bryan, G. & Chilcoat, G.W. (2002). Using student-generated comic books in the classroom. In: *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45(8), 758-767.
- Öz, H. & Efecioglu, E. (2015). Graphic novels: an alternative approach to teach English as a foreign language. In: *Journal of Language and Linguistic Studies*, 11(1), 75-90
- Schwarz, G. E. (2002). Graphic novels for multiple literacies. In: *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(3), 262-265
- Skolverket (2011). *Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011*. Stockholm: Skolverket
- Skolverket (2016). *Moderna språk*. Gelesen am 11.10.2016
<http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/mod?tos=gy&subjectCode=mod&lang=sv#anchor1>

- Ünal, C. (2013). Kreativer Umgang mit Literarischen Texten. In: Goethe Institut. *Fremdsprache Deutsch 49*. München: Hueber Verlag, 11-16
- Thurmair, M. (2013). Gesprochene Sprache und Deutsch als Fremdsprache. In: I. Oomen-Welke & B. Ahrenholz (Hg.). *Deutsch als Fremdsprache*. Hohengehren: Schneider Verlag, 98-107.
- Wicke R. E. & Karagiannakis, E, (2013). Kreative Arbeitsformen im Deutschunterricht. In: Goethe Institut. *Fremdsprache Deutsch 49*. München: Hueber Verlag, 3-10
- Yildirim, A. H. (2013). Using Graphic Novels in the Classroom. In: *Journal of Language and Literature Education*, 8, 118-131
- Zimmerman, B. (2008). Creating comics fosters reading, writing and creativity. In: *Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review*. 74(4), 55-57