Universiteit Utrecht	**Studienjahr 2016-2017**
Masterarbeit	
Betreuer: Dr. E. van der Knaap	
Zweitgutachter: D. Abitzsch MA	

Die Graphic Novel als didaktisches Hilfsmittel für den Leseunterricht in dem Fremdsprachenunterricht

Eine Untersuchung nach dem Einsatz von sechs verschiedenen Graphic Novels in zwei zehnten Klassen einer niederländischen weiterführenden Schule

vorgelegt von: D.A.J. Westdorp
Studiengang: Duitse Taal en Cultuur: Educatie en Communicatie
Stud.Nr: 4028090

E-Mail: d.a.j.westdorp@students.uu.nl

Abgabedatum: 31.08.2017
Wörterzahl: 20.703

Zusammenfassung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit den Chancen und Hürden, die das Graphic Novel Genre dem Fremdsprachenunterricht bietet. Die Popularität der Graphic Novel wächst schon seit Jahren, und innerhalb des (Fremdsprachen)Unterrichts, insbesondere bei den Lehrern, erhebt sich die Frage, wie der Bildroman zugunsten des Literaturunterrichts eingesetzt werden kann. Verschiedene theoretische Einsichten werden in dieser Arbeit anhand einer empirischen Studie überprüft. Dreiundfünfzig Schüler einer weiterführenden niederländischen Schule haben sich mit den Graphic Novels auseinandergesetzt und ihre Befunde sind anhand zweier Fragebögen erfasst worden. Die Ergebnisse der Analyse weisen darauf hin, dass das Lesen der Graphic Novels den Schülern grundsätzlich gefallen hat. Das Genre kann dem Fremdsprachenunterricht einen positiven Beitrag leisten. Wichtige Voraussetzungen bilden das Vorwissen des Lehrers und die richtige Auswahl des Lesematerials.

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung 4

2. Die Graphic Novel als vollwertiges, literarisches Genre in einer bildorientierter Welt 5
   2.1 Zur Entstehung des Graphic Novel Genres 5
   2.2 Der Bildroman als didaktisches Hilfsmittel für den Fremdsprachenunterricht 7
   2.3 Die Verwendung der Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht; Eine Skizzierung der wichtigsten Chancen und Hürden anhand früheren Untersuchungen 10
   2.4 Zur Einstufung des Leseniveaus in einer Fremdsprache 12
   2.5 Theorie versus Praxis: die Forschungsfragen 13

3. Methodischer Teil: Was die Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht bewirken kann 17
   3.1 Ansätze zur Intervention 17
      3.1.1 Aufführung der ausgewählten Graphic Novels: die Quickscans 17
      3.1.2 Prinzipien der Aktionsforschung 20
      3.1.3 Zur Gestaltung der Unterrichtsreihe 22
   3.2 Grundkonzeption der empirischen Studie 27
      3.2.1 Beschreibung der gewählten Methodologie 27
      3.2.2 Beschreibung der Stichprobe 28
      3.2.3 Beschreibung des Datenerhebungsinstruments 29
      3.2.4 Durchführung der empirischen Studie 29
      3.2.5 Methode der Datenauswertung 29

4. Ergebnisse der empirischen Studie 30
   4.1 Die Deskription der Ergebnisse 30
      4.1.1 Darstellung der Ergebnisse des ersten Fragebogens 30
      4.1.2 Darstellung der Ergebnisse des zweiten Fragebogens 37
   4.2 Zusammenfassende Betrachtung und auffällige Zusammenhänge 47

4.2.1 Das Leseniveau und Selbstvertrauen 48
4.2.2 Die Lesebereitschaft 49
4.2.3 Die Lese-Erfahrung 49
4.3 Persönliche Beobachtung während der Unterrichtsreihe 50
4.3.1 Beobachtung der Probanden 50
4.3.2 Zur Ausfüllung der Aufgabenblätter 51

5. Diskussion 55
5.1 Eine diskursive Auseinandersetzung mit den Ergebnissen der empirischen Studie 55
5.1.1 Das selbständige Lesen deutschsprachiger Graphic Novels 55
5.1.2 Die (mögliche) Beeinflussung der Lesebereitschaft im Deutschunterricht 56
5.1.3 Der Unterschied zwischen den Geschlechtern in der Bewertung des Graphic Novel Genres 57
5.1.4 Die Chancen und Hürden für den Fremdsprachenunterricht 57
5.1.5 Eignung der (einzelnen) Graphic Novels 59
5.1.6 Die Haltung der Schüler gegenüber dem Graphic Novel Genre 60
5.1.7 Anhaltspunkte für den Fremdsprachenlehrer 61
5.2 Die Revisionspunkte 62

6. Zur Gestaltung der Anleitung 64
6.1 Die Anleitung: „Die Graphic Novel als ein neuer Impuls für den Fremdsprachenunterricht“ 64

7. Fazit und Ausblick 70

8. Literaturverzeichnis 72

9. Anlagen 77

1. Einführung

Graphic Novels haben in den letzten Jahrzehnten immer mehr Aufmerksamkeit bekommen und im heutigen Zeitalter sind sie zum festem Teil der Literaturwelt geworden. Auch im deutschen Sprachraum haben die Bildromane in den letzten dreißig Jahren mehr Aufmerksamkeit bekommen (Wrobel, 2015: 8) und sie sind zum festen Teil des literarischen Diskurs geworden. Für den Fremdsprachenunterricht ist der Bildroman keine totale Neuheit, da Comics bereits seit langer Zeit beim Spracherwerb benutzt werden. Die Graphic Novel darf man aber nicht mit dem Comic gleichsetzen, da sie sich aufgrund ihrer Komplexität an ein erwachsenes Lesepublikum richtet. Die Verschmelzung zwischen Bild und Text bietet eine ideale Ausgangslage für den Unterricht, da die heutige Generation Schüler in einer bildorientierten Welt aufgewachsen ist (Schwarz, 2002: 262). In verschiedenen, früheren Untersuchungen hat die Graphic Novel sich tatsächlich als vorzügliches Hilfsmittel beim Unterrichten der (fremdsprachlichen) Literatur erwiesen. Sie kann sozusagen eine Brücke zwischen der Bildkultur und der Erwachsenenliteratur schlagen (Bridges, 2009:152). In dieser Arbeit ist die praktische Anwendung des Genres in der niederländischen Unterrichtspraxis überprüft worden. In der niederländischen Unterrichtspraxis ist der Bedarf an Modernisierung des Literaturunterrichts hoch, aber die Lehrer zweifeln oft an der Gestaltung und Realisierbarkeit der neuen Ideen.

Im zweiten Kapitel wird zuerst die theoretische Basis für die empirische Studie dargestellt. Die Problemstellung dieser Arbeit bezieht sich einerseits auf die Haltung der Schüler gegenüber dem Graphic Novel Genre und anderseits auf das Vorwissen der Fremdsprachenlehrer und die Didaktisierung des Genres. Im dritten Kapitel werden anschließend die Ansätze zur Intervention und die Grundkonzeption der empirischen Studie erläutert und im vierten Kapitel werden die Ergebnisse der empirischen Studie dargestellt. Diese Ergebnisse werden danach im fünften Kapitel analysiert und die Analyse wird die Beantwortung der Untersuchungsfragen ermöglichen. Im sechsten Kapitel wird eine praktische Anleitung für die (niederländischen) Fremdsprachenlehrer vorgestellt. Diese Anleitung bietet ihnen die Möglichkeit, die Graphic Novel im Unterricht einzusetzen, auch wenn das eigene Vorwissen nicht ausreicht. Im letzten Kapitel werden die zentralen Befunde der Untersuchung zusammengefasst und die Arbeit wird mit einem Ausblick beschlossen.

2. Die Graphic Novel als vollwertiges, literarisches Genre in einer bildorientierten Welt

Die Graphic Novel ist im heutigen Zeitalter nicht länger eine Novität im wahrsten Sinne des Wortes, aber dennoch sollte man das Genre auf eine ganz besondere Weise angehen, sicherlich wenn man es in der Unterrichtspraxis verwenden möchte. Das Zusammenspiel zwischen Bild und Text bringt neue Voraussetzungen mit sich, sowohl für die Schüler[1] als auch für die Fremdsprachenlehrer, und in diesem Kapitel werden die Merkmale des Genres analysiert und die wichtigsten Bedingungen für die Didaktisierung der Graphic Novels aufgeführt.

2.1 Zur Entstehungsgeschichte des Graphic Novel Genres

Wenn man die Merkmale eines spezifischen, literarischen Genres beschreibt, muss man sich seiner Entstehungsgeschichte bewusst sein und sich auch mit dem genrespezifischen Diskurs auskennen. Die Graphic Novel wird heutzutage oft als verselbständigtes Subgenre des traditionellen Romans betrachtet und sie ist neulich als „Teil des Literaturbetriebs“ (Knigge, 2016: 19) akzeptiert worden. Die Graphic Novel verfügt über eine große thematische Freiheit und kann außerdem, mit ihren eklektischen Merkmalen, ein sehr breites Publikum bedienen (Knigge: ebd.). „Auch bei Jugendlichen sind Graphic Novels beliebt“ (Heinlein, 2015: 1) und das literarische Lernen kann deswegen durch den Bildroman erleichtert werden. Die derzeitigen Schüler sind nämlich in einer bildorientierten Welt aufgewachsen und für sie ist das Lesen einer Graphic Novel im Kern nichts Neues oder Besonderes (Schwarz, 2002: 262). Die heutige Akzeptanz des Genres ist aber nicht wie von selbst entstanden. Die Geschichte des Bildromans ist eine ganz besondere Geschichte, worin vor allem die Entwicklung der Bildkultur eine wichtige Rolle spielt.

Am Ende des 19. Jahrhunderts ist es der amerikanische Zeichner Richard Felton Outcault, der den ersten richtigen Comic aufzeichnet und ihn am 25. Oktober 1896 im *New York Journal* publizieren darf. Was *The Yellow Kid* so besonders macht, sind die Verzahnung zwischen Bild und Text und das sequenzielle Erzählen (Knigge, 2016: 5). Im Gegensatz zu früheren Bildgeschichten, die man manchmal als ‚Gags’ bezeichnete, bildeten diese Bilder eine zusammenhängende Geschichte (Knigge, ebd.). Der erste Comic war geboren, eine

[1] Werden Personenbezeichnungen aus Gründen der besseren Lesbarkeit lediglich in der männlichen oder weiblichen Form verwendet, so schließt dies das jeweils andere Geschlecht mit ein.

Geschichte deren grundlegende Eigentümlichkeit ihre Verzahnung zwischen Bild und Text ist. Outcaults Comic war ein Riesenerfolg und der Chefredakteur des *New York Journals*, William Randolph Hearst, wollte eine zweite Geschichte. Dieser zweite, teilweise deutschsprachige, Comic *Something like Max und Moritz* von dem aus Schleswig-Holstein stammenden Zeichner Rudolph Dirk, war gezielt auf das deutschstämmige Lesepublikum in New York und auch diese Geschichte wurde 1897 ungekannt Populär. Der Zeitungsstrip läutete eine neue Epoche der Kurzgeschichte ein (Knigge, 2016: 6). Während des 20. Jahrhunderts wuchs die Popularität des Genres ständig, aber bis die siebziger Jahre waren es vor allem Comics, die im Brennpunkt des Intereses standen. Das Zielpublikum dieser Bildgeschichten bestand grundsätzlich aus Jugendlichen, obwohl Zeichner wie zum Beispiel der belgische Comicautor Hergé, bekannt für seine ‚Ligne Claire', auch von Erwachsenen geschätzt wurde (Knigge, 2016: 15). Die Entwicklung von Bildgeschichten für das erwachsene Lesepublikum, verlief lange Zeit weniger erfolgreich. Zeichner wie der Amerikaner Will Eisner sahen das literarische Potential des Genres schon in den fünfziger Jahren, aber es würde noch einige Jahrzehnte dauern, bis die Graphic Novel ihren Durchbruch erleben würde (Knigge, 2016: 29).

Die Trennlinie zwischen Comics und Graphic Novels ist nicht so stark wie sie vielleicht scheint, aber dennoch gibt es wesentliche Unterschiede. Der wichtigste Unterschied zwischen einem Comic und einer Graphic Novel liegt in der sogenannten „sophistication" (Baetens und Frey, 2014: 87) der Bildgeschichte. Der seriöse Unterton macht aus der Graphic Novel einen hybriden Text und die Zusammenkunft von verschiedenen Kunstformen ermöglicht, „eine große Bandbreite an verschiedenen Ausdrucksmöglichkeiten und Formen" (Schikowski, 2014: 21). Dieses Zusammenspiel zwischen Text und den ausdrucksvollen Bildern bildet den Kern einer Graphic Novel und unter anderem die Mimik und Körpersprache der Figuren spielen dabei eine wichtige Rolle (Abel und Klein, 2016: 103). Die Graphic Novel als Bildroman für Erwachsenen gewann in den achtziger Jahren zuerst im englischen Sprachraum an Popularität, aber heutzutage ist das Genre auch in beispielsweise dem deutschen Sprachraum sehr beliebt (Wrobel, 2015: 4). Die Graphic Novels an sich haben sich nach Baetens und Frey (2014) seit der Erscheinung der ‚big three' in den achtziger Jahren als eine Literaturform weiter entwickelt, die international ständig mehr Anerkennung bekommen hat. Das wahrscheinlich bekannteste Beispiel einer bahnbrechenden Bildgeschichte, ist die 1986 erschienene Graphic Novel *Maus* von dem Amerikaner Art Spiegelman, eine graue und eindringliche Darstellung der Gräueltaten in den Konzentrationslagern.

Die Graphic Novels sind im heutigen Zeitalter zum festem Teil der Literaturwelt geworden und in den letzten dreißig Jahren haben die Graphic Novels wie gesagt, auch im deutschen Sprachraum immer mehr Aufmerksamkeit bekommen (Wrobel, 2015: 8). Themen wie das Alltagsleben in der DDR oder das Leben in der (Nach)Kriegszeit, inspirieren die heutige Generation der deutschen Zeichner/Schriftsteller (Wrobel, 2015: 9). Die Graphic Novel gilt heutzutage als ein populärkulturelles Medium, worin die verschiedensten Genrebezüge überschritten werden und worin man sowohl geschichtlichen als auch aktuellen Themen sehr lebenshaft darstellen kann. Die Überredungskraft der Graphic Novel liegt in den Deutungsräumen, welche durch die Verbindung zwischen den Zeichnungen und den Textteilen beim Lesen entwickelt werden (Wrobel, ebd.). Der Leser einer Graphic Novel wird nicht nur über eine vergangene oder fiktive Welt erzählt, sondern ihm wird auch eine ausdrucksvolle Welt skizziert, eine Welt worin die Geschichte aus einer anderen Perspektive Nachdruck verliehen wird. Die Jugendlichen, also das Lesepublikum der Zukunft, wollen Information heutzutage sehr schnell rezipieren können und die Graphic Novel bietet anscheinend viele Vorteile, gerade auch für den (Fremdsprachen)Unterricht. In den nächsten Abschnitten wird erörtert, wie man den Literaturunterricht mithilfe der Graphic Novels neu Gestalt geben kann. Es gibt selbstverständlich auch Fallgruben und auch diese werden besprochen.

2.2 Der Bildroman als didaktisches Hilfsmittel für den Sprachunterricht

Die Feststellung, dass die Graphic Novel heutzutage eine populärere Literaturform innerhalb des deutschen Sprachraums ist und sie sogar ein Teil vom literarischen Diskurs geworden ist, zeigt die Bedeutung des Genres. Sie gilt jedoch nicht nur als Literaturform, sondern auch als „Kunst oder Kunstform“ (Frahm, 2016: 38) und der Terminus ‚Graphic Novel’, beinhaltet an sich eine Doppelbödigkeit. Die Graphic Novel ist nicht nur eine sprachliche Geschichte, sondern auch eine Bildgeschichte und diese Verschmelzung zwischen Bild und Text, die oft kulturell bestimmt ist (Mempel, 2010: 196), ist manchmal eine Herausforderung für das Lesepublikum, sicherlich wenn die Leser sich nicht mit den Merkmalen des Genres auskennen. Die (Fremdsprachen)Lehrer sollten in der Klasse wirklich als ‚Lese-Experte’ auftreten, wenn sie die Graphic Novels innerhalb des Unterrichts verwenden möchten (Mempel, 2010: 204). Diese Herausforderung darf aber nicht dazu führen, dass die Lehrer die Graphic Novels überhaupt nicht benutzen könnten. Es gibt selbstverständlich Pro und Contra Argumente und in diesem Abschnitt werden die möglichen, praktischen Beweggründe der (Fremdsprachen)Lehrer besprochen.

In den Niederlanden hat sich aus früheren Untersuchungen erwiesen (Hardeman, 2010), dass die Muttersprachlehrer dem Gebrauch der Graphic Novel für den Leseunterricht positiv gegenüber stehen. Nach Hardeman (2010: 243) haben die meisten Lehrer jedoch das Gefühl, dass sie selbst nicht genügend Wissen über das Genre haben, um sie tatsächlich in der eigenen Unterrichtspraxis zu benutzen. Es gibt also eine praktische Frage nach Genrewissen. Ohne Vorwissen ist die Didaktisierung des Genres eine unbezwingbare Hürde. Vor allem die jungen Muttersprachlehrer wollen die Freude am Lesen wieder in den Mittelpunkt rücken (Hardeman, 2010: 240) und dabei kann besonders die Graphic Novel eine wichtige Rolle spielen. Die Graphic Novel kann wegen ihrer oft kulturspezifischen Thematik (Bridges, 2009: 154) natürlich auch innerhalb des Fremdsprachenunterrichts von Bedeutung sein. Die Graphic Novel ist nach Höppner (2012: 174) nämlich ein wichtiges Bindeglied zwischen der sogenannten hohen Kultur und der populären Kultur und sie bietet die Chance, um die (fremdsprachliche) Kultur relativ einfach in dem Klassenzimmer als Gesprächsthema einzubringen. Nach Wrobel (2015: 4) sind die Graphic Novels die idealen Bücher, um Schüler erneut zum Lesen zu motivieren. Ein wichtiger Vorteil ist beispielsweise das ansprechende Format, eine Graphic Novel ist meistens dünn und farbenreich. Diese Merkmale sorgen dafür, dass die Lesemotivation sich steigern könnte und diese erneute Motivation könnte genutzt werden, um das literarische Lernen zu initiieren und „den Kanon narrativer Textformate wie zum Beispiel den Roman zu ergänzen“ (Heinlein, 2015:1). Die Vorteile des Genres sind aber nicht auf die Erscheinungsform beschränkt, auch der Inhalt kann dem Fremdsprachenlehrer auf verschiedene Weise beim Unterrichten der fremdsprachlichen Literatur unterstützen. Die thematische Vielfalt ist ein wichtiges Pro-Argument. Es gibt neben den fiktionellen Graphic Novels auch sehr viele (auto)biografische Erzählungen und Adaptionen von alten Werken, wie zum Beispiel Kafkas *Der Prozess*. Diese Adoptionen könnten es den Lehrern erleichtern, schwierige kulturelle Themen in der Klasse zu besprechen (Wrobel, 2015: 10).

Ein wichtiges Kontra-Argument gegen die Verwendung der Graphic Novel in der (Fremdsprachen)Klasse ist die Voraussetzung, dass das Vorwissen des Fremdsprachenlehrers unbedingt ausreichen muss. Wissen über die Merkmale und die genrespezifischen Fachbegriffe der Graphic Novel ist nach Mempel (2010) essentiell, weil die Gefahr besteht, dass die Schüler in der Fremdsprachenklasse ihre (manchmal) falschen Annahmen über das Gelesene viel zu schnell generalisieren (Mempel, 2010: 200). Die Erfahrung, die die heutige Generation Schüler mit der Bildkultur hat, bringt also nicht nur Positives, sie bringt auch einige Fallgruben mit sich. Für eine gute Didaktisierung des Graphic Novel Genres ist es

absolut notwendig, dass man die Graphic Novel im Grunde genommen als einen traditionellen Roman betrachtet und behandelt (Abel und Klein, 2016: 77), aber sich gleichzeitig davon bewusst ist, dass die Geschichte sich nicht auf die inneren Monologe oder Dialoge beschränkt. Gleichwie im Film machen die Protagonisten in Graphic Novels manchmal eine komplexe Charakterentwicklung durch, die teilweise nur durch die Bilder verständlich werden. Abel und Klein (2016: ebd.) sind deswegen der Meinung, dass die Beherrschung der ‚Formensprache' die wichtigste Bedingung beim Lesen einer Bildgeschichte ist. Die heutige Generation macht das Dekodieren der Zeichnungen zwar sehr intuitiv, aber bei der Verwendung von Graphic Novels für den Unterricht ist es nach Wrobel (2005: 4) absolut notwendig, dass die Leser sich auch mit einigen genrespezifischen Merkmalen bekannt machen. Wichtige Variablen sind zum Beispiel die Ebene der Sequenz und die Ordnung der Panelrahmen; Merkmale, die beim Lesen eines durchschnittlichen Romans überhaupt keine Rolle spielen. Wissen über dieses „eigenständige Analyseinstrumentarium" (Wrobel, ebd.) ist eine wichtige Voraussetzung beim Unterrichten; das Lesen einer Graphic Novel in der (Fremdsprachen)Klasse darf man nicht allzu leicht aufzunehmen.

Lange Zeit ist die Analyse des Bildromangenres als eine triviale Angelegenheit abgestempelt worden, aber in den letzten Jahren hat sich ein wissenschaftlicher Diskurs entwickelt (Abel und Klein, 2016: 78). Mithilfe dieser neulich festgestellten genrespezifischen Terminologie, kann der Lehrer in der Klasse die Graphic Novels als didaktisches Hilfsmittel benutzen. Sie tragen dann zum „literarischen, medialen und ästhetischen Lernen bei" (Wrobel, 2015: 4). Die Graphic Novel ist ein Medium mit dem man den Schülern auf eine neue Art und Weise über den Inhalt eines Textes reflektieren lassen kann. Bei der Didaktisierung des Genres gibt es zwei wichtige Variablen die in dieser Arbeit in den Vordergrund gerückt werden. Die erste Variable bilden die kulturell geprägten Merkmale (Abel und Klein, 2016: 81). Der Zeichenstil gehört zum Beispiel dazu, aber auch die kulturspezifische Themenwahl. Im deutschen Sprachraum ist beispielsweise die DDR ein häufig wiederkehrendes Thema (Wrobel, 2015: 8). Die Graphic Novels sind auf diesem Gebiet ein Hilfsmittel zu der Ausbildung und Differenzierung der deutschen Erinnerungskultur. Die zweite Variable bildet die Darstellung einer grafischen Geschichte und die Formensprache ist ein ganz besonderes Element der Graphic Novels. Es gibt neben dem textlichen Inhalt auch die bildliche Darstellung der Geschichte und diese kommt in den Panels zum Ausdruck (Abel und Klein, 2016: 86). Die Sequenz und Bewegung in und zwischen diesen Panels bilden eine zusätzliche Dimension und der Leser ergänzt im Rahmen

der Lektüre den Raum zwischen den Bildern. Die verschiedenen Variablen gibt es bei der Gestaltung des Unterrichts zu beachten.

2.3 Die Verwendung der Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht; Eine Skizzierung der wichtigsten Chancen und Hürden anhand früherer Untersuchungen

In den letzten Jahren hat die Graphic Novel ständig mehr Fürsprecher bekommen, aber es gibt auch andere Stimmen, auch in der Fremdsprachendidaktik. Nach Bloemert et al. (2016: 16) braucht der Literaturunterricht bei den unterschiedlichen Fremdsprachen in der niederländischen Unterrichtspraxis mehr Verbindung mit den zeitgenössischen, literarischen Entwicklungen. Deswegen könnte die Zufügung eines modernen literarischen Genres meiner Ansicht nach eine gute Ergänzung für die Unterrichtspraxis sein. Nach Demson (2015: 155) ist die Graphic Novel heutzutage ein wichtiger Spieler auf dem Literaturmarkt und deswegen sollte sie auch im Schulkurrikulum einen festen Platz einnehmen. Was diese Untersuchung besonders wichtig macht, ist das Abwägen der praktischen Vor- und Nachteile des Graphic Novel Genres. Groenewold (2010) erklärt, dass der Einsatz von Literatur in der Fremdsprachenklasse an sich schwieriger geworden ist, weil die heutigen Lerner lange und komplexe Texte nicht mehr gewohnt sind. Er selbst ist von den positiven Seiten des Bildromans überzeugt: „Der Mehrwert des neuen Genres besteht in der Vertrautheit *jedes* Lernenden mit dem Medium und in dem für den Unterricht idealen Umstand, dass sich Text und Bild die Aufgabe des Erzählens teilen, dass also trotz des fremdsprachlichen Textes immer schon ein Miterleben (...) gewährleistet ist“ (Groenewold, 2010: 1569). Inwiefern er seine Euphorie mit Recht ausgesprochen hat, hat sich während dieser Untersuchung gezeigt. Es kann jedenfalls als eine positive Entwicklung betrachtet werden, dass auch das wissenschaftliche Interesse an dem Genre in den letzten Jahren ständig größer geworden ist

Nach Bridges (2009) kann man mithilfe der Graphic Novels relativ einfach eine Brücke zwischen der Fremdsprachenklasse und der Kultur des Zielsprachenlandes schlagen. Ihre Untersuchung zeigt, dass es heutzutage wichtig ist, verschiedene Teilbereiche des Fremdsprachenunterrichts zu kombinieren, wenn man Schüler wirklich an die fremdsprachliche Kultur und insbesondere die fremdsprachliche Literatur, heranführen will. Die Graphic Novel ist nach Bridges (2009) ein sehr brauchbares Hilfsmittel für die moderne Fremdsprachenklasse, weil man die Schüler, durch ihre Bekanntschaft mit Bildgeschichten wie Comics oder die japanische Manga, relativ einfach Graphic Novels über wichtige Ereignisse der Geschichte lesen lassen kann. Die Schüler in ihrer Untersuchung haben während des Lesens von *Der erste Frühling,* einer Graphic Novel Adaption über das Ende des

zweiten Weltkrieges, ein sogenanntes „Erfolgserlebnis“ (Bridges, 2009: 159) gehabt, weil sie die Geschichte tatsächlich verstehen konnten. So ein Erfolgserlebnis ist sehr wichtig für Sprachlernende, weil sie auf diese Art und Weise ihrem Leseniveau Schritt für Schritt erhöhen können. Wenn die Schüler spüren, dass sie selbständig fremdsprachliche Geschichten lesen können, steigert sich die Lesemotivation, und die Lesemotivation ist eine wichtige Variable in dieser Untersuchung. Lesemotivation wird in dieser Arbeit übrigens im Sinne von intrinsischer Motivation verstanden, ein aufrichtiges Interesse an dem Lesen fremdsprachlicher Bücher (Kwakernaak, 2009: 34).

Auch nach Wrobel (2015) eignen Graphic Novels sich besonders gut für den Unterricht, weil auch „schwierige gesellschaftliche, politische oder soziale Themen (...) anschaulich dargestellt werden“ (Wrobel, 2015: 4). Graphic Novels üben auch einen großen Reiz auf Schüler aus, weil die heutige Generation Schüler, wie bereits erwähnt wurde, in einer visuell orientierten Welt aufgewachsen ist (Schwarz, 2002: 262). Bei der Auswertung der Untersuchungsdaten könnte auch die Analyse der unterschiedlichen Lese-Erfahrungen der beiden Geschlechter interessant sein. Nach Möller (2016: 710) haben Jungen mehr Erfahrung mit Bildromanen und es würde den Erwartungen entsprechen, wenn sie sich positiver über die Graphic Novels äußern würden und das Lesen der Graphic Novels ihnen leichter fällt.

Aus früheren Untersuchungen hat sich erwiesen, dass Graphic Novels in der Klasse jedoch nicht immer eine Erfolgsgeschichte sind. Nach Baetens und Frey (2014: 169) sind Graphic Novels Romane, worin Zeit und Raum eine sehr wichtige Rolle spielen, eine Rolle, die man kaum unterschätzen könnte. Bridges (2009: 153) ist der Meinung, dass durch diese Bedeutung von Raum und Zeit sehr unterschiedliche, individuelle Interpretationen der Geschichten entstehen könnten und diese Auslegungsfreiheit könnte die Leserfahrung möglichweisere erschweren, gerade bei Lesern, die sich noch niemals mit dem Genre beschäftigt haben. Der Fremdsprachenlehrer sollte deswegen den Schülern erklären, wie man beim Lesen einer Graphic Novel den roten Faden behalten kann. Der Leser braucht beim Lesen einer Graphic Novel oft auch ein wenig kognitives Engagement und der Lehrer sollte dieses Engagement gewährleisten (Bridges, 2009: 154). Mempel (2010) hat sich die Frage gestellt, inwiefern Graphic Novels mit ihrer „Kombination aus Text und Bild“ (Mempel, 2010: 190) einen positiven Beitrag an dem Fremdsprachenunterricht leisten können und ihre Befunde sind nicht ermutigend. Die größte Schwierigkeit liegt in der Didaktisierung einer Graphic Novel. Die Schüler in ihrer Untersuchung hatten nicht genügend Vorwissen, sodass sie ihre (manchmal) falschen Annahmen über das Gelesene generalisierten (Mempel, 2010: 200). Mempel ist der Meinung, dass Graphic Novels wegen ihrer Verschmelzung zwischen

Bild und Text Schüler eine große Herausforderung bieten können und sie ist davon überzeugt, dass man den individuellen Fremdsprachenlehrer einen Halt bieten muss.

2.4 Zur Einstufung des Leseniveaus in einer Fremdsprache

Graphic Novels in der Fremdspracheklasse sind also nicht unbedingt eine Erfolgsgeschichte, aber es gibt verschiedene positive Anhaltspunkte für eine Fallstudie in der niederländischen Unterrichtspraxis. Absolut wichtig wäre es jedenfalls, eine sinnvolle und zutreffende Didaktisierung des Bildromans zu kreieren. Beim Literaturunterricht in einer Fremdsprache sollte der Lehrer auch nicht nur die Theorie und den trockenen Inhalt eines Romans besprechen, sondern wirklich versuchen die Schüler für die fremdsprachliche Literatur zu interessieren. Beach (2011: 43) vertritt die Meinung, dass Lesemotivation bei Schülern im Grunde genommen eine Frage der Selbstdetermination ist. Wenn der Literaturunterricht auf die Bedürfnisse der Schüler zugeschnitten wird, würde die Lesemotivation sich steigern und vielleicht könnten die Graphic Novels dies teilweise verwirklichen. Die Graphic Novels müssen dafür an das Leseniveau der Schüler anschließen und in dieser Untersuchung werden die unterschiedlichen Graphic Novels im nächsten Kapitel, mithilfe Wittes (2008) sogenannten Quickscans, eingestuft. Ein Quickscan ist ein durch Witte (2008) entwickeltes Instrument, mit dem man das literarische Leseniveau von Büchern bestimmen kann. Diese praktische Handreichung ermöglicht eine systematische Aufteilung der Bücher, wobei sowohl für Schüler als auch für Lehrer die Merkmale handlich aufbereitet werden, sodass schnell klar wird, welches Buch für welche Lesertypen geeignet ist. Van der Knaap (2014) hat dieses Instrument ins Deutsche übersetzt und für den Fremdsprachenunterricht adaptiert.

Für niederländische Vwo-Schüler der zehnten Klasse, die in dieser Arbeit die Zielgruppe bilden, ist Leseniveau 4 das Niveau wonach sie im Idealfall streben müssen. Auf diesem Niveau ist vor allem das Interpretieren von Literatur ein wichtiger Pfeiler des Literaturunterrichts (Witte, 2008: 34). Thematisch gesehen darf die Literatur auf diesem Niveau sehr unterschiedlich sein. Für diese Arbeit sind drei Themen gewählt worden, nämlich die Themen 1) Jugendkultur, 2) Interkulturalität und 3) kulturelle Identität. Diese Themen sind gewählt worden, weil sie einerseits kulturell bedingt sind und anderseits auch im Leben der Jugendlichen eine Rolle spielen, zwei wichtige Bedingungen für die Auswahl nach Bucher und Manning (2004). Die deutschsprachigen Graphic Novels, die sich am besten für den niederländischen DaF-Unterricht eignen, sind also im Grunde genommen Bildromane mit einem kulturhistorischen oder kulturspezifischen Thema, wovon das Schwierigkeitsniveau ein

wenig höher als das Leseniveau der Schüler liegt. Diese Kriterien haben bei der Auswahl der Graphic Novels für die Unterrichtsreihe auch tatsächlich als Ansatz gedient.

2.5 Theorie versus Praxis: die Forschungsfragen

Die Theorie und der heutige Forschungsstand haben zu der Formulierung der folgenden zwei Untersuchungsfragen geführt:

1) Wie stehen die Schüler einer niederländischen, weiterführenden Schule selbst der Verwendung und Didaktisierung von Graphic Novels in der Fremdsprachenklasse gegenüber? und 2) Welches Vorwissen und welche konkreten didaktischen Hilfsmittel können dem niederländischen Fremdsprachenlehrer bei der Didaktisierung und Verwendung von Graphic Novels innerhalb der eigenen Unterrichtspraxis behilflich sein?

Der Aufbau dieser Untersuchung wird demzufolge aus drei verschiedenen Teilen/Phasen bestehen. Das letztendliche Ziel dieser Arbeit liegt im Kreieren eines praktischen, didaktischen Hilfsmittels für die niederländischen Fremdsprachenlehrer, aber zuvor wird es einen experimentellen Teil gegeben, worin der Entwurf und Einsatz einer Unterrichtsreihe im Mittelpunkt stehen werden. In diesem Teil der Untersuchung wird der Schwerpunkt auf das Verfahren der Schüler und die Auswirkung von Graphic Novels innerhalb der Fremdsprachenklasse gelegt. Während im letzten Teil die Lehrer in den Mittelpunkt gerückt werden und für sie eine Anleitung zustande kommen wird, wird zuerst die Lese-Erfahrung der Schüler im Mittelpunkt stehen. Die Lese-Erfahrung der Schüler und ihre Meinung über das Genre werden mittels zwei Fragebögen gemessen, in einer Vor- und einer Nachmessung. Bevor diese Unterrichtsreihe in der Praxis überprüft werden kann, muss sie anhand der letzten wissenschaftlichen Einsichten zustande kommen und das geschieht im dritten Kapitel.

Die erste Teilfrage in Bezug auf die Implementierung der Unterrichtsreihe lautet folgendermaßen:

Inwiefern können Schüler einer niederländischen zehnten Klasse selbständig mit dem Lesen verschiedener, deutschsprachiger Graphic Novels zurechtkommen?

Diese Frage kann einerseits als eine Geschmacksfrage interpretiert werden, aber ist vor allem wichtig, weil die Schüler letztendlich selbständig mit dem Inhalt eines Graphic Novels

zurechtkommen müssen. Ihr Leseniveau wird überprüft und es wird deutlich, welche Handreichungen durch die Schüler als sinnvoll erlebt werden und welche weiteren Handreichungen sie brauchen würden. Auf diese Weise wird deutlich, wie die Didaktisierung des Genres im Idealfall aussehen würde. Die Schüler müssten nicht sofort alles verstehen können, weil das Schwierigkeitsniveau der ausgewählten Graphic Novels im Idealfall ein wenig höher als ihr eigenes Leseniveau ist (Witte, 2008), aber sie sollten in der Lage sein, selbständig den Kern einer deutschsprachigen Graphic Novel zu verstehen. Das Sprachniveau der Schüler spielt selbstverständlich auch eine wichtige Rolle beim selbständigen Lesen einer Graphic Novel. Der Schwerpunkt in dieser Untersuchung wird allerdings auf das Leseniveau gelegt, aber mithilfe der Quickscans wird das sprachliche Niveau der einzelnen Graphic Novels überprüft. Diese Frage könnte am Ende der Untersuchung positiv beantwortet werden, wenn die Schüler in dem zweiten Fragebogen angeben würden, dass sie den Inhalt der sechs verschiedenen Graphic Novels zum größten Teil verstanden haben und in der Zukunft selbständig beliebige Graphic Novel lesen können. Das eingeschätzte Niveau der verschiedenen Graphic Novels würde sich dann als richtig erweisen und die Unterrichtsreihe als sinnvoll. Das Selbstvertrauen in Bezug auf das selbständige Lesen einer Graphic Novel ist hier ein wichtiger Gradmesser. Wenn die Frage negativ beantwortet werden müsste, müsste die Unterrichtsreihe und die Didaktisierung angepasst werden.

Die zweite Teilfrage in diesem Teil ist eine Frage nach der Lesemotivation der Schüler:

Wird die Bereitschaft der Schüler deutschsprachige Bücher zu lesen durch die Bekanntschaft mit dem Graphic Novel Genre beeinflusst?

Diese Frage bildet den Kern der empirischen Untersuchung und könnte positiv beantwortet werden, wenn die Lesebereitschaft der Schüler sich während der Unterrichtsreihe steigern würde. In Bezug auf diese Frage ist auch die Fragestellung von Höpner (2012) über die Akzeptanz des Genres besonders relevant. Akzeptierten die Schüler den Einsatz der Graphic Novels innerhalb des DaF-Unterrichts oder bezeichnen sie das Genre im Extremfall als kindisch?

Die dritte und letzte Teilfrage in diesem Teil ist eine Frage nach der möglichen, unterschiedlichen Bewertung des Genres durch die beiden Geschlechter:

Gibt es zwischen den Geschlechtern einen signifikanten Unterschied in der Bewertung des Graphic Novel Genres?

Bei der Beantwortung dieser Frage interessiert mich vor allem die Überprüfung von Möllers (2016) Resultaten. Würden auch die männlichen Schüler in dieser Untersuchung sich positiver zu der Graphic Novel äußern?

Anhand der Auswertung und Analyse der empirischen Daten wird der Fokus auch wiederum auf das Zustandekommen der Didaktisierung verlegt. Die Hürden und Chancen für die niederländischen Fremdsprachenlehrer werden aufgelistet und anhand der Ergebnisse schrittweise analysiert. Die Betonung wird auf die möglichen, praktischen Beweggründe der Fremdsprachenlehrer gelegt.

Die erste Teilfrage dieses Teils ist eine Frage nach den Didaktisierungsmöglichkeiten des Genres und lautet folgendermaßen:

Welche Chancen und Hürden gibt es bei der Verwendung von Graphic Novels innerhalb des Fremdsprachenunterrichts und wie kann der Fremdsprachenlehrer sich darauf einstellen?

Die Chancen bilden die Vorteile und die Hürden die Nachteile. Mögliche Vorteile sind zum Beispiel eine höhere Lesemotivation bei den Schülern und die Möglichkeit, die Schüler auch etwas über die deutsche Kultur und Geschichte zu lehren, wie auch Bridges (2009) herausgefunden hat. Graphic Novels bieten mit ihrer Verschmelzung zwischen Text und Bild eine neue Möglichkeit, die heutigen, bildorientierten Schüler für die deutsche Literatur und Kultur zu begeistern, und anhand der Unterrichtsreihe wird deutlich werden, wie die Theorie sich zu der niederländischen Unterrichtspraxis verhält. Mögliche Nachteile bei der Anwendung der Graphic Novels, sind zum Beispiel das unzulängliche Wissen der Fremdsprachenlehrer über das Genre und das kulturelle Generalisieren der Schüler, wie Mempel (2010) festgestellt hat. Anhand der neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse, welche zuvor in diesem Teil der Arbeit besprochen sind, und die Ergebnisse des empirischen Teils, wird in der Anleitung beschrieben wie die Fremdsprachenlehrer die Vorteile zu ihrem Vorteil nutzten können und sich gegen die Nachteile wappnen können. Auch Wissen über das Genre an sich wird sich als wichtig erweisen und dafür eignet sich die Genreanalyse von Abel und Klein (2016).

Die zweite Teilfrage dieses Teils ist eine Frage nach die Auswahl der Graphic Novels:

Welche Graphic Novels sind besser und welche weniger für den Fremdsprachenunterricht in den Niederlanden geeignet und welche Merkmale sind dafür entscheidend?

Diese Frage ist besonders wichtig, weil die Fremdsprachenlehrer sich diese Frage immer wieder stellen müssen. Die Lehrer wollen im Idealfall jeden Schüler ein Erfolgserlebnis erfahren lassen und dafür ist Wissen über das Genre und seine Erscheinungsformen ganz wichtig. Nach Bucher und Manning (2004: 68) sollte man im Unterricht Graphic Novels benutzen die das Zusammenspiel zwischen Bild und Text sehr prägnant darstellen. Die Thematik sollte im Idealfall auch Sachliteratur beinhalten, weil man die Schüler lehren möchte, dass das Genre nicht nur aus Fantasiegeschichten besteht. Bucher und Manning (2004: 69) bemerken auch, dass der Fremdsprachenlehrer immer wieder das Leseniveau seiner Schüler mit dem Inhalt der ausgewählten Graphic Novels vergleichen muss. Die Theorie von Witte (2008) über das Bestimmen des Leseniveaus wird sich für die Beantwortung dieser Frage auch als sehr wichtig erweisen. Ein wichtiger Ausgangspunkt von Wittes Stufensystem (2008) ist, dass Schüler nicht unbedingt alles sofort verstehen sollten, wenn sie im Unterricht ein Buch lesen müssen. Im Idealfall wäre ein Buch ein wenig schwieriger als das Leseniveau eines Schülers. Weil eine Lernkurve jedoch ständig durch den Lehrer gewährleistet werden muss, muss das Einschätzen des Niveaus in den Mittelpunkt gerückt werden. Witte (2014) hat anhand einer Umfrage herausgefunden, dass sowohl die Lehrer als die Schüler es besonders wichtig finden, dass die Lesepräferenzen der individuellen Schüler berücksichtigt werden. Er hat sich zwar nur auf den Muttersprachunterricht fokussiert, aber die Ergebnisse kann man als vielversprechend für den Fremdsprachenunterricht interpretieren, da die gleichen Schüler auch im Fremdsprachenunterricht lesen sollten. Schüler finden es außerdem wichtig, dass ihr Lehrer für stimulierende Lernbedingungen Sorge trägt (Witte und Jansen, 2014: 174) und Graphic Novels können, wie Bridges (2009) herausgefunden hat, in der Fremdsprachenklasse sehr stimulierend wirken.

3. Methodischer Teil: Was die Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht bewirken kann

In diesem Kapitel wird die Arbeitsweise der Untersuchung erläutert. Anhand einer empirischen Studie wird festgestellt, wie deutschsprachige Graphic Novels sich zu dem fremdsprachlichen Leseunterricht an einer einzelnen, niederländischen Schule verhalten. Wie aus dem theoretischen Kapitel hervorgegangen ist, sind Graphic Novels noch kein Gemeingut im niederländischen Fremdsprachenunterricht und deswegen wird in der Untersuchung die praktische Anwendung und Didaktisierung des Genres ausprobiert und überprüft. Die Ergebnisse werden zwar nicht allgemeingültig sein, aber sie könnten sich, wegen des erforschenden Charakters dieser Untersuchung, trotzdem als bedeutend erweisen.

3.1 Ansätze zur Intervention

Die Prinzipien der Aktionsforschung liegen dieser Arbeit zugrunde und gemäß diesen Prinzipen wird es in der Arbeit einen Untersuchungszyklus geben (Feldmeier, 2014: 258). Dieser Zyklus soll einen Einblick in die Anwendung deutschsprachiger Graphic Novels an einer niederländischen Schule ermöglichen und anschließend werden die Ergebnisse der empirischen Studie ausführlich analysiert. Die Studie beinhaltet einen Fragebogen, eine Unterrichtsreihe und im Anschluss einen zweiten Fragebogen. Anhand der Ergebnisse der zwei Fragebögen wird die Wirkung der Graphic Novels an einer spezifischen, niederländischen Schule überprüft. Bedingt durch den zeitlichen Rahmen können nicht alle Schritte der Aktionsforschung (Feldmeier, ebd.) durchgeführt werden. Versucht wird eine erste Intervention durchzuführen und über diese Intervention zu reflektieren. Die erste Bekanntschaft mit dem Genre wird in den Mittelpunkt gerückt.

3.1.1 Aufführung der ausgewählten Graphic Novels: Die Quickscans

Die Gestaltung einer brauchbaren Didaktisierung des Graphic Novel Genres ist die wichtigste Absicht dieser Arbeit. Die theoretischen Einsichten für die Handreichung werden zuerst in der Schulpraxis überprüft. Es gibt relativ wenig frühere Untersuchungen zu diesem Thema und keine der Untersuchungen handelt spezifisch über den niederländischen Fremdsprachenunterricht. Die Überprüfung wird anhand sechs verschiedener Graphic Novels gemacht, zwei pro Thema, die sich grundsätzlich auf Niveau zwei, drei oder vier von Wittes (2008) Modell einschätzen lassen. Das genaue Niveau der ausgewählten Graphic Novels wird

mittels verschiedener Quickscans eingestuft. Die Quickscans sind als erste Anlage hinzugefügt und werden in diesem Absatz kurz besprochen.

Wie im theoretischen Kapitel bereits erwähnt wurde, sind die sechs verschiedenen Graphic Novels in drei unterschiedlichen Themengebieten untergeteilt worden. Für das erste Thema, die Jugendkultur, werden die folgenden zwei Graphic Novels benutzt:

Mawil – *Die Band*
Lukas Jüliger - *Vakuum*

Diese beiden Romane handeln über das Alltageben von Adoleszenten. *Die Band* von Mawil ist vor allem interessant wegen der Verwendung der Jugendsprache und der eindringlichen Zeichnungsart. Die Sprache bietet eine große Herausforderung, aber die klaren Bilder gleichen diesen Nachteil größtenteils aus. Mawils Graphic Novel ist grundsätzlich geeignet für die Schüler, die sich auf Leseniveau 2 (Witte, 2008) befinden. Es stimmt mit den Bedürfnissen der Leser dieses Niveaus überein, weil es ihr Interesse an komischer Thematik sehr gut befriedigen kann und die Geschichte sehr lebhaft darstellt, wie es einem Jugendlichen normalerweise in einer Band ergeht. Die Figuren und Situationen in der Graphic Novel sind für fast alle Leser gut wiedererkennbar.

Vakuum ist ein typischer Roman für Leser auf Leseniveau 4 (Witte, 2008). Die Thematik ist etwas komplexer, aber trotzdem auf das Leben der Schüler zugeschnitten. Diese ‚Coming of age' Geschichte ist in surrealistischem Stil gezeichnet und das Sprachniveau ist etwas niedriger als bei *Die Band,* aber die manchmal verwirrenden Bilder könnten die Lese-Erfahrung der Schüler erschweren. Die Leser auf Niveau 3, sowohl die Jungen als auch die Mädchen, können sich wahrscheinlich gut mit den verschiedenen Heranwachsenden identifizieren, aber vor allem die sexuell expliziten Passagen, fördern eigentlich eine reflektierende, beziehungsweise interpretierende Lesehaltung auf Niveau 4 oder 5.

Für das zweite Thema, Interkulturalität, werden die folgende zwei Graphic Novels benutzt:

Paula Bulling – *Im Land der Frühaufsteher*
Yi Luo – *Running Girl*

Die Thematik dieser Graphic Novels wird durch ethische Fragen gekennzeichnet. *Im Land der Frühaufsteher* ist sehr aktuell wegen der jüngsten Flüchtlingskrise in Europa. Die Schüler

lesen wie ein Neuankömmling in Deutschland sich fühlt und was er von Deutschland und den Deutschen hält. Die Zeichnungen in diesem Roman sind Schwarzweiß, aber die Zeichenart ist gleichzeitig sehr expressiv. *Running Girl* ist auch eine typische, multikulturelle Geschichte und die Graphic Novel handelt von Migration und Anpassungsprobleme in einer neuen Gesellschaft. Die chinesische Studentin Li kann sich am Anfang nicht in der deutschen Gesellschaft hineinleben, aber während der Geschichte gelingt es ihr ihre neue Umgebung besser zu verstehen. Sie öffnet sich der neuen Kultur und neuen Sprache, genauso wie die niederländischen Schüler sich in der Fremdsprachenklasse der deutschsprachigen Kultur öffnen sollten. Diese zwei Graphic Novels kann man auf Niveau 3 (Witte, 2008) einstufen. Der Inhalt ist zwar nicht ganz einfach, aber die Themen sind sehr allgemein und für jeden Schüler der zehnten Klasse zu verstehen. *Im Land der Frühaufsteher* ist, vor allem wegen des groben Zeichenstils, etwas schwieriger zu verstehen und Leser auf Niveau 3 könnten beim selbständigen Lesen Schwierigkeiten erfahren. Hier spielen das Wissen des Lehrers und die Didaktisierung des Bildromans eine wichtige Rolle.

Für das dritte Thema, die kulturelle Identität, werden die folgenden zwei Graphic Novels benutzt:

Volker Reiche – *Kiesgrubennacht*
Mawil – *Kinderland*

Diese Romane sind vor allem wegen der kulturhistorischen Thematik interessant. Zwei wichtige Ereignisse der deutschen Geschichte werden aus einer anderen Perspektive beleuchtet. Die Nachkriegszeit wird in *Kiesgrubennacht* sehr persönlich geschildert und eindrucksvoll dargestellt. Das Lesepublikum erfährt hautnah wie das Leben des Protagonisten in der Nachkriegszeit aussah. Diese Graphic Novel würde man wegen ihrer kulturspezifischen Thematik und des umfassenden Wortschatzes besser den Lesern auf Niveau 4 überlassen. Die Anspielungen auf die Nachkriegszeit könnten für Sprachlernende auf Leseniveau 3 manchmal schwer zu verstehen sein. *Kinderland* ist die zweite Geschichte von Mawil in dieser Untersuchung, aber sie ist von ganz anderer Art als *Die Band*. Diese farbreiche Geschichte ist eine wahrhaftige Erzählung über das Leben in den letzten Jahren der DDR; die Leser erfahren von Mut und Freundschaft in einer Diktatur. Diese Graphic Novel lässt sich grundsätzlich auf Niveau 3 einstufen. Sie stimmt mit den Bedürfnissen der Leser dieses Niveaus überein, weil das Leben des Protagonisten für das heutige Lesepublikum eine unbekannte, neue Welt darstellt.

3.1.2 Prinzipien der Aktionsforschung

Die Lese-Erfahrung dreiundfünfzig niederländischer Schüler und ihre Meinung über das Graphic Novel Genre, werden mittels zweier Fragebögen gemessen, in einer Vor- und einer Nachmessung. Nach Riemer (2016) sind Fragebögen eine beliebte und erprobte Methode der Befragung in der empirischen Fremdsprachenforschung, weil man die Anonymität der Befragten verbürgen und außerdem größere Probandengruppen erfassen kann (Riemer, 2016: 155). Im ersten Fragebogen, den die Schüler noch vor der Unterrichtsreihe ausfüllen werden, wird das Vorwissen der Schüler gemessen. Was wissen sie bereits über Graphic Novels und wie stehen sie der Verwendung des Genres in der Fremdsprachenklasse im Voraus gegenüber? Den zweiten Fragebogen werden die Schüler nach dem Experiment, also nach der Unterrichtsreihe, ausfüllen. Auf diese Art und Weise wird gemessen, wie gut sie in der Praxis mit dem Genre zurechtkommen konnten und ob das Lesen der Graphic Novels ihnen tatsächlich gefallen hat. Der genaue Inhalt der zwei Fragebögen wird in diesem Absatz besprochen anhand verschiedener, früherer Untersuchungen und methodischer Theorie.

Die Fragebögen sind ein wichtiger Teil des Untersuchungszyklus und ermöglichen die Beantwortung der Teilfragen dieser Arbeit. Der erste Fragebogen ist ein sogenanntes ‚Pre-Meeting' und die Grundlage dieses Fragebogens bildet die ‚Checkliste Leseniveaus' die Van der Knaap (2014) für die Webseite ‚Lezen voor de lijst' entwickelt hat. Mithilfe dieser Checkliste können Schüler ihr eigenes Leseniveau (in der Fremdsprache) einschätzen und diese Selbstüberprüfung bildet einen wertvollen Ausgangspunkt für die Analyse. Die anderen Fragen, die im ersten Fragebogen gestellt werden, sollten wie die erste Frage, geschlossene Fragen sein. Die Geschlossenheit der Fragen ist, neben der Festlegung der Fragenreihenfolge, nach Riemer (2016) sehr wichtig, weil es sich in quantitativen, Hypothese testenden Untersuchungen, über eine exakte Kontrolle der Datenerhebungssituation handelt (Riemer, 2016: 155). Die Antworten auf geschlossene Fragen sind mittels Statistik-Software wie SPSS, sehr gut und schnell auszuwerten und die Daten kann man auf einer Nominal-, Ordinal- oder Intervallskala quantifizieren (ebd.). Es besteht jedoch die Gefahr, dass ein Fragebogen mit nur geschlossenen Fragen nicht die erwünschten Ergebnisse liefert. Wenn die Befragten sich (teilweise) nicht in den Fragen wiederfinden, könnten sie zum Beispiel beliebig antworten oder Antworten auslassen (ebd.). Weil die Probandengruppe in dieser Untersuchung relativ klein ist und ich selbst als Fremdsprachenlehrer und Forscher anwesend bin, wenn die Fragbögen ausgefüllt werden, ist diese Schwierigkeit mehr oder weniger ausgeräumt.

Die Qualität der Items bestimmt die Qualität eines Fragebogens (Riemer, 2016: 159) weswegen der Formulierung der Fragen große Bedeutung zukommt, man sollte letztendlich

befragen was man wirklich wissen möchte. Weil Deutsch für die Schüler in dieser Untersuchung eine Fremdsprache ist und Fragen in einer L2 Schwierigkeiten mit sich mitbringen könnten, werden die Fragen auf Niederländisch gestellt. Riemer hat dreizehn Faustregeln für die Erstellung von Fragebogenitems aufgestellt und diese haben als ein Leitgrundsatz für die Erstellung der Fragen gedient (Riemer, 2016: 160). Die meisten Fragen werden die Befragten mithilfe „Rating-Skalen", insbesondere so genannte „Likert-Skalen" (Riemer, 2016: 158) beantworten. Mittels dieser Skalen kann man unter anderem die Einstellung, Haltung und Erfahrung bezüglich des Einsatzes der Graphic Novel operationalisieren. Fünf Skalenpunkte bilden eine ideale Verteilung, weil weniger Skalenpunkte nicht erwünscht sind und bei mehr Skalenpunkten mit pseudodifferenzierten Antworten zu rechnen ist (Riemer, 2016: ebd.)

Der erste Fragebogen wird, neben der Selbstüberprüfungsfrage wo die Schüler aus sechs verschiedenen Niveaus (Witte, 2008) wählen können, aus neun verschiedenen Fragen bestehen und diese Fragen werden hierunter besprochen und sind in der Anlage aufgeführt. Die Frage nach dem Geschlecht der Schüler, die einzige Frage mit nur zwei Antwortmöglichkeiten, wird nicht direkt gestellt, aber anhand der ausgefüllten Namen determiniert. Das Geschlecht der Schüler kann bei der Analyse auf eine Nominalskala (Settinieri, 2016: 326) analysiert werden, aber sie ist vor allem wichtig, weil es bei dem Ausfüllen der Fragebögen möglicherweise interessante Unterschiede zwischen den Geschlechtern geben wird und diese Frage die Analyse dieser Unterschiede ermöglicht. Frage 2 ist eine Frage nach der Zahl der bereits gelesenen, deutschsprachigen Bücher im Deutschunterricht. Diese Frage ist wichtig, weil Vertrautheit mit der deutschen Literatur die Lese-Erfahrung stark beeinflussen kann. Sie ist die erste Frage mit einer Likert-Skala (Riemer, 2016: 158). Frage 3 ist eine Frage nach der Lesemotivation im Deutschunterricht. Inwiefern finden die Schüler es überhaupt wichtig die fremdsprachliche Literatur kennenzulernen? Frage 4 ist eine Frage nach der Graphic Novel an sich. Haben die Schüler eine Ahnung was Graphic Novels sind? Frage 5 und 6 sind ebenfalls bedeutsam, weil Vorwissen über das Genre eine große Hilfe wäre. Frage 7 hat zum Ziel die Lesebereitschaft der Schüler bezüglich des Graphic Novel Genres einzuschätzen. Frage 8 erörtert, was der Einsatz von Graphic Novels im Deutschunterricht den Schülern bringen könnte. Frage 9 geht über die möglichen Vor- und Nachteile der Graphic Novel in der Fremdsprachenklasse und hat die Selbsteinschätzung, bezüglich des Graphic Novels Genres, zum Ziel. Frage 10 ist eine Frage nach der Freude am Lesen. Eine Frage die sich auch im zweiten Fragebogen als wichtig erweisen wird.

Die Abnahme des zweiten Fragebogens wird, gemäß den Prinzipen eines Untersuchungszyklus (Feldmeier, 2014: 258), nach der Unterrichtsreihe stattfinden. Die Schüler werden wiederum befragt, diesmal über ihre Erfahrungen während der Unterrichtsreihe und ihre (wahrscheinlich) erste Bekanntschaft mit dem Graphic Novel Genre im Deutschunterricht. Das Geschlecht der Schüler wird wiederum anhand der ausgefüllten Namen determiniert. Mithilfe der ersten Frage wird deutlich welche von den Graphic Novels die Schüler am meisten schätzen und welche sie weniger schätzen. Frage 2 und 3 sind besonders wichtig, weil die Effektivität der Unterrichtsreihe aus der Sicht der Schüler gemessen wird und ihre Erwartungen überprüft werden. Frage 4 ist eine Frage nach den (bildlichen) Merkmalen des Genres, erschweren oder erleichtern sie das Lesen eines deutschsprachigen Romans? Frage 5 ist eine direkte Frage nach der Effektivität der Unterrichtsreihe und Frage 6 hat zum Ziel die Graphic Novel dem Literaturunterricht an der Schule gegenüberzustellen. Frage 7 ist eine Frage nach dem Enthusiasmus der Schüler, macht ihnen das Lesen von deutschsprachigen Graphic Novels wirklich Spaß? Frage 8 ist eine Frage nach dem Wissen des Fremdsprachenlehrers. Inwiefern spielt er als Lese-Experte eine wichtige, unterstützende Rolle beim Lesen eines neuen, literarischen Genres in der Klasse? Mithilfe der neunten Frage wird gemessen, inwiefern die Schüler am Ende der Unterrichtsreihe selbständig mit dem Graphic Novel Genre zurechtkommen können. Ist ihr Selbstvertrauen gewachsen im Vergleich zu der neunten Frage des ersten Fragebogens? Dieser Vergleich wird sich bei der Beantwortung der ersten Teilfrage als wichtig erweisen. Die letzte Frage des zweiten Fragebogens, also Frage 10, ist besonders wichtig, weil sie eine Antwort auf die zweite Teilfrage dieser Untersuchung liefert. Wird die Lesebereitschaft der Schüler positiv beeinflusst, wenn sie auf die Leseliste für das Schulfach Deutsch auch Graphic Novels eintragen dürften?

3.1.3 Zur Gestaltung der Unterrichtsreihe

Die Unterrichtsreihe ist ein wichtiger Pfeiler dieser Aktionsforschung und sie ist anhand der theoretischen Anknüpfungspunkte aus dem zweiten Kapitel zustande gekommen. Die Unterrichtsreihe ist als vierte Anlage hinzugefügt. In diesem Absatz werden die Unterrichtsreihe und die Aufgabenblätter, mit denen die Schüler in der Klasse arbeiten müssen, besprochen und anhand eines (fach)didaktischen Kontrolleinstrumentes analysiert. Mithilfe des kurrikularen Spinnennetzes (Thijs & Van den Akker, 2009: 12) wird die erwartete Effektivität der Unterrichtsreihe dargestellt.

Die Unterrichtsreihe selbst wird folgendermaßen aufgebaut sein: Die Schüler an der Schule haben noch niemals eine deutschsprachige Graphic Novel gelesen und deswegen werden sie zuerst in der Klasse zusammen zwei kurze Geschichten aus der Graphic Novel *Berlin geteilte Stadt* lesen. Auch werden die Grundlagen des Bildroman-Genres in dieser Stunde anhand einer PowerPoint Präsentation näher erklärt. Die Graphic Novel *Berlin geteilte Stadt* eignet sich sehr gut für eine Klasseneinführung, weil sie aus verschiedenen, kleinen Geschichten besteht. Die Schüler werden während dieser ersten Stunde in Partnerarbeit arbeiten, sie lesen eine Geschichte aus dem erwähnten Bildroman und unterhalten sich zuerst zusammen und später auch im Plenum über den Inhalt der Geschichte. Nach dieser ersten Annäherung an das Genre werden die Schüler sich in den zwei darauffolgenden Unterrichtsstunden selber mit verschiedenen Graphic Novels auseinandersetzen. Weil es aus zeitlichen Gründen nicht möglich ist die kompletten Graphic Novels zu lesen, wird es, wie bereits erwähnt wurde, eine spezielle Unterrichtsreihe geben. Diese Schüler werden in den zwei Unterrichtsstunden verschiedene Ausschnitte aus den sechs Bildromanen lesen und sich in der Klasse auch das Original ansehen. Die zweite Stunde werden sie sich mit vier Graphic Novels, eingestuft auf Leseniveau 2 oder 3 (Witte, 2008), auseinandersetzen und pro Graphic Novel eine Frage auf Niveau 2,3 und 4 beantworten. In der dritten Stunde werden die Schüler sich mit zwei, auf Niveau 4 eingestuften Graphic Novels auseinandersetzen und pro Graphic Novel eine Frage auf Niveau 3,4 und 5 beantworten. Die Fragen sind nach den Bedürfnissen der verschiedenen Leseniveaus aufgestellt, weil die Schüler sich selbstverständlich nicht alle auf dem gleichen Niveau befinden und alle Schüler herausgefordert werden sollen. Die Antworten der Schüler sind in verschiedenen Hinsichten wichtig, nicht unbedingt durch ihren Inhalt, sondern gerade durch den vorangehenden Denkprozess und aus diesem Grund sprechen die Schüler in der dritten Stunde der Unterrichtsreihe zuerst in Partnerarbeit und später im Plenum über ihre Lese-Erfahrung.

Am Ende haben die Schüler Ausschnitte aus allen verschiedenen Graphic Novels lesen müssen. Weil die Lese-Erfahrung der Schüler besonders wichtig ist in dieser Untersuchung, werden die Schüler wie zuvor erwähnt zwei Fragebögen ausfüllen. Die Absicht ist, dass die Schüler sich mit einem, für die meisten Schüler, neuen Genre bekannt machen. Ihre individuellen Lese-Erfahrungen bilden die Variablen in der Untersuchung. Mithilfe der Ergebnisse kann auch der Literaturunterricht an der spezifischen Schule nochmals unter die Lupe genommen werden. Vielleicht kann die Graphic Novel in naher Zukunft den Niveauunterschied zwischen der Unter- und Oberstufe verkleinern. Im heutigen Curriculum werden die Schüler nämlich in der elften Klasse von deutschsprachiger Literatur überflutet,

während sie sich bis zur zehnten Klasse kaum mit der deutschsprachigen Literatur beschäftigen. Diese Tatsache kann als eine logische Folge der Rahmenbedingungen der niederländischen Unterrichtspraxis betrachtet werden, da die niederländischen Vwo-Schüler letztendlich nur drei Ganzschriften lesen müssen und die Importanz der literarischen Kompetenz in den letzten Jahrzehnten durch bildungspolitische curriculare Entscheidungen marginalisiert worden ist (Van der Knaap, 2014: 216).

Eine Unterrichtsreihe ist im Idealfall auf das Vorwissen der Schüler zugeschnitten und deswegen sind die verschiedenen Phasen der benutzten Unterrichtsreihe anhand des kurrikularen Spinnennetzes zustande gekommen. Thijs und Van den Akker (2009) haben mit ihrem didaktischen Kontrolleinstrument ein praktikables Hilfsmittel für den Lehrer entworfen. Dieses Hilfsmittel besteht aus der Festlegung der fachdidaktischen Sichtweise und neun Variablen, die man als Lehrer beim Kreieren einer Unterrichtsreihe bestimmen muss. Anhand dieser Variablen wird im Folgenden die Unterrichtsreihe dieser Arbeit erläutert. Unten gibt es ein niederländischsprachige Abbildung des Unterrichtsstiftung ‚SLO', worin die unterschiedlichen Variablen des Spinnennetzes dargestellt werden:

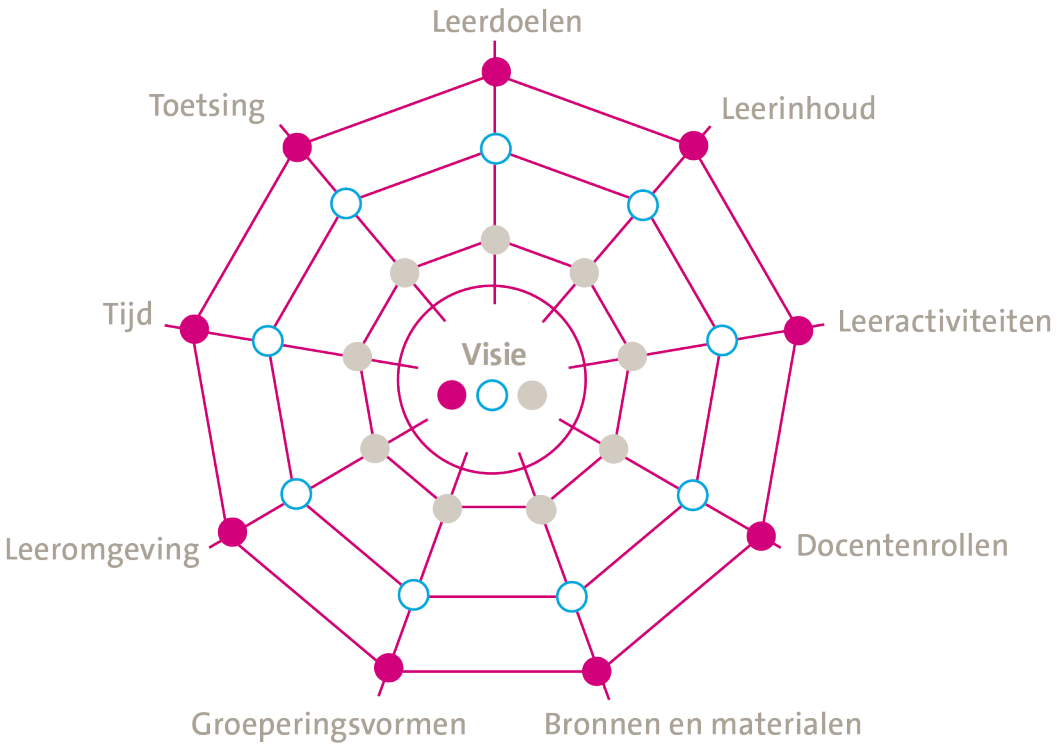


Abbildung 1: Das kurrikulare Spinnennetz (Thijs und Van den Akker, 2009)

1) Fachdidaktische Sichtweise

Das letztendliche Ziel der Untersuchung liegt in der praktischen Überprüfung der didaktischen Möglichkeiten des Graphic Novel Genres. Können die Bildromane den Lehrern behilflich sein bei dem Literaturunterricht in der Fremdsprachenklasse und steigert sich die Lesebereitschaft der Schüler? Die Untersuchung ist kein empirischer Vergleich, sondern eine Suche nach Möglichkeiten, die niederländischen Schüler an moderne deutschsprachige Literatur heranzuführen. Es würde den Erwartungen entsprechen, wenn die Schüler in diesem Experiment wirklich mehr Freude am Lesen in der Fremdsprachenklasse empfinden, wenn sie sich auch mit den bildorientierten Graphic Novels beschäftigen dürften.

2) Lernziele

Die Lernziele bilden die Ausgangslage für jede Unterrichtsstunde und auch eine Unterrichtsreihe steht und fällt mit dem Aufstellen realistischer und sinnvoller Zielsetzungen. Die Lernziele dieser Unterrichtsreihe werden durch die Fokussierung auf das Graphic Novel Genre verbunden. Die Schüler setzten sich mit einem neuen literarischen Genre auseinander.
Sie können am Ende der Unterrichtsreihe über die Lese-Erfahrung einiger deutschsprachigen Graphic Novels berichten und außerdem können sie verschiedene Merkmale des Graphic Novel Genres benennen. Am Ende der Unterrichtsreihe können die Schüler im Idealfall selbständig mit dem Genre zurechtkommen.

3) Lerninhalt

Der spezifische Lerninhalt dieser Unterrichtsreihe wird durch die literarische Kompetenz der Schüler gekennzeichnet. Sie lernen etwas über die Geschichte des Graphic Novels Genres und die wichtigsten Merkmale des Bildromans und werden mittels Aufgaben auf unterschiedlichen Niveaus herausgefordert. Die Aufgaben zu den einzelnen Graphic Novels, sind als dritte Anlage hinzugefügt. Bei diesen Aufgaben spielt auch der kulturspezifische Inhalt der Graphic Novels eine wichtige Rolle. Als Lehrer möchte man seine Schüler auch im Literaturunterricht eine offene Haltung gegenüber der fremden Kultur beibringen (Europarat, 2001: 51). Die Aufgaben ermöglichen letztendlich eine Plenarbesprechung der unterschiedlichen, kulturspezifischen Themen. Natürlich spielt auch das Sprachniveau der Schüler eine Rolle beim Zustandekommen der Aufgaben. Die Quickscans ermöglichen die Überwachung des Sprachniveaus.

4) Lernaktivitäten

Die vierte Variable bilden die Lernaktivitäten in der Klasse. Die Unterrichtsreihe ist Teil einer empirischen Studie und die Effektivität der verschiedenen Aktivitäten steht nicht fest, sondern ist Teil des experimentellen Lernens (Witte, 2008: 49). Die Schüler werden während der Unterrichtsreihe anhand verschiedener Arbeitsformen arbeiten. Es wird im Plenum über die Graphic Novels gesprochen, aber die Schüler sollten auch in Partnerarbeit über den Inhalt der Graphic Novels diskutieren. Am wichtigsten ist ihre persönliche Beantwortung der verschiedenen Aufgaben.

5) Lehrer-Rolle

Als fünfte Variable nennen Thijs und Van den Akker (2009) die Lehrer-Rolle. Der Lehrer ist während des Unterrichts der Lese-Experte. Er fungiert als Experte, aber spricht gleichzeitig mit den Schülern über ihre persönliche Lese-Erfahrung. In Bezug auf das Kennenlernen eines neuen literarischen Genres in der Klasse, ist das Wissen des Lehrers essentiell für die Lernerfahrung der Schüler. Wenn das Vorwissen des Lehrers bezüglich der Graphic Novel nicht ausreichend ist, eine Situation die innerhalb des niederländischen Unterricht oft vorkommt, kann er die Schüler auch nicht beim Lesen unterstützen oder die richtigen Fragen stellen, um den Schülern auf die Sprünge zu helfen.

6) Unterrichtsmaterialien

Die sechste Variable bilden die Unterrichtsmaterialien und sie sind in diesem Fall speziell für diese Unterrichtsreihe entworfen worden. Von jeder Graphic Novel ist ein Ausschnitt anhand des thematischen Schwerpunktes ausgewählt worden. Die Schüler sehen sich in der Klasse die originalen Graphic Novels an und lesen selber Farbkopien aus den verschiedenen Graphic Novels. Die Aufgabenblätter sind auch speziell für die Unterrichtsreihe entworfen und sie enthalten Aufgaben auf verschiedenen Niveaus. Wenn eine Graphic Novel, wie beispielsweise *Kinderland,* auf Niveau 3 eingestuft ist, gibt es Fragen auf Niveau 2, 3 und 4. Auf diese Art und Weise werden die Leser auf verschiedenen Niveaus gefordert.

7) Zusammenarbeit

Im diesem Schritt wird die Zusammenarbeit während der Unterrichtsreihe umschrieben. Die Schüler müssen während der Unterrichtsreihe zweimal miteinander über ihre Lese-Erfahrung sprechen und das Graphic Novel Genre analysieren. Die Besprechung im Plenum ist jedoch die wichtigste Sozialform.

8) Die Umgebung

Variable acht enthält die Ausstattung des Lernprozesses. Diese Variable ist nicht so besonders, weil die Schüler sich im Klassenzimmer befinden und die Neuigkeiten nur die Bildromane und Aufgabenblätter sind. Dennoch soll der Lehrer ein positives Leseklima schaffen. In dieser Unterrichtsreihe wird mittels einer PowerPoint Präsentation die Graphic Novel eingeführt und während der Unterrichtsreihe ist der Lehrer als Lese-Experte spürbar anwesend.

9) Die Zeit

Als neunte Variable nennen Thijs und Van den Akker (2009) den Faktor Zeit. Die Unterrichtsreihe in dieser Untersuchung besteht aus drei Unterrichtsstunden von 50 Minuten, die innerhalb einer Woche stattfinden werden. Die Schüler erfahren hinterher von den Resultaten der Untersuchung.

10) Evaluation des Lehrstoffes

Variable zehn beinhaltet die Evaluation des Lehrstoffes. Es gibt in dieser Unterrichtsreihe eine tatsächliche Überprüfung des neu gelernten Wissens anhand der Aufgabenblätter. Daneben gibt es verschiedene Male eine Plenarbesprechung des Lehrstoffes und außerdem wird die Lernkurve der Schüler mittels des zweiten Fragebogens überprüft.

3.2 Grundkonzeption der empirischen Studie

Die zwei Fragebögen sind der Kern dieser Arbeit und in diesem Absatz wird die genaue Verfahrensweise dargestellt. Die Erfahrungen der Schüler werden gesammelt und die Effektivität der Didaktisierung des Graphic Novel Genre wird beleuchtet. Die Fragebögen ermöglichen eine systematische Analyse der Untersuchungsvariablen und sind nach Feldmeier ein wichtiger Pfeiler der Aktionsforschung (Feldmeier, 2014: 261).

3.2.1 Beschreibung der gewählten Methodologie

Die Wahl eine quantitative Untersuchung durchzuführen ist eine Wahl für eine erforschende Untersuchung. Graphic Novels sind innerhalb des niederländischen Fremdsprachenunterrichts ein relativ neues Phänomen und in dieser Arbeit werden die didaktischen Möglichkeiten des Genres sondiert. Die zwei Fragebögen liefern hoffentlich neue Erkenntnisse und einen guten Einblick in die Lese-Erfahrungen der Schüler. Die Ergebnisse der Fragebögen werden im fünften Kapitel mit den theoretischen Ansätzen verglichen.

3.2.2 Beschreibung der Stichprobe

Das Erhöhen der Lesebereitschaft ist ein wichtiger Pfeiler dieser Arbeit und auch der Fachbereich Deutsch der ausgewählten Schule will den Literaturunterricht modernisieren. Im heutigen ‚PTA' wird die deutschsprachige Literatur in der elften und zwölften Klasse chronologisch besprochen, aber bisher werden deutschsprachige Graphic Novels überhaupt nicht behandelt. Die Idee der Fachgruppe ist es, in der Zukunft in der zehnten Klasse Graphic Novels zu lesen, damit man eine Brücke zwischen der Unter- und Oberstufe schlagen kann und die Schüler sich an das Lesen deutschsprachiger Romane gewöhnen können. Zurzeit lesen sie in der Unterstufe einige Kinderbücher und es fehlt ein Übergang zu den kanonischen Werken, die in der elften Klasse besprochen werden. Aus diesem Grund hat die Schule von jeder Graphic Novel ein Originalexemplar angeschafft. Für die Untersuchung selbst werden aus diesen Exemplaren Farbkopien gemacht, aber es ist wichtig, dass die Schüler sich die Originalexemplare ansehen können, damit sie sehen, dass es Graphic Novels in verschiedensten Erscheinungsformen gibt, gleichwie bei den ‚normalen' Romanen. Auch dürfen die Schüler die Graphic Novels später für ihre Leseliste verwenden und dafür brauchen die Schüler selbstverständlich Originalexemplare.

Der experimentelle Teil dieser Arbeit wird wie bereits oben erwähnt, an einer weiterführenden Schule in den Niederlanden stattfinden. Diese Schule wird in dieser Untersuchung weiter anonym bleiben, aber dennoch ist es für die Analyse notwendig, diese Schule kurz darzustellen Die Schule befindet sich im Süden des Landes und hat ungefähr 1500 Schüler. Sie war ursprünglich eine katholische Schule, aber der Einfluss des Katholizismus ist heutzutage sehr niedrig. An dieser Schule gibt es zwei zehnte Klassen, die das Schulfach Deutsch haben. Es handelt sich um dreiundfünfzig Schüler, die sich während der Intervention mit dem Lesen sechs verschiedener deutschsprachiger Graphic Novels beschäftigen werden. Weil die Lese-Erfahrung der Schüler in den Mittelpunkt gerückt wird, sind es ihre Erfahrungen, die gesammelt werden müssen und das geschieht anhand zwei verschiedener Fragebögen. Nach Schramm (2016: 52) ist es besonders wichtig die Schüler zu zwei unterschiedlichen Zeitpunkten zu befragen, weil man so die Meinungen vor und nach dem Experiment vergleichen kann. Die Fragen aus den Fragebögen kann man auf diese Weise mit der konkreten Lese-Erfahrung in der Klasse verknüpfen. Auch interessant wird der mögliche Unterschied zwischen den Schülern und Schülerinnen sein, wie bewerten die verschiedenen Geschlechter ihre Lese-Erfahrung? Nach Möller (2016: 710) arbeiten Jungen besser mit Graphic Novels als Mädchen und es wäre interessant zu erfahren, ob diese Feststellung auch in dieser Untersuchung hervortritt.

3.2.3 Beschreibung des Datenerhebungsinstruments

Die Fragebögen bestehen beide aus zehn Fragen und werden auf zweizeitigen Blättern gedruckt und in der Klasse verteilt. Die Schüler bekommen während der PowerPoint Präsentation einige Anweisungen zum Gebrauch der Fragebögen, aber im Grunde genommen können die Schüler selbständig mit den Fragebögen zurechtkommen. Die Schüler werden vorher über die Anonymisierung der Antworten informiert. Sie müssen allerdings ihre Namen ausfüllen, aber diese Information dient nur der Determination des Geschlechts und der Notwendigkeit die zwei ausgefüllten Fragebögen miteinander vergleichen zu können. Die Namen der Schüler werden unter keiner Bedingung in der Analyse aufgeführt.

3.2.4 Durchführung der empirischen Studie

Die Unterrichtsreihe wird drei Stunden beanspruchen und die Schüler werden innerhalb dieser Stunden verschiedene Ausschnitte aus den Graphic Novels lesen und sich mit Aufgaben auf verschiedenen (Lese)Niveaus beschäftigen. Am Anfang der Unterrichtsreihe wird das Vorwissen der Schüler aktiviert und am Ende werden sowohl mündlich als auch schriftlich die Erfahrungen der Schüler gesammelt.

3.2.5 Methode der Datenauswertung

Die Datenauswertung wird im nächsten Kapitel dieser Untersuchung stattfinden. Die Antworten auf die Fragen aus den Fragebögen werden mithilfe der Statistik-Software SPSS ausgewertet. Zuerst werden die Antworte auf die einzelnen Fragen dargestellt und danach wird die statische Signifikanz verschiedener Fragen überprüft. Auch die Beobachtung der Probanden und die Ausfüllung der Aufgabenblätter sind eine wertvolle Informationsquelle. Die Handbücher von De Vocht (2007) und Field (2009) werden bei der Auswertung der Daten eine Hilfe sein. Im fünften Kapitel werden die Ergebnisse der Datenauswertung wiederum mit den Teilfragen dieser Arbeit in Verbindung gebracht. Das letztendliche Ziel der Untersuchung liegt in der praktischen Überprüfung der didaktischen Möglichkeiten des Graphic Novels Genres.

4. Ergebnisse der empirischen Studie

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Fragebögen pro Frage dargestellt. Die Antworten der Schüler sind ein wichtiger Schritt im Untersuchungszyklus und werden im fünften Kapitel gründlich ausgewertet und anschließend im sechsten Kapitel als Ausgangslage für die Anleitung benutzt. Die Antworten werden in diesem Kapitel mithilfe der Statistik-Software SPSS präsentiert. Alle Fragen der Fragebögen sind an und für sich interessant und werden im nächsten Absatz besprochen und im fünften Kapitel weiter analysiert. Einige Fragen, die in direkter Verbindung mit den (Teil)Fragen dieser Arbeit stehen, werden im Absatz 4.2 näher betrachtet. Der Signifikanzgrad dieser Fragen wird bestimmt und der mögliche Effekt der Unterrichtsreihe wird auf diese Weise überprüft.

4.1 Die Deskription der Ergebnisse

An der Schule wo die Fragebögen durchgeführt wurden, spielten Graphic Novels bis vor Kurzem keine Rolle im Deutschunterricht. Die Ergebnisse der Fragebögen bieten deshalb einen sehr wichtigen, ersten Einblick in die konkrete Didaktisierungsmöglichkeiten des Graphic Novel Genres. Die Schüler haben nicht nur das Lesen der verschiedenen Graphic Novels bewertet, sondern auch die Didaktisierung des Genres beurteilt und ihr eigenes Leseniveau bezüglich des Genres eingeschätzt. Im Nachfolgenden werden die Antworten der Schüler aufgeführt. Die zwei Fragebögen selbst sind als Anlage zu dieser Arbeit hinzugefügt.

4.1.1 Darstellung der Ergebnisse des ersten Fragebogens

Den ersten Fragebogen haben die Schüler während der ersten Stunde der Unterrichtsreihe ausgefüllt. Sie haben sich zuerst im Plenum eine kurze PowerPoint Präsentation angehört. Der Lehrer hat damit versucht, das Vorwissen der Schüler zu aktivieren. Nach dem Lesen der ersten Graphic Novel *Berlin geteilte Stadt* und der gemeinsamen Besprechung einiger (genrespezifischen) Merkmale, hat das Ausfüllen der Fragebögen stattgefunden. Während dieser ersten Stunde war nur eine einzige Schülerin abwesend. Die Geschlechtsverteilung in der Untersuchung hat sich als ziemlich ausgeglichen erwiesen: 24 Jungen und 29 Mädchen.

Frage 1

Die erste Frage dieses Fragebogens war eine Selbstüberprüfung des Leseniveaus und ergab folgende Resultate (N=52):

		Frequenz	Prozentsatz	Valider Prozentsatz
	Leseniveau 1	28	52,8	53,8
	Leseniveau 2	6	11,3	11,5
	Leseniveau 3	11	20,8	21,2
	Leseniveau 4	4	7,5	7,7
	Leseniveau 5	3	5,7	5,8
	Gesamt	52	98,1	100,0

Abbildung 2: Selbstprüfung des Leseniveaus

Was sofort ins Auge springt, ist, dass die Schüler ihr eigenes Leseniveau ziemlich niedrig einschätzen. Mehr als die Hälfte der Schüler hat sich selber auf Niveau 1 eingeschätzt. Nur wenig mehr als ein Achtel der Schüler, schätzt sich selber auf Niveau 4 oder 5, obschon man erwarten könnte, dass die niederländischen Schüler sich im Durchschnitt auf Leseniveau 4 befinden würden. Auch der Zentralwert (1,0) und der Mittelwert (2,0) liefern keine ermutigenden Ergebnisse. Kein einziger Schüler hat sich selber auf Niveau 6 eingestuft und deswegen fehlt dieser Wert in der Tabelle.

Frage 2

Die zweite Frage war eine Frage nach der Zahl der bereits gelesenen, deutschsprachigen Bücher im Deutschunterricht und ergab folgende Resultate (N=52):

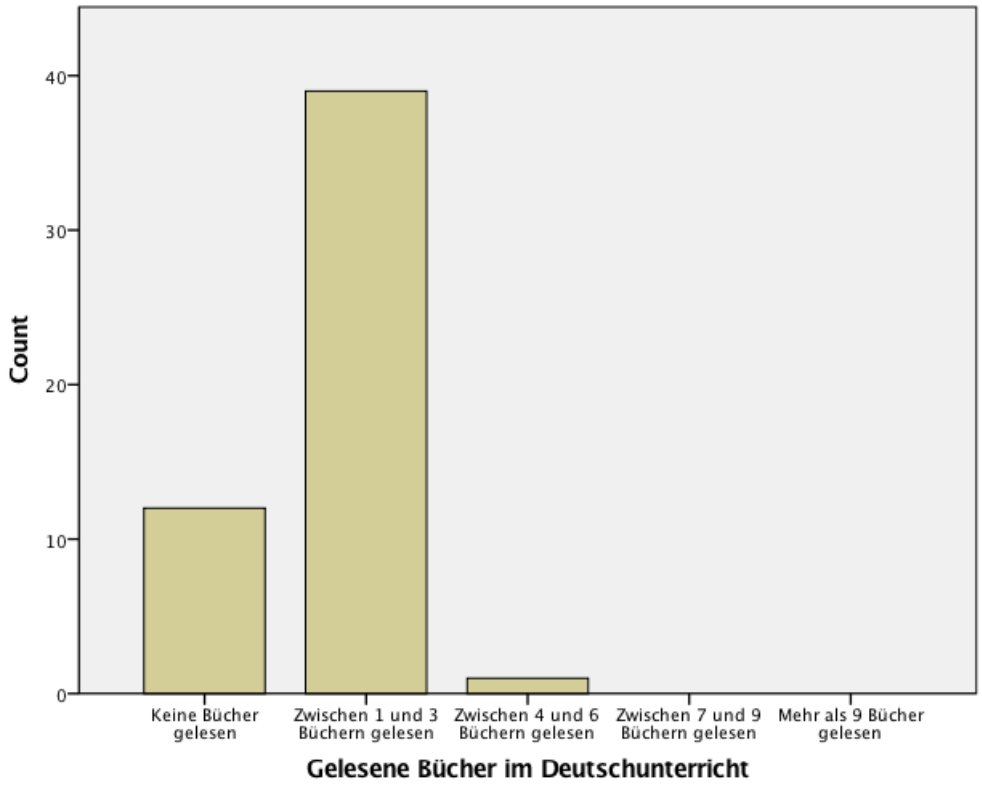


Abbildung 3: Selbstprüfung des Leseniveaus

Was an dieser Grafik auffällt, ist die niedrige Anzahl der bereits gelesenen, deutschsprachigen Bücher. Mehr als drei Viertel der Schüler hat nur ein wenig Lese-Erfahrung (zwischen 1 und 3 gelesenen Büchern) und mehr als ein Fünftel der Schüler, kann sich jedenfalls nicht erinnern, jemals ein deutschsprachiges Buch gelesen zu haben. Eine Feststellung, die einen Einfluss auf die Analyse der übrigen Fragen haben dürfte. Auch weist dieses Ergebnis nach, dass die Literatur im Deutschunterricht an der spezifischen Schule anscheinend keine wichtige Rolle spielt.

Frage 3

Die dritte Frage handelte von der Lesemotivation der Probanden. Im nachfolgen Boxplot werden die Meinungen bezüglich diesem Thema bildlich dargestellt (N=52):

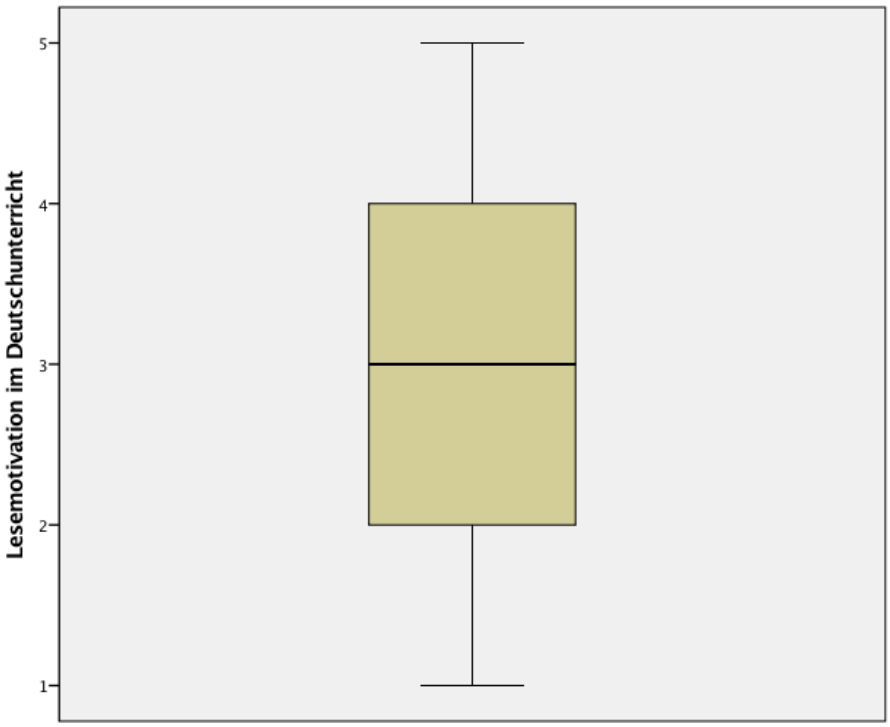


Abbildung 4: Lesemotivation im Deutschunterricht

Dieser Boxplot macht uns klar, dass die Schüler sich über die Bedeutsamkeit der Bekanntschaft mit der deutschsprachigen Literatur, nicht einig sind. Die Meinungen sind geteilt und auch der Zentralwert (3,0) und der Mittelwert (2,98) weisen eine Streuung der Antworten nach. Die Standardabweichung (1,075) weist fast eine Normalverteilung nach. Der Wert 3 heißt, dass die Schüler die Bekanntschaft mit der deutschen Literatur als weder wichtig noch unwichtig bewerten.

Frage 4

Frage 4 war wichtig wegen der Einschätzung des Vorwissens. In der folgenden Abbildung werden die Antworten der Schüler dargestellt (N=52):

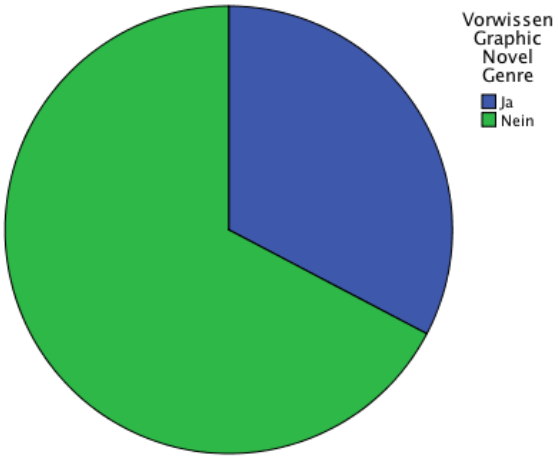


Abbildung 5: Vorwissen Graphic Novel Genre

Nur 17 Probanden in dieser Untersuchung hatten einiges Vorwissen über das Genre. Weil diese Frage das Graphic Novel Genre hervorhebt, ist auch der Unterschied zwischen den Geschlechtern interessant. Die Resultate zeigen, dass die Mädchen (N=28) öfter ‚nein' geantwortet haben (Mittelwert = 1,79) als die Jungen (N=24) (Mittelwert = 1,54). Die Jungen hatten also einen Vorsprung verglichen mit den Mädchen.

Frage 5 und Frage 6

Diese zwei Fragen befassten sich mit den bereits gelesenen Graphic Novels. Die Antworten der Schüler zeigten, dass nur zwei Schüler zuvor eine Graphic Novel gelesen hatten, aber auch diese Probanden sind mit Vorbehalt zu betrachten. Ein Proband betrachtet den Comic *Donald Duck* als eine Graphic Novel und ein anderer Proband weiß nicht mehr, welche Graphic Novel er genau gelesen hat. Die Antworten auf diese Frage sind deswegen von geringer Bedeutung und werden nicht weiter in die Analyse aufgenommen.

Frage 7

Diese Frage war vor allem wegen des fachübergreifenden Faktors interessant. Wie sieht es mit der Lesebereitschaft der Schüler bezüglich des Graphic Novel Genres an sich aus? In der nachfolgenden Abbildung wird die Bereitschaft der Schüler bildlich dargestellt (N=52):

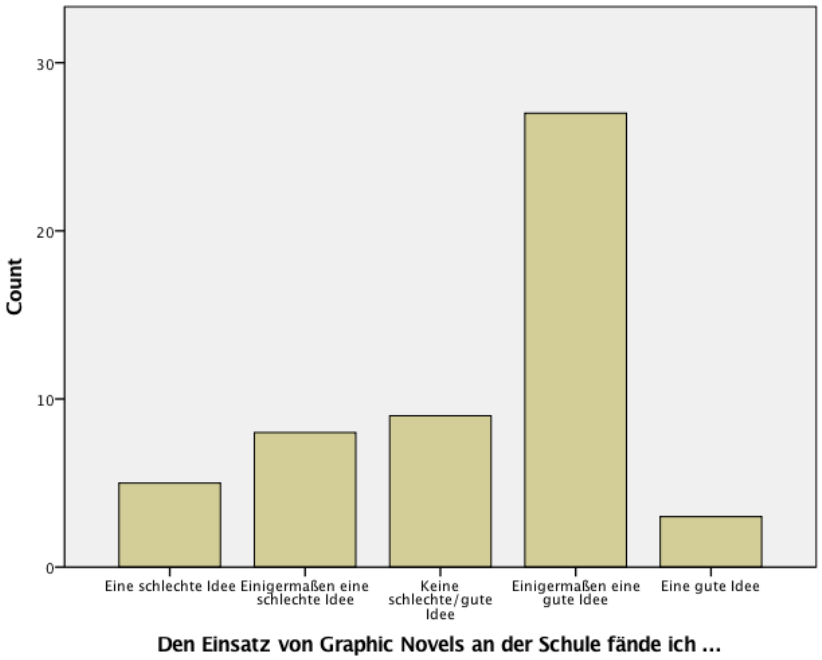
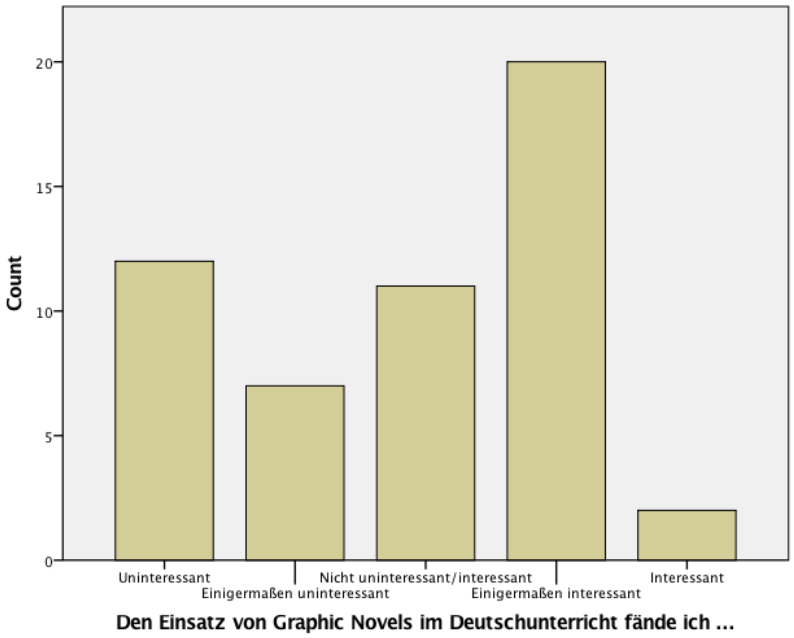


Abbildung 6: Lesebereitschaft bezüglich des Graphic Novel Genres

Was hier sofort ins Auge springt, ist die überwiegend positive Haltung gegenüber dem Genre. Mehr als die Hälfte der Schüler findet es ‚einigermaßen eine gute Idee', wenn die Graphic Novel im Unterricht eingesetzt wird.

Frage 8

Diese Frage schließt direkt an die letzte Frage an. Anhand des nächsten Säulendiagramms wird deutlich, was die Schüler von dem Einsatz der Graphic Novel im Deutschunterricht halten (N=52):



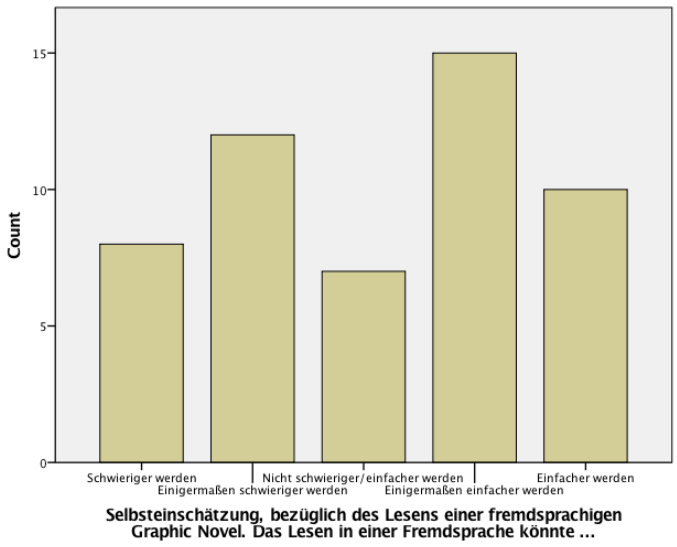
		Geschlecht: Männlich	Weiblich
Den Einsatz von Graphic Novels im Deutschunterricht fände ich ...	Uninteressant	6	6
	Einigermaßen uninteressant	2	5
	Nicht uninteressant/interessant	5	6
	Einigermaßen interessant	10	10
	Interessant	1	1
Gesamt		24	28

Abbildung 7: Lesebereitschaft bezüglich des Graphic Novel Genres im Deutschunterricht

Diese Ergebnisse zeigen, dass die Schüler den Einsatz von Graphic Novels im Deutschunterricht weniger schätzen als den Einsatz im Allgemeinen. Eine interessante Feststellung, die im nachfolgenden Kapitel analysiert wird. Weil diese Frage wichtig für die Beantwortung der zweiten Teilfrage ist, sind auch die Unterschiede zwischen den Geschlechtern bei der Beantwortung in einer Kontingenztabelle aufgeführt worden. Die Kontingenztabelle weist einen relativ kleinen Unterschied zwischen den Geschlechtern aus. Die Mädchen sind etwas weniger begeistert von der Idee, die Graphic Novels im Deutschunterricht zu benutzen. Sie haben öfter das Graphic Novel Genre als ‚einigermaßen uninteressant' bewertet.

Frage 9

Die neunte Frage des ersten Fragebogens hatte die Selbsteinschätzung bezüglich der Graphic Novel in der Fremdsprachenklasse zum Ziel. Wenn die Schüler im Deutschunterricht eine Graphic Novel lesen sollten, würde ihnen das Lesen in der Fremdsprache dann möglich leichter oder schwerer fallen? (N=52)



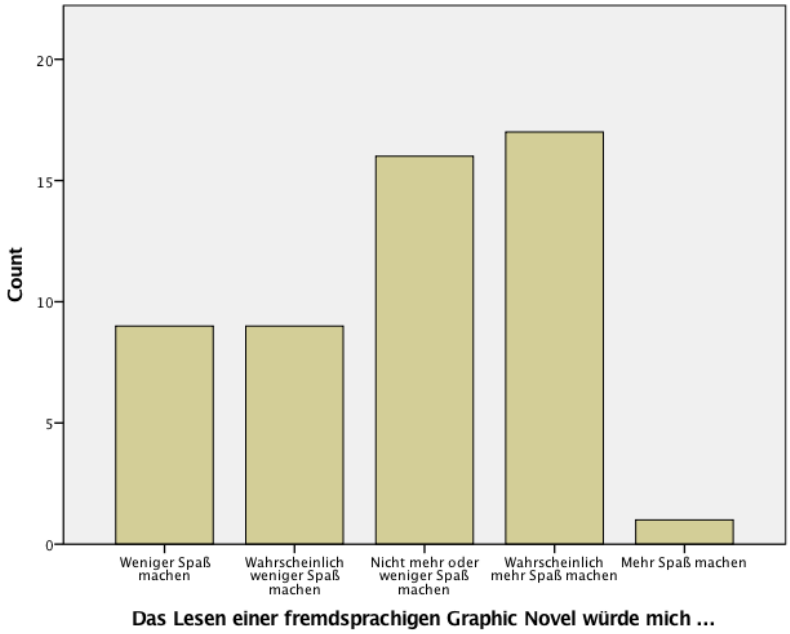
		Geschlecht: Männlich	Weiblich
Selbsteinschätzung, bezüglich des Lesens einer fremdsprachigen Graphic Novel. Das Lesen in einer Fremdsprache könnte ...	Schwieriger werden	4	4
	Einigermaßen schwieriger werden	6	6
	Nicht schwieriger/einfacher werden	3	4
	Einigermaßen einfacher werden	7	8
	Einfacher werden	4	6
Gesamt		24	28

Abbildung 8: Selbsteinschätzung bezüglich des Lesens einer fremdsprachigen Graphic Novel

Der Zentralwert (3,0) und der Mittelwert (3,13) weisen keine explizite Meinung über diese Problemstellung nach. Es gibt jedoch eine leichte Präferenz für die Benutzung des Genres und wenn man das Histogramm und die Kontingenztabelle näher ansieht, fällt auf, dass fast die Hälfte der Schüler der Meinung ist, dass die Graphic Novels das Lesen in einer Fremdsprache (einigermaßen) leichter machen könnten. Die Jungen und Mädchen sind sich in Bezug auf diese Frage ziemlich einig, sowohl die relativen als absoluten Zahlen differenzieren nur wenig.

Frage 10

Die letzte Frage des ersten Fragebogens handelte von der Lesemotivation der Schüler, ein wichtiger Gradmesser in dieser Arbeit. Die Schüler haben ihre Lesemotivation, bezüglich des Lesens einer fremdsprachigen Graphic Novel im Vergleich zu dem Lesen eines ‚normalen Romans', folgendermaßen bewertet (N=52):



		Geschlecht: Männlich	Weiblich
Das Lesen einer fremdsprachigen Graphic Novel würde mich ...	Weniger Spaß machen	6	3
	Wahrscheinlich weniger Spaß machen	3	6
	Nicht mehr oder weniger Spaß machen	6	10
	Wahrscheinlich mehr Spaß machen	8	9
	Mehr Spaß machen	1	0
Gesamt		24	28

Abbildung 9: Das Lesen einer Graphic Novel anstatt das Lesen eines ‚normalen Romans'

Die Einschätzung der Schüler bildete eine ermutigende Ausgangslage für die Unterrichtsreihe, da mehr als die Hälfte der Schüler im Voraus neutral oder leicht positiv gegenüber dem Lesen einer Graphic Novel statt eines ‚normalen Romans', stand. Die Kontingenztabelle weist hier einen bemerkenswerten Unterschied zwischen den Geschlechtern aus. Ein Viertel der Jungen hat die Erwartung ausgesprochen, dass sie weniger Spaß am Lesen empfinden würden, wenn sie eine Graphic Novel statt eines traditionellen Romans lesen dürften. Die Mädchen sind nicht unbedingt alle eine Befürworterin des Genres, aber nur drei stehen dem Genre ausgesprochen negativ gegenüber.

4.1.2 Darstellung der Ergebnisse des zweiten Fragebogens

Den zweiten Fragebogen haben die Schüler am Ende der Unterrichtsreihe ausgefüllt. Nachdem die Schüler sich drei Stunden mit der Graphic Novel auseinandergesetzt haben, ist ihre Haltung gegenüber dem Genre wiederum befragt worden. Während der dritten und letzten Stunde waren vier Schüler abwesend.

Frage 1: Überblick

Die erste Frage dieses zweiten Fragebogens betraf eine Bewertung der gelesenen Graphic Novels. Die Schüler müssten die gelesenen Passagen aus den individuellen Graphic Novels mithilfe einer Likert-Skala bewerten. Wenn die Schüler einer Graphic Novel eine ‚1' gaben, fanden sie das Lesen der Graphic Novel wirklich langweilig und wenn sie eine Graphic Novel eine ‚5' gaben, hat ihnen das Lesen der Graphic Novel wirklich Spaß gemacht. Die Benotungen ‚2' und ‚4' repräsentierten eine Zwischengröße und wenn Schüler eine Graphic mit einer ‚3' bewertet haben, hatten sie keine explizite Meinung zu der Graphic Novel. In der nachfolgenden Tabelle wird die Bewertung der unterschiedlichen Graphic Novels dargestellt (N=49):

	Meinung zur gelesenen Graphic Novel: Die Band	Meinung zur gelesenen Graphic Novel: Kinderland	Meinung zur gelesenen Graphic Novel: Im Land der Frühaufsteher	Meinung zur gelesenen Graphic Novel: Vakuum	Meinung zur gelesenen Graphic Novel: Running Girl	Meinung zur gelesenen Graphic Novel: Kiesgrubennacht
Mean	2,59	2,67	2,92	2,37	2,88	2,90
Median	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00
Mode	3	3	3	2	3	3
Range	4	4	4	4	4	4

Abbildung 10: Meinung zu den gelesenen Graphic Novels

Diese Tabelle zeigt die Präferenzen der Schüler und es gibt verschiedene auffällige Resultate. Die Graphic Novels *Im Land der Frühaufsteher*, *Kiesgrubennacht* und *Running Girl* sind mit Mittelwerten von (2,92), (2,90) und (2,88) am höchsten geschätzt. Wenn man die Schüler eine vollständige Graphic Novel in der Klasse lesen lassen möchte, wären diese Graphic Novels deshalb eine gute Möglichkeit. Die in surrealistischem Stil gezeichnete Graphic Novel *Vakuum* wird durch die Schüler deutlich weniger geschätzt und mit einem Zentralwert und Modus von (2,0) ist sie die einzige Graphic Novel, an der die Schüler im Durchschnitt keinen Spaß gehabt haben. Mawils Bildromane sind auch auffallend niedrig bewertet worden, vielleicht hat sein Zeichenstil den Schülern nicht gefallen.

Frage 1.1 Mawils - *Die Band*

Auch die unterschiedliche Haltung der beiden Geschlechter in Bezug auf die einzelnen Graphic Novels, ist eine wertvolle Variable in dieser Untersuchung. Im Nachfolgenden werden die Haltungen zu den einzelnen Graphic Novels aufgeführt. Mawils *Die Band* wird durch die Jungen (N=22) und Mädchen (N=27) folgendermaßen bewertet (N=49):

			Langweilig	Einigermaßen langweilig	Nicht langweilig, aber auch nicht schön zu lesen	Einigermaßen schön zu lesen	Schön zu lesen
Geschlecht:	Männlich	Zählung	4	6	11	1	0
		% des Geschlechts:	18,2%	27,3%	50,0%	4,5%	0,0%
	Weiblich	Zählung	4	7	9	6	1
		% des Geschlechts:	14,8%	25,9%	33,3%	22,2%	3,7%

Abbildung 11: Meinung zu Mawils *die Band*

Das auffallendste Ergebnis ist, dass die Mädchen diese Graphic Novel relativ höher bewerten. Ein Viertel der Mädchen fand diesen Roman (einigermaßen) schön zu lesen, obschon nur ein einziger Junge diese Bewertung gegeben hat.

Frage 1.2 Mawils – *Kinderland*

Mawils *Kinderland* wird durch die Jungen (N=22) und Mädchen (N=27) folgendermaßen bewertet (N=49):

			Langweilig	Einiger maßen langweil ig	Nicht langweilig, aber auch nicht schön zu lesen	Einigermaß en schön zu lesen	Schön zu lesen
Geschlecht:	Männlich	Zählung	2	9	7	3	1
		% des Geschlechts:	9,1%	40,9%	31,8%	13,6%	4,5%
	Weiblich	Zählung	4	5	13	5	0
		% des Geschlechts:	14,8%	18,5%	48,1%	18,5%	0,0%

Abbildung 12: Meinung zu Mawils *Kinderland*

Dieses Ergebnis ist auch aussagekräftig, auffallend ist jedenfalls, dass die Hälfte der Jungen diese Graphic Novel als (einigermaßen) uninteressant bewertet hat.

Frage 1.3 Bullings – *Im Land der Frühaufsteher*

Bullings *Im Land der Frühaufsteher* wird durch die Jungen (N=22) und Mädchen (N=27) folgendermaßen bewertet (N=49):

			Langweilig	Einigermaß en langweilig	Nicht langweilig, aber auch nicht schön zu lesen	Einigermaß en schön zu lesen	Schön zu lesen
Geschlecht:	Männlich	Zählung	3	3	10	5	1
		% des Geschlechts:	13,6%	13,6%	45,5%	22,7%	4,5%
	Weiblich	Zählung	4	6	8	6	3
		% des Geschlechts:	14,8%	22,2%	29,6%	22,2%	11,1%

Abbildung 13: Meinung zu Bullings *Im Land der Frühaufsteher*

Über diese Graphic Novels sind die Jungen und Mädchen sich ziemlich einig. Die Jungen haben sich, relativ betrachtet, etwas positiver geäußert.

Frage 1.4 Jüligers – *Vakuum*

Jüligers *Vakuum* wird durch die Jungen (N=22) und Mädchen (N=27) folgendermaßen bewertet (N=49):

			Langweilig	Einigermaßen langweilig	Nicht langweilig, aber auch nicht schön zu lesen	Einigermaßen schön zu lesen	Schön zu lesen
Geschlecht:	Männlich	Zählung	3	10	5	1	3
		% des Geschlechts:	13,6%	45,5%	22,7%	4,5%	13,6%
	Weiblich	Zählung	9	7	8	3	0
		% des Geschlechts:	33,3%	25,9%	29,6%	11,1%	0,0%

Abbildung 14: Meinung zu Jüligers *Vakuum*

Auch diese Graphic Novel weist keine großen Unterschiede in der Bewertung aus. Fast sechzig Prozent der Jungen und Mädchen bewerten diese Graphic Novel als (einigermaßen) langweilig. Auffällig ist, dass drei Jungen wirklich gefallen an dieser Graphic Novel gefunden haben, vielleicht hat die Liebesgeschichte eine inspirierende Wirkung auf sie gehabt.

Frage 1.5 Luos – *Running Girl*

Luos *Running Girl* wird durch die Jungen (N=22) und Mädchen (N=27) folgendermaßen bewertet (N=49):

			Langweilig	Einigermaßen langweilig	Nicht langweilig, aber auch nicht schön zu lesen	Einigermaßen schön zu lesen	Schön zu lesen
Geschlecht:	Männlich	Zählung	2	3	13	3	1
		% des Geschlechts:	9,1%	13,6%	59,1%	13,6%	4,5%
	Weiblich	Zählung	4	4	12	6	1
		% des Geschlechts:	14,8%	14,8%	44,4%	22,2%	3,7%

Abbildung 15: Meinung zu Luos *Running Girl*

Auch bei der Bewertung dieser Graphic Novel waren die Jungen und Mädchen sich ziemlich einig. Die Jungen sind relativ einmütig, fast sechzig Prozent haben das Lesen dieser Graphic Novel als ‚nicht langweilig, aber auch nicht schön zu lesen' bewertet.

Frage 1.6 Reiches - *Kiesgrubennacht*

Reiches *Kiesgrubennacht* wird durch die Jungen (N=22) und Mädchen (N=27) folgendermaßen bewertet (N=49):

			Langweilig	Einigermaßen langweilig	Nicht langweilig, aber auch nicht schön zu lesen	Einigermaßen schön zu lesen	Schön zu lesen
Geschlecht:	Männlich	Zählung	4	1	9	5	3
		% des Geschlechts:	18,2%	4,5%	40,9%	22,7%	13,6%
	Weiblich	Zählung	4	7	9	6	1
		% des Geschlechts:	14,8%	25,9%	33,3%	22,2%	3,7%

Abbildung 16: Meinung zu Reiches *Kiesgrubennacht*

Diese Graphic Novel hat den Jungen deutlich besser gefallen als den Mädchen. Drei Viertel der Jungen steht dem Lesen dieses Romans neutral oder (einigermaßen) positiv gegenüber, wogegen fast vierzig Prozent der Mädchen dem Lesen dieses Romans (einigermaßen) negativ gegenüber stehen. Alles in allem gerechnet hat die Bewertung der einzelnen Graphic Novels keine großen Unterschiede zwischen den Geschlechtern erwiesen, aber auch die kleinsten Details können bei dem Zustandekommen einer nächsten Unterrichtsreihe behilflich sein.

Frage 2 & 3

Die zweite und dritte Frage dieses Fragebogens, waren Fragen nach der Effektivität der Unterrichtsreihe. Hatten die Schüler einigermaßen Spaß an dem Lesen der Graphic Novels und wie hat ihnen das Arbeiten an den Aufgaben gefallen? In den nachfolgenden Tabellen werden diese Fragen beantwortet (N=49):

			Freude am Lesen während der Unterrichtsreihe				
			Keine Freude am Lesen	Kaum Freude am Lesen	Wenig Freude am Lesen	Einige Freude am Lesen	Viel Freude am Lesen
Geschlecht:	Männlich	Zählung	2	8	7	4	1
		% des Geschlechts:	9,1%	36,4%	31,8%	18,2%	4,5%
	Weiblich	Zählung	4	7	6	9	1
		% des Geschlechts:	14,8%	25,9%	22,2%	33,3%	3,7%
Gesamt		Zählung	6	15	13	13	2
		% des Geschlechts:	12,2%	30,6%	26,5%	26,5%	4,1%

Abbildung 17: Freude an der Unterrichtsreihe

			Freude an den Aufgabenblättern				
			Keine Freude an den Aufgabenblättern	Kaum Freude an den Aufgabenblättern	Wenig Freude an den Aufgabenblättern	Einige Freude an den Aufgabenblättern	Viel Freude an den Aufgabenblättern
Geschlecht:	Männlich	Zählung	4	7	8	2	1
		% des Geschlechts:	18,2%	31,8%	36,4%	9,1%	4,5%
	Weiblich	Zählung	9	7	9	2	0
		% des Geschlechts:	33,3%	25,9%	33,3%	7,4%	0,0%
Gesamt		Zählung	13	14	17	4	1
		% des Geschlechts:	26,5%	28,6%	34,7%	8,2%	2,0%

Abbildung 18: Freude an den Aufgabenblättern

Über das Lesen an sich, äußern die Schüler deutlich positiver als über das Arbeiten an den Aufgabenblättern. Die Mädchen haben eine klare Haltung zu der Graphic Novel und der Art der Didaktisierung. Siebenunddreißig Prozent der Mädchen hatten (einige)Freude am Lesen, während nur 22,7 Prozent der Jungen (einige) Freude am Lesen erleben haben. Die Didaktisierung des Genres hat den Mädchen deutlich weniger Spaß gemacht. Ein Drittel der Mädchen hat überhaupt keine Freude an den Aufgabenblättern erlebt. Die Jungen sind etwas milder und ein Achtel hat (einige) Freude an den Aufgabenblättern erlebt.

Frage 4

Die vierte Frage betraf eine Frage nach den bildlichen Merkmalen des Genres. Erschweren oder erleichtern sie das Lesen eines deutschsprachigen Romans? Die Schüler haben diese Frage folgendermaßen beantwortet (N=49):

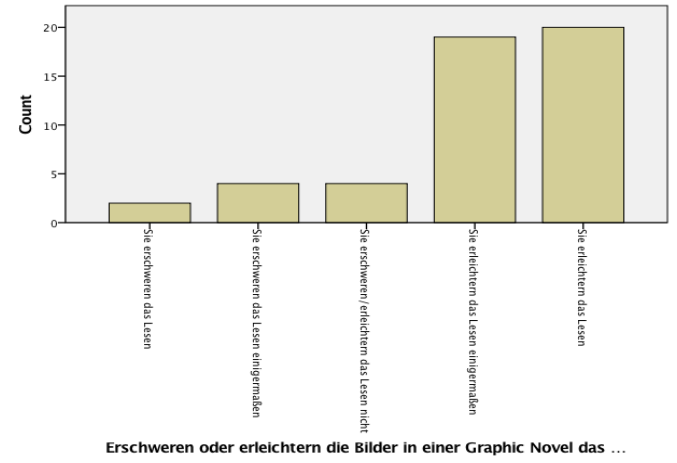


Abbildung 19: Einfluss der Bilder beim Lesen einer Graphic Novel

Die Bilder sind den Schülern in der Praxis also sehr behilflich. Mehr als drei Viertel der Schüler ist der Meinung, dass die Bilder ihnen das Lesen im Deutschunterricht (einigermaßen) erleichtern können. Ein wertvolles Resultat in Bezug auf den Einsatz des Graphic Novel Genres im Fremdsprachenunterricht.

Frage 5

Diese Frage hatte zum Ziel die tatsächlichen Lese-Erfahrungen der Schüler festzustellen. Könnte die Zufügung der Graphic Novels ins Curriculum das Lesen im Deutschunterricht tatsächlich leichter machen? In der nachfolgenden Kontingenztabelle werden die Resultate dargestellt (N=49):

			Erschweren oder erleichtern Graphic Novels das Lesen im Deutschunterricht?				
			Sie erschweren das Lesen	Sie erschweren das Lesen einigermaßen	Sie erschweren /erleichtern das Lesen nicht	Sie erleichtern das Lesen einigermaßen	Sie erleichtern das Lesen
Geschlecht:	Männlich	Zählung	1	2	7	8	4
		% des Geschlechts:	4,5%	9,1%	31,8%	36,4%	18,2%
	Weiblich	Zählung	1	4	4	12	6
		% des Geschlechts:	3,7%	14,8%	14,8%	44,4%	22,2%
Gesamt		Zählung	2	6	11	20	10
		% des Geschlechts:	4,1%	12,2%	22,4%	40,8%	20,4%

Abbildung 20: Graphic Novel im Deutschunterricht

Die Schüler haben sich im Allgemeinen positiv über den Einsatz des Genres geäußert, sechzig Prozent der Schüler sind der Meinung, dass Graphic Novels das Lesen im Deutschunterricht tatsächlich erleichtern können. Eine wichtige Feststellung für die Analyse. Auch der Unterschied zwischen den Geschlechtern ist in gewissem Maße auffallend. Zwei Drittel der Mädchen haben sich positiv geäußert, während etwas weniger Jungen (54,6 Prozent) sich positiv geäußert haben. Ein wesentlicher Teil der Jungen (68,2 Prozent) sind der Meinung, dass die Graphic Novels das Lesen im Deutschunterricht nicht oder nur einigermaßen erleichtern können.

Frage 6

Frage sechs hatte zum Ziel die Graphic Novel dem Literaturunterricht an der Schule gegenüberzustellen. Bei der vorigen Frage wurden die Schüler über den Schwierigkeitsgrad

des Genres befragt, aber eine positive Haltung gegenüber der Graphic Novel an sich, muss nicht unbedingt bedeuten, dass die Schüler die Graphic Novel auch wirklich an der Schule benutzen möchten. Diese Frage ist eine direkte Fortsetzung der achten Frage des ersten Fragebogens. Die Haltung der Schüler gegenüber dem Einsatz des Genres, sieht folgendermaßen aus (N=49):

			Den Einsatz von Graphic Novels im Deutschunterricht finde ich jetzt, am Ende der Unterrichtsreihe, ...				
			Eine schlechte Idee	Einigermaßen eine schlechte Idee	Keine schlechte/gute Idee	Einigermaßen eine gute Idee	Eine gute Idee
Geschlecht:	Männlich	Zählung	2	2	9	7	2
		% des Geschlechts:	9,1%	9,1%	40,9%	31,8%	9,1%
	Weiblich	Zählung	3	6	6	6	6
		% des Geschlechts:	11,1%	22,2%	22,2%	22,2%	22,2%
Gesamt		Zählung	5	8	15	13	8
		% des Geschlechts:	10,2%	16,3%	30,6%	26,5%	16,3%

Abbildung 21: Der Einsatz von Graphic Novels im Deutschunterricht

Es ist auffallend, dass die Schüler im Großen und Ganzen die Graphic Novel weniger schätzen, wenn sie sie tatsächlich im Deutschunterricht lesen müssen. Jedoch findet immer noch fast drei Viertel der Schüler es jedenfalls keine schlechte Idee, die Graphic Novels im Deutschunterricht einzusetzen.

Frage 7

Die siebte Frage ist eine Frage nach dem Enthusiasmus der Schüler: möchten sie in der Zukunft im Deutschunterricht Graphic Novels lesen? Diese Frage hat folgende Resultate hervorgebracht (N=49):

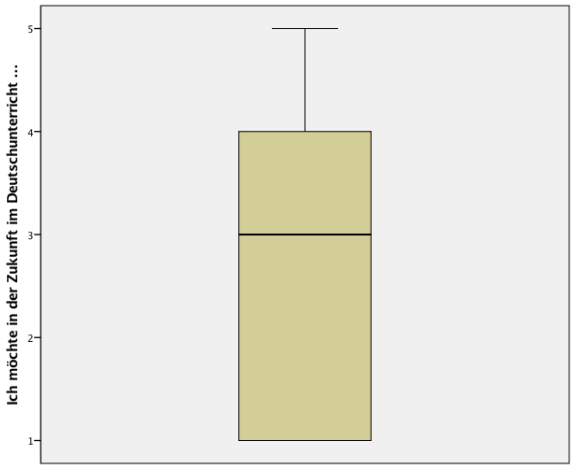


Abbildung 22: Lese-Enthusiasmus

Der vorstehende Boxplot macht uns klar, dass die Schüler von der Idee Graphic Novels zu lesen, nicht schlechthin begeistert sind. Der Zentralwert (3,0) weist eine Streuung der Antworten aus, aber der Mittelwert (2,51) ist ziemlich niedrig. Die Standardabweichung (1,293) weist keine Normalverteilung nach und der Grund dafür ist der Modus (1,0). Die meisten Schüler haben geantwortet, dass sie in der Zukunft im Deutschunterricht überhaupt keine Graphic Novels lesen möchte.

Frage 8

Im nachfolgenden Histogramm sind die Meinungen bezüglich der Rolle des Lehrers im Literaturunterricht gesammelt. Mehr als die Hälfte der Schüler ist der Meinung, dass das Fachwissen des Lehrers, eine (einigermaßen) wichtige Rolle beim Unterrichten der Literatur spielt (N=49):

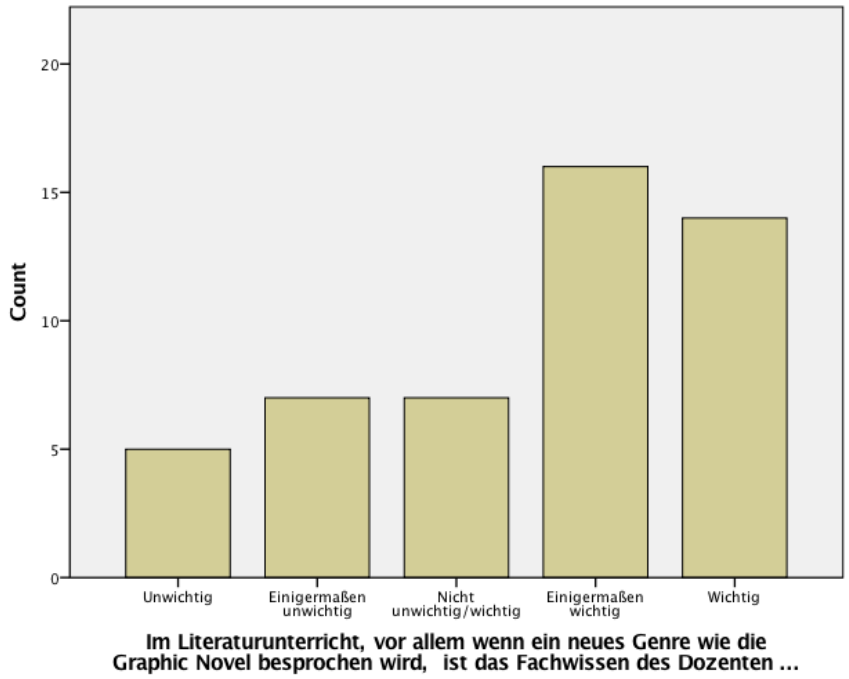
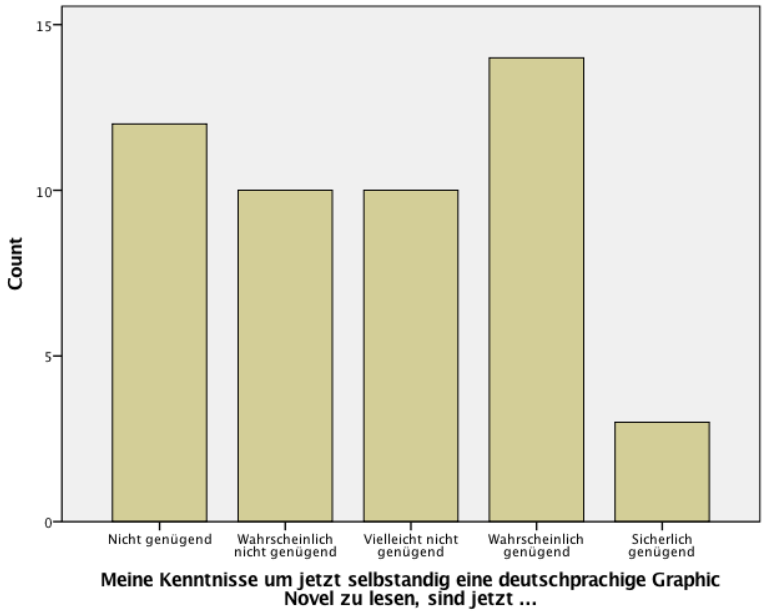


Abbildung 23: Rolle des Lehrers im Literaturunterricht.

Frage 9

Die neunte Frage ist eine Fortsetzung der neunten Frage des ersten Fragebogens und der fünften Frage des zweiten Fragebogens. Anhand der nachfolgenden Tabelle wird klar, inwiefern die Schüler am Ende der Unterrichtsreihe selbständig mit dem Graphic Novel Genre zurechtkommen können. Ist ihr Selbstvertrauen gewachsen im Vergleich zu der neunten Frage des ersten Fragebogens? (N=49)



			Meine Kenntnisse um jetzt selbständig eine deutschsprachige Graphic Novel zu lesen, sind jetzt ...				
			Nicht genügend	Wahrscheinlich nicht genügend	Vielleicht nicht genügend	Wahrscheinlich genügend	Sicherlich genügend
Geschlecht:	Männlich	Zählung	6	4	5	5	2
		% des Geschlechts:	27,3%	18,2%	22,7%	22,7%	9,1%
	Weiblich	Zählung	6	6	5	9	1
		% des Geschlechts:	22,2%	22,2%	18,5%	33,3%	3,7%
Gesamt		Zählung	12	10	10	14	3
		% des Geschlechts:	24,5%	20,4%	20,4%	28,6%	6,1%

Abbildung 24: Kenntnisse um selbständig eine deutschsprachige Graphic Novel zu lesen nach der Unterrichtsreihe

Fast die Hälfte der Schüler ist der Meinung, dass ihre Kenntnisse, um selbständig eine deutschsprachige Graphic Novel zu lesen, am Ende der Unterrichtsreihe nicht ausreichend sind. Hingegen ist ein Drittel der Schüler am Ende der Unterrichtsreihe der Meinung, dass ihre Kenntnisse jetzt (wahrscheinlich) ausreichend sind. Der Zentralwert (3,0) und der Mittelwert (2,71) zeigen, dass die Schüler nach dem Lesen der Graphic Novel etwas weniger Selbstvertrauen haben als bei der Beantwortung der neunten Frage des ersten Fragebogens. Zwischen den Geschlechtern gibt es keinen signifikanten Unterschied, obwohl die Jungen ihre Kenntnisse etwas niedriger einschätzen.

Frage 10

Die letzte Frage des zweiten Fragebogens, liefert die Antwort auf die zweite Teilfrage dieser Untersuchung. Wird die Lesebereitschaft der Schüler positiv beeinflusst, wenn sie auf die Leseliste für das Schulfach Deutsch in der Zukunft auch Graphic Novels eintragen dürfen?
Diese Frage haben die Schüler folgendermaßen beantwortet (N=49):

			Wenn ich Graphic Novels auf meine Leseliste Deutsch eintragen dürfte, würde meine Lesemotivation ...				
			Sinken	Nicht beeinflusst werden	Möglicherweise steigern	Wahrscheinlich steigern	Unbedingt steigern
Geschlecht:	Männlich	Zählung	3	6	7	5	1
		% des Geschlechts:	13,6%	27,3%	31,8%	22,7%	4,5%
	Weiblich	Zählung	2	13	6	4	2
		% des Geschlechts:	7,4%	48,1%	22,2%	14,8%	7,4%
Gesamt		Zählung	5	19	13	9	3
		% des Geschlechts:	10,2%	38,8%	26,5%	18,4%	6,1%

Abbildung 25: Lesemotivation am Ende der Unterrichtsreihe

Diese Resultate sind gewissermaßen Erfolg versprechend für den letztlichen Einsatz der Graphic Novel an der untersuchten Schule. Eine kleine Mehrheit der Schüler schätzt ein, dass ihre Freude am Lesen sich steigern würde, wenn sie auch Graphic Novels auf ihre Leseliste eintragen dürften. Es gibt klare Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Mehr als die Hälfte der Mädchen ist der Meinung, dass ihre Freude am Lesen sich jedenfalls nicht steigern würde. Die Jungen hingegen haben sich etwas positiver geäußert. Fast sechzig Prozent der Jungen sind der Meinung, dass die Graphic Novels einen positiven Einfluss auf die Lesemotivation haben könnten.

4.2 Zusammenfassende Betrachtung und auffällige Zusammenhänge

Die Antworten auf verschiedene Fragen der unterschiedlichen Fragebögen werden in diesem Absatz auf ihre statische Korrelation getestet. Es handelt sich um Fragen die entweder wichtig für die Beantwortung der unterschiedlichen Teilfragen oder besonders wichtig für die Arbeit an sich sind. Drei Themen werden in den nachfolgenden Abschnitten anhand der Antworten der Schüler besprochen: 1) Das Leseniveau, 2) die Lesebereitschaft und 3) Die Lese-Erfahrung.

4.2.1 Das Leseniveau und Selbstvertrauen

Die Schüler sind während der Unterrichtsreihe direkt nach ihrem Leseniveau und Selbstvertrauen bezüglich des Graphic Novel Genres gefragt worden. Die Differenzen zwischen den zwei Zeitpunkten sind ein wichtiger Gradmesser für den Erfolg der Unterrichtsreihe. Die Ausgangslage war nicht unbedingt ermutigend, mehr als die Hälfte der Schüler hatte sich selber auf Leseniveau 1 eingestuft. Die Graphic Novels wurden also hauptsächlich von Schülern gelesen, denen das Lesen an sich nicht leicht fällt. Bei der Beantwortung der neunten Frage des ersten Fragebogens gaben die Schüler eine Einschätzung der Möglichkeiten des Graphic Novels Genres. Fast die Hälfte war am Anfang der Unterrichtsreihe der Meinung, dass die Graphic Novel das Lesen in einer Fremdsprache (einigermaßen) leichter machen könnte. Im zweiten Fragebogen gaben die Schüler bei der Beantwortung der fünften und neunten Frage, einen weiteren Einblick in die praktischen Einsatzmöglichkeiten der Graphic Novel. War ihr Selbstvertrauen bezüglich des Genres gewachsen oder gesunken und inwiefern können sie jetzt und in der Zukunft selbständig eine deutschsprachige Graphic Novel lesen? Die fünfte Frage des zweiten Fragebogens hat erwiesen, dass mehr als sechzig Prozent der Schüler der Meinung sind, dass die Graphic Novel das Lesen im Deutschunterricht tatsächlich einigermaßen erleichtert. Ein hoffnungsvolles Resultat, aber es heißt noch nicht, dass die Mehrheit der Schüler auch selbständig mit dem Genre zurechtkommen kann.

Die Abbildungen 8 und 24 zeigen einen Unterschied zwischen den Erwartungen und dem letztendlichen Selbstvertrauen der Schüler. Die Variablen der Fragen sind zwar nicht komplett identisch, aber es geht vor allem um den Effekt der Unterrichtsreihe. Die Schüler haben ihre positiven Erwartungen nach den deskriptiven Daten, einigermaßen dämpfen müssen. Im Nachfolgenden wird anhand eines sogenannten ‚Paired-Samples T-Tests', die Korrelation zwischen den Ergebnissen überprüft (N=48). Die Antworten auf die zwei Fragen werden anhand des „before-after design" (De Vocht, 2007: 173) verglichen. Der wichtigste Wert im T-Test, ist der Korrelationskoeffizient. Dieser Wert ist ein Maß für den Grad des Zusammenhangs. Der Korrelationskoeffizient (r=0,233) zeigt hier keine, oder nur eine sehr niedrige Korrelation zwischen den beiden Fragen. Das heißt, dass die Probanden, die am Anfang der Unterrichtsreihe voller Hoffnung waren, nicht unbedingt die Probanden sind, die am Ende der Unterrichtsreihe genügend Selbstvertrauen haben. Der ‚p-Wert' (p=0,112) zeigt, dass die Ergebnisse auch sehr gut zufällig sein könnten, da 5% (p=0,05) als Grenze benutzt wird (Field, 2009: 189). Die Unterrichtsreihe hat demzufolge keinen signifikanten Effekt

bezüglich des Selbstvertrauens bewerkstelligt. Die Feststellung, dass die Korrelation keinen negativen Wert ausweist, ist in Bezug auf den Untersuchungszyklus von hoher Wichtigkeit.

4.2.2 Die Lesebereitschaft

Die Lesebereitschaft der Schüler ist ein Gradmesser für die Freude am Lesen. Die Begeisterung für das Graphic Novel Genre wurde anhand der letzten Fragen der zwei Fragebögen gemessen. Die zehnte Frage des ersten Fragebogens betraf eine direkte Frage nach der Lesemotivation der Schüler. Würde das Lesen einer fremdsprachigen Graphic Novels ihnen mehr oder weniger Spaß machen, als das Lesen eines fremdsprachigen, traditionellen Romans? Die Ergebnisse dieser Frage zeigten, dass die meisten Schüler dem Lesen der Graphic Novel neutral oder positiv entgegensahen. Die zehnte Frage des zweiten Fragebogens, betraf eine Frage nach der Lesebereitschaft am Ende der Unterrichtsreihe. Würde die Lesemotivation sich steigern, wenn die Schüler auch Graphic Novels auf ihre Leseliste Deutsch eintragen dürften? Diese Frage haben die Schüler überwiegend positiv beantwortet. Nur zehn Prozent waren der Meinung, dass die Lesemotivation sinken könnte und mehr als die Hälfte erwartete eine (kleine) Steigerung der Lesemotivation.

Auch bei diesen Fragen sind die Variablen nicht komplett identisch, aber sie sind sich in großem Maße ähnlich. Es ergibt sich die Frage, ob die Lesemotivation sich ändert, nachdem die Schüler sich mit dem Graphic Novel Genre auseinandergesetzt haben. Die Fragen sind mithilfe eines ‚Paired-Samples T-Test' verglichen worden (N=48) und die Resultate zeigen eine niedrige Korrelation (r=0,298) zwischen den Zeitpunkten. Der ‚p-Wert' (p=0,04) zeigt, dass die Ergebnisse nicht zufälligerweise korrelieren. Die Probanden waren am Ende der Unterrichtsreihe geneigt mehr Freude am Lesen zu empfinden, wenn sie auch Graphic Novels auf ihre Leseliste Deutsch eintragen dürfen (M=2,73). Dieses Ergebnis weicht jedoch kaum von den Erwartungen der Schüler ab (M=2,75). Die Schüler sind deshalb genauso positiv geblieben.

4.2.3 Die Lese-Erfahrung

Die Lese-Erfahrung der Probanden bildet die wichtigste Grundlage der Analyse. Die Erfahrungen sind besonders wichtig, weil die Mehrheit der Probanden überhaupt kein Vorwissen über das Genre hatte. In den zwei Fragebögen gab es zwei direkte Fragen bezüglich des eventuellen Einsatzes der Graphic Novel im Deutschunterricht. Im ersten Fragebogen wurde mit der achten Frage, die Haltung gegenüber dem Genre am Anfang der Unterrichtsreihe befragt. Wie interessant fanden die Schüler die Idee Graphic Novels im

Deutschunterricht zu lesen? Die sechste Frage des zweiten Fragebogens gab einen Überblick über den Stand der Meinungen nach der Unterrichtsreihe. Was halten die Probanden von der Idee, im eigenen Deutschunterricht tatsächlich Graphic Novels zu lesen? Bei diesen Fragen sind die Variablen wieder nicht komplett identisch, aber sie sind sich in großem Maße ähnlich und ermöglichen eine Analyse. Auch diese Fragen sind mithilfe eines ‚Paired-Samples T-Test' verglichen worden (N=48) und es gibt eine Korrelation zwischen beiden Fragen. Der Mittelwert hat sich von (2,79) auf (3,21) gesteigert und diese Feststellung ist schon ein deutlicher Fortschritt. Die Schüler stehen dem Genre am Ende der Unterrichtsreihe deutlich positiver gegenüber. Die Resultate zeigen eine mäßige Korrelation (r=0,530) zwischen den Zeitpunkten. Die Nullhypothese kann verworfen werden, da der ‚p-Wert' (p=0,00) ist. Die Ergebnisse korrelieren deshalb nicht zufälligerweise. Die Probanden fanden die Idee Graphic Novels im Deutschunterricht zu lesen am Anfang der Unterrichtsreihe nicht unbedingt interessant, aber durch die Bekanntschaft mit dem Genre blicken sie am Ende der Unterrichtsreihe deutlich positiver auf das Lesen der Graphic Novel.

4.3 Persönliche Beobachtung während der Unterrichtsreihe

Die quantitativen Daten sind in dieser Arbeit von ausschlaggebender Bedeutung, aber auch die qualitativen Daten können bedeutungsvoll für die Analyse sein. Als Lehrer erfährt man während des Unterrichts sehr viel und man steht in ständiger Wechselwirkung mit den Schülern. Auch das Arbeiten an den Aufgaben in der Klasse ist ein wichtiger Gradmesser für die Effektivität der Didaktisierung. Mit welchen Aufgaben hatten die Probanden mehr und mit welchen weniger Schwierigkeiten?

4.3.1 Beobachtung der Probanden

Weil ich während der Unterrichtsreihe als Fremdsprachenlehrer und Forscher im Klassenzimmer anwesend war, habe ich die Probanden observieren können. Die Beobachtung war ungesteuert und deswegen sind keine Rollen oder Kategorien determiniert worden. Wichtig sind die Fragen, ob und inwiefern die Probanden sich während der Unterrichtsreihe beteiligt haben und ob es Probleme beim Ausfüllen der Fragebögen gegeben hat.

Ein erheblicher Teil der Probanden hat sich während der Unterrichtsreihe sehr aktiv beteiligt. Sie haben während der ersten Stunde viele sinnvolle Fragen gestellt und in der Nachbesprechung haben sie ausführlich über *Berlin geteilte Stadt* und die ehemalige DDR diskutiert. Beim Ausfüllen des ersten Fragebogens hat es keine großen Probleme gegeben. Die Probanden fanden es jedoch besonders schwierig, über die Selbstüberprüfung des

Leseniveaus eine Wahl zu treffen. In den zweiten und dritten Unterrichtsstunden haben die Probanden selbständig Ausschnitte aus den Graphic Novels gelesen und die Aufgabenblätter ausgefüllt. Verschiedene schwierige Wörter wurden an die Tafel geschrieben und einige Probanden hatten Fragen zu spezifischen Aufgaben. Was mir als Fremdsprachenlehrer besonders aufgefallen ist, ist, dass die Schüler das Wissen und die Anekdoten des Lehrers zu schätzen wissen. Auch waren die Jungen auffallend aktiv am Lernprozess beteiligt, obschon sie sich normalerweise mehr im Hintergrund halten.

Beim Ausfüllen des zweiten Fragebogens hat es keine Probleme gegeben. Die Probanden waren einigermaßen überrascht, dass die Unterrichtsreihe schon zu Ende war. Die Mehrheit hat sich während der abschließenden Besprechung positiv zu den Graphic Novels geäußert. Nur einige Probanden waren am Ende erleichtert. Nicht so sehr, weil sie keine weiteren Graphic Novels lesen wollten, sondern vielmehr, weil ihnen das Lesen im Unterricht überhaupt nicht gefällt.

4.3.2 Zur Ausfüllung der Aufgabenblätter

Die erste Bekanntschaft mit dem Graphic Novel Genre bestand neben dem Lesen der Graphic Novels auch aus einer Auseinandersetzung mit Aufgaben auf verschiedenen Niveaus. Das Arbeiten an den Aufgabenblättern wird in diesem Absatz evaluiert. Die Schüler haben zu jeder Graphic Novel Fragen auf drei verschiedenen Niveaus ausgefüllt und die Aufgabenblätter haben sie nach jeder Stunde einreichen müssen. Weil eine detaillierte Analyse der Aufgabenblätter nicht die Absicht dieser Arbeit war, wird der Fokus auf das Vorwissen, oder den Mangel an Vorwissen, gelegt. Welche Fragen sind ihnen schwergefallen und mit welchen Fragen hatten sie überhaupt keine Probleme? Im Folgenden werden die Beobachtungen zu jeder Graphic Novel dargestellt:

Aufgaben Mawils *Die Band*

Die Fragen zu dieser Graphic Novel sind auf Niveaus 1,2 und 3 eingestuft, da der Roman selbst auf Niveau 2 eingestuft wurde. Die zwei (Teil)Fragen auf Niveau 1 waren Fragen nach den Handlungen des Protagonisten und wie diese bildlich dargestellt werden. Bei der Beantwortung dieser Fragen sind keine Probleme aufgetreten, die Bildsprache haben die Schüler gut interpretieren können. Mit den zwei Fragen auf Niveau 2 konnten die Schüler auch gut zurechtkommen. Die Information aus den Textblasen haben die meisten Schüler ausführlich beschrieben und interpretiert. Die Hauptschwierigkeit lag in gewissem Maße bei der letzten Frage auf Niveau 3. Auf Niveau 3 lernt der Leser auch über den Inhalt eines

Romans zu reflektieren und verschiedene Schüler hatten hier Schwierigkeiten beim Interpretieren des Erzählerkommentars. Manche Schüler stellen den Erzähler sofort gleich mit dem Schriftsteller, oder sie verstehen überhaupt nicht warum die Geschichte kommentiert wird und warum Erzählerkommentar gerade bei Graphic Novels ein wichtiger Teil des Erzählstrangs sein könnte.

Aufgaben Mawils *Kinderland*

Mawils *Kinderland* war auf Niveau 3 eingestuft und deshalb gab es Fragen auf Niveau 2,3 und 4. Die Fragen auf Niveau 2 waren an den kulturspezifischen Inhalt dieser Graphic Novel orientiert. Leser, die sich auf Niveau 2 befinden, wollen neue Genres und Themen kennenlernen und diese spezifische Bekanntschaft hat ihnen gut gefallen. Auch in der Nachbesprechung ist ausführlich über die Geschichte der DDR gesprochen. Bei den Aufgaben auf Niveau 3 konnte man vor allem bei der Frage nach dem Metapanel einige Probleme erwarten, aber eigentlich alle Schüler haben hier eine ausreichende Antwort gegeben. Die Frage auf Niveau 4 war eine Frage nach dem tieferen Sinn der Aussage „Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben“ (Mawil, 2014: 83). Viele Schüler stellten eine Frage zu dieser Aufgabe und deswegen habe ich diese Frage im Plenum besprochen. Zusammen sind die Schüler zu der Schlussfolgerung gekommen, dass Mawil diese Aussage als eine Art ‚Kalauer’ gemeint hat. Bei der Besprechung von *Kinderland* waren die Schüler offensichtlich positiver als beim Ausfüllen des zweiten Fragebogens. Ein Grund für diesen Unterschied ist Mawils Zeichenstil. Sein farbreicher Stil wirkte für die Schüler oft ein wenig verwirrend, obschon die Thematik ihnen gut gefallen hat.

Aufgaben Bullings *Im Land der Frühaufsteher*

Bullings Graphic Novel wurde auf Niveau 3 eingestuft und die Fragen waren logischerweise auf Niveau 2,3 und 4 eingestuft. Die ersten zwei Fragen, waren Fragen nach den Charaktereigenschaften von zwei Protagonisten. Mithilfe dieser Fragen auf Niveau 2 konnten die Schüler sich in die schwierige Lebenssituation der Flüchtlinge einfühlen und das ist ihnen gut gelungen. Für die dritte Frage mussten die Schüler die Bilder/Panels analysieren. Diese Aufgabe wurde durch den groben Zeichenstil deutlich erschwert. Die Frage auf Niveau 4 war wiederum eine Frage über ein Metapanel und viele Schüler haben diese Frage nur teilweise beantworten können. Leser auf Niveau 4 wollen auch über die ästhetischen Merkmale eines Romans nachdenken und hier wurde eine gute Chance geboten. Das niedrige Leseniveau der meisten Probanden zeigte sich hier.

Aufgaben Jüligers *Vakuum*

Diese Graphic Novel wurde auf Niveau 4 eingestuft und wurde im zweiten Fragebogen als wenigst beliebte Graphic Novel beurteilt. Der Bildroman ist auch während der Unterrichtsreihe auf einigen Widerstand gestoßen. Eine Mehrheit der Schüler mochte diese Graphic Novel nicht und auch die Fragen fanden sie nicht besonders interessant. Die Frage auf Niveau 3 behandelte die genrespezifischen Merkmale einer Graphic Novel und diese Frage haben fast alle Schüler beantworten können. Die Frage auf Niveau 4 betraf eine Frage nach der komplexen ‚Coming of Age' Geschichte der Protagonisten, in Zusammenhang mit den bildlichen Merkmalen der Geschichte. Hier musste die Hälfte der Schüler die Antwort schuldig bleiben. Zur letzten Frage auf Niveau 5 mussten die Schüler wiederum ein Metapanel interpretieren, aber diesmal mussten sie selbständig dieses Panel mit einem reellen Geschehnis vergleichen. Die Mehrheit der Schüler hatte hier Schwierigkeiten.

Aufgaben Luos *Running Girl*

Die auf Niveau 3 eingestufte Graphic Novel *Running Girl* wurde im zweiten Fragebogen relativ hoch geschätzt und auch bei der Beantwortung der Aufgaben hat es keine großen Probleme gegeben. Zu der ersten Frage auf Niveau 2 mussten die Schüler sich in die Lebenssituation der Protagonisten hineinversetzten, ein wichtiger Schritt für Leser auf Niveau 2. Die Frage auf Niveau 3 handelt von den Gedankenblasen in der Graphic Novel und fast alle Schüler haben diese Frage beantworten können. Die vierte und letzte Frage auf Niveau 4 handelt von einem genrespezifischen Merkmal. Die Schüler mussten die sogenannten ‚Soundwords' deuten. Dieses Merkmal haben fast alle Schüler in der Graphic Novel entdecken können.

Aufgaben *Kiesgrubennacht*

Kiesgrubennacht ist auf Niveau 4 eingestuft, dennoch wurde die Graphic Novel auch relativ hoch geschätzt. Die Thematik hat den Schülern, insbesondere den Jungen, gut gefallen und auch an den Aufgaben haben sie Gefallen gefunden. Die Aufgabe auf Niveau 3 handelte von der Positionierung der Attribute in den Panelrahmen. Die Schüler mussten die bildliche Darstellung der Protagonisten deuten und sie mussten analysieren, warum der Autor diese Wahl getroffen hat. Die Frage auf Niveau 4 ergab in der Nachbesprechung eine lebendige Diskussion. War ‚Bomber Peter' nur ein Scherz der Schriftsteller, oder hat das Meerschweinchen tatsächlich diesen Namen gehabt? Die letzte Frage auf Niveau 5 betraf eine

Reflexionsfrage. Die Schüler mussten textinterne Zusammenhänge ziehen. Die Antworten waren nicht richtig oder falsch und fast alle Schüler haben ihre Vorstellungskraft gut benutzt.

5. Diskussion

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse des vierten Kapitels diskutiert und mit den theoretischen Kenntnissen aus dem zweiten Kapitel in Verbindung gebracht. Die im zweiten Kapitel vorgebrachten Untersuchungsfragen und Teilfragen werden anhand der ausgewerteten Fragebögen beantwortet.

5.1 Eine diskursive Auseinandersetzung mit den Ergebnissen der empirischen Studie

Dreiundfünfzig Probanden haben sich im Deutschunterricht mit den Graphic Novels auseinandergesetzt und ihre Erfahrungen sind ein wichtiger Gradmesser im Untersuchungszyklus. Die Probanden waren Schüler der zehnten Klasse einer niederländischen ‚Durchschnittsschule'. Sie widerspiegeln die niederländischen Durchschnittsschüler, die Deutsch als eine Fremdsprache lernen. Die Geschlechtsverteilung war ziemlich ausgeglichen und hat die Analyse nicht erschwert. Die Absicht dieser Arbeit war herauszufinden, wie den Schülern die erste Bekanntschaft mit der Graphic Novel im Deutschunterricht gefallen hat, und mögliche Anhaltspunkte zur Verbesserung der Didaktisierung festzustellen. Die deskriptiven Daten sind ein Leitgrundsatz in der Analyse, aber auch der gemessene Effekt der Unterrichtsreihe bietet wichtige Anhaltspunkte. Anhand der Korrelationstests ist klargeworden, inwiefern die Haltung von den Schülern sich geändert hat.

5.1.1 Das selbständige Lesen deutschsprachiger Graphic Novels

Die erste Teilfrage kann geklärt werden, durch das Betrachten verschiedener Fragen der beiden Fragebögen. Im ersten Fragebogen haben die Schüler ihr eigenes Leseniveau sehr niedrig eingeschätzt. Nur sieben der dreiundfünfzig Probanden haben ihr Leseniveau auf Niveau 4 oder 5 eingeschätzt, obschon Niveau 4 das Niveau ist, wonach Schüler der zehnten Klasse im Idealfall streben sollten. Einen möglichen Grund dafür kann man in der angebotenen Literatur im Deutschunterricht suchen. Nach Bloemert et al. (2016: 16) braucht der Literaturunterricht bei den Fremdsprachen mehr Verbindung mit den zeitgenössischen, literarischen Entwicklungen. Es hat sich jedoch gezeigt, dass die Probanden überhaupt sehr wenig Literaturunterricht bekommen haben. Die Beantwortung der zweiten Frage hat erwiesen, dass die Schüler nur sehr wenig (1 bis 3) Bücher in der Unterstufe gelesen haben. Es gibt einige Unterschiede pro Fremdsprachenlehrer, aber mehr als drei Bücher haben die Schüler nicht lesen müssen. Ihr Vorwissen über die deutsche Literatur war am Anfang der Unterrichtsreihe deshalb sehr niedrig. Das Vorwissen in Bezug auf das Graphic Novel Genre

war für die Unterrichtsreihe auch nicht besonders erfolgversprechend. Nur achtzehn Schüler wussten im Voraus, was eine Graphic Novel beinhaltet. Dieser Mangel an Vorwissen muss nach Hardeman (2010) nicht unbedingt bedeuten, dass die Schüler große Schwierigkeiten beim Lesen empfinden würden. Die heutigen Schüler sind stark an die Visualisierung von Information gewohnt und die vierte Frage des zweiten Fragebogens hat nachgewiesen, dass Bilder den Lesern tatsächlich behilflich sein können. Mehr als drei Viertel der Schüler ist davon überzeugt, dass die Bilder das Lesen erleichtern können. Obschon dieses Resultat nicht automatisch bedeutet, dass den Schüler das Lesen der Graphic Novels leicht fällt, ist es sehr bedeutend für diese Untersuchung. Das Leseniveau der Schüler ist im Durchschnitt sehr niedrig und die Bilder könnten den Unterschied machen.

Der gemessene Effekt der Unterrichtsreihe ist anhand einer möglichen Zunahme des Selbstvertrauens festgestellt worden. Am Anfang der Unterrichtsreihe haben die Schüler ihr Selbstvertrauen bezüglich des Lesens eines beliebigen Graphic Novel als ‚vielleicht ungenügend' angemerkt. Am Ende der Unterrichtsreihe war ihr Selbstvertrauen, um tatsächlich eine Graphic Novel zu lesen, einigermaßen gesunken, aber es könnte sehr gut sein, dass diese Entwicklung durch das gehobene Sprachniveau der ausgewählten Bildromane verursacht wurde. Wenn ein Lesepublikum sich im Durchschnitt auf Niveau 1 befindet, eignen Graphic Novels auf den Niveaus 2,3 und 4 sich vielleicht weniger für den (Fremdsprachen)Unterricht. Nach Groenewold (2010) gewährleisten Graphic Novels, trotz des fremdsprachlichen Inhaltes, immer schon ein Miterleben und aus dieser Perspektive könnte man die Sache auch umdrehen. Die Graphic Novels haben vielleicht dafür gesorgt, dass die Unterrichtsreihe nicht komplett fehgeschlagen ist. Mehr ‚traditionelle Romane' auf demselben Niveau hätten vielleicht das Selbstvertrauen weiter sinken lassen. Man könnte niederländische Schüler der zehnten Klasse also selbständig Graphic Novels lesen lassen, aber die Auswahl des Lesematerials und die Feststellung des individuellen Leseniveaus ist sehr wichtig. Die Schüler könnten im Deutschunterricht mit dem Graphic Novel Genre zurechtkommen, aber der Grad der Selbständigkeit soll im Voraus eingeschätzt werden.

5.1.2 Die (mögliche) Beeinflussung der Lesebereitschaft im Deutschunterricht

Eine mögliche Steigerung der Lesebereitschaft war ein wichtiger Hintergedanke beim Zustandekommen der Unterrichtsreihe. Beach (2011: 43) ist der Meinung, dass die Lesebereitschaft im Unterricht eine Frage der Selbstdetermination ist. Diese Selbstdetermination soll ermöglicht werden und die Fremdsprachenlehrer sind hier ein wichtiger Faktor. Wenn sie den Schülern keine modernen, literarischen Gattungen zur

Verfügung stellen, wird die Wahlfreiheit der Schüler ernsthaft beschränkt. Der Lehrer ist ein ‚Torwächter' und Leitfaden zugleich. Bei der Beantwortung der zehnten Frage des ersten Fragebogens hat eine Mehrheit der Schüler angedeutet, dass das Lesen einer Graphic Novel ihnen jedenfalls nicht weniger Spaß machen würde, als das Lesen eines traditionellen Romans. Die Hälfte dieser Mehrheit ist der Meinung, dass die Graphic Novel ihnen mehr Spaß als traditionelle Romane bringen würde. Die Schüler haben am Ende der Unterrichtsreihe auch die mögliche Hinzufügung der Graphic Novel bewertet. Die Ergebnisse waren bedeutungsvoll, da mehr als fünfzig Prozent der Schüler erwarten, dass ihre Lesemotivation sich steigern würde, wenn sie auch Graphic Novels für ihre Leseliste Deutsch lesen dürften. Dieses Resultat unterschreibt Wrobels Aussage (2015: 4), dass Graphic Novels eine Anziehungskraft auf Adoleszenten haben. Der gemessene Effekt im T-Test entspricht den bereits erwähnten Ergebnissen. Weil das Durchschnittsleseniveau der Schüler ziemlich niedrig war und es nicht undenkbar ist, dass die Ausgangslage an manchen Schulen gleich ist, treten die Chancen der Graphic Novel in den Vordergrund. Nach Wrobel (2015) ist das wichtigste Asset der Graphic Novel, dass man sie nutzen kann, um den Kanon narrativer Textformate wie beispielsweise den traditionellen Roman zu ergänzen. Die Graphic Novel als eine Hybride, die den literarischen Kanon und die Modernität ins Klassenzimmer bringt. Die Lesebereitschaft der Schüler deutschsprachige Bücher zu lesen wird also durch die Bekanntschaft mit dem Graphic Novel Genre positiv beeinflusst.

5.1.3 Der Unterschied zwischen den Geschlechtern in der Bewertung des Graphic Novel Genres

Bemerkenswert in Bezug auf die Lesebereitschaft der Schüler ist der Unterschied zwischen den Jungen und Mädchen. Die Mehrheit der Mädchen steht dem Genre am Ende der Unterrichtsreihe negativ oder neutral gegenüber, während die Mehrheit der Jungen sich positiv geäußert hat. Dieser Unterschied zwischen den Geschlechtern stimmt mit den Befunden von Möller (2016) überein. Die Jungen in dieser Untersuchung hatten, genauso wie die Mädchen, zwar keine Erfahrung mit der Graphic Novel, aber ihre Motivation bezüglich des Genres war am Ende der Unterrichtsreihe deutlich höher. Im Absatz 5.1.5 werden auch die unterschiedlichen Lesepräferenzen beider Geschlechter besprochen.

5.1.4 Die Chancen und Hürden für den Fremdsprachenunterricht

Das Vorhaben dieser Untersuchung bestand darin, die Schüler mithilfe eines zeitgenössischen literarischen Genres anzusprechen und ihre Haltung bezüglich des Graphic Novel Genre zu

befragen. Am Anfang der Unterrichtsreihe haben die Schüler sich positiv über den Einsatz der Graphic Novel an der Schule ausgesprochen. Dem Einsatz der Graphic Novel im Deutschunterricht standen sie etwas weniger positiv gegenüber, aber immer noch ein Drittel der Schüler fand es (einigermaßen) interessant. Ein möglicher Grund für diesen Unterschied könnte das niedrige Leseniveau sein, ein Mangel an Selbstvertrauen. Diese Hürde sollte man als Fremdsprachenlehrer im Idealfall überwinden, denn der Literaturunterricht bei den Fremdsprachen ist durch die kurze Aufmerksamkeitsspanne der Schüler keine einfache Sache (Kwakernaak 2009). Der Lehrer selber muss das Heft ergreifen und seine Schüler einschätzen. Eine Anleitung kann eine gute Ausgangslage bilden, aber in der Schulpraxis verfügt der Lehrer selber auch über eine Menge Wissen über die Präferenzen seiner Schüler. Wenn dieses Vorwissen nicht ausreichend ist, kann der Fremdsprachenlehrer, genauso wie in dieser Untersuchung, die Schüler zuerst Ausschnitte aus verschiedenen Graphic Novels lesen lassen. Die Schüler könnten dann selber eine Wahl treffen, wenn sie letztendlich eine vollständige Graphic Novel lesen müssen. Auf diese Weise kann die Selbstdetermination verwirklicht werden.

Die Bilder sind sehr wichtig bei der ersten Bekanntschaft mit dem Graphic Novel Genre. Die Schüler haben die vierte Frage des zweiten Fragebogens sehr überzeugend positiv beantwortet. Mehr als drei Viertel ist der Meinung, dass die Bilder das Lesen im Deutschunterricht (einigermaßen) erleichtern können. Diese Feststellung stimmt überein mit Hardemans (2010) Aussage über die Wichtigkeit der Bildlinguistik. Diese Bildlinguistik bildet eine Chance für den Unterricht, aber die richtige Didaktisierung bleibt dennoch wichtig. Die dritte Frage des zweiten Fragebogens hat erwiesen, dass Schüler kaum oder nur sehr wenig Freude an der Didaktisierung erlebt haben. Die Aufgabenblätter sind vielleicht ein wichtiges Hilfsmittel für den Lehrer, aber man sollte sich auch andere Arbeitsformen überlegen. Mempel (2010) hat in ihrer Studie festgestellt, dass Sprachlernende durch ihr niedriges Vorwissen, Schwierigkeiten mit den Graphic Novels erfahren können. Der Lehrer könnte und sollte nach Mempel als Lese-Experte eine entscheidende Rolle im Lernprozess spielen und die Ergebnisse dieser Untersuchung sind Mempels Befunden sehr ähnlich. Der Fremdsprachenlehrer sollte den Schülern über die Formensprache unterrichten, auch weil die Schüler selber das Fachwissen des Lehrers für sehr wichtig halten. Abel und Klein (2016: 77) sprechen bezüglich der Formensprache über einen wichtigen Zusammenhang zwischen intuitivem Verständnis und der tatsächlichen Lektüre der Graphic Novels. Die meisten Jugendlichen haben sich im Laufe ihrer Jugend ohne theoretische Flankierung ein gewisses Wissen über die Formensprache von Comics angeeignet (Abel und Klein, ebd.). Dieses

Vorwissen kann den Lesern sicherlich behilflich sein. Während der Unterrichtsreihe hat ein Teil der Schüler sich vielleicht zu schnell selber helfen müssen und ein nächstes Mal könnte man versuchen die Schüler mehr zu unterstutzen und Differenzierung nach Vorwissen anzuwenden. Die Selbstdetermination und die Differenzierung bieten eine erlesene Chance, wenn man die Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht einsetzen möchte. Die wichtigsten Hürden, worauf man ständig achten muss, sind das niedrige Vorwissen der Schüler, auch bezüglich der Literatur an sich, und das Finden verschiedener angemessener Arbeitsformen.

5.1.5 Eignung der (einzelnen) Graphic Novels

Die letzte Teilfrage der Untersuchung betraf eine Frage nach den Merkmalen der einzelnen Graphic Novels. Im zweiten Fragebogen haben die Probanden die Ausschnitte aus den einzelnen Graphic Novels bewertet und es gab einige bemerkenswerte Resultate. Die Schüler haben die drei Graphic Novels *Im Land der Frühaufsteher*, *Kiesgrubennacht* und *Running Girl* am höchsten bewertet. Auffallend ist, dass die Schüler die beiden Graphic Novels mit einer interkulturellen Thematik sehr hoch bewertet haben und dass die beiden Graphic Novels mit einer ‚Coming of age' Thematik, *Die Band* und *Vakuum,* deutlich wenig geschätzt wurden. Ein möglicher Grund für diese Unterschiede kann anhand der deskriptiven Daten nicht sofort gedeutet werden, aber in der Nachbesprechung sind einige, mögliche Ursachen in den Fokus geraten. Die Schüler fanden die Graphic Novels, worin die Jugendkultur im Mittelpunkt steht, weniger interessant und das hatte unter anderem mit der einigermaßen klischeehaften Thematik zu tun. Die Jungen fanden *Die Band* weniger interessant, weil sie im Durchschnitt überhaupt keine Bands, beziehungsweise Rockmusik mögen und die Mädchen fanden *Vakuum* durch das atypische Benehmen der Protagonisten, eine ziemlich langweilige Geschichte. Die meisten Mädchen verstanden nicht warum, die Protagonisten in *Vakuum* sich so kühl gegeneinander verhalten. Das Niveau der Bücher hat offensichtlich keine entscheidende Rolle gespielt, da die auf Niveau 4 eingestufte Graphic Novel *Kiesgrubennacht* hochgeschätzt wurde und beispielsweise Mawils auf Niveau 2 eingestufte *Die Band,* deutlich weniger geschätzt wurde.

Der Zeichenstil hat dagegen bei der Bewertung eine ausschlaggebende Rolle gespielt. Die Resultate und die Nachbesprechung haben nachgewiesen, dass Mawils Zeichenstil weniger geschätzt wurde und auch Jüligers Zeichenstil war nicht populär. Ein möglicher Grund könnte der weniger klare Zeichenstil beider Autoren sein, aber es ist sehr auffallend, dass die Schüler den groben Zeichenstil von Bulling nicht als ein Hindernis erfahren haben. Die Schüler haben also deutlich Präferenzen, aber man kann den genauen Grund nicht

unumstößlich feststellen. Die Bedeutsamkeit der Selbstdetermination bei dem Einsatz der Graphic Novel im Literaturunterricht, hat sich sehr deutlich gezeigt. Der (inter)kulturelle Aspekt einer Graphic Novel hat sich als ein absoluter Pluspunkt beim Unterrichten erwiesen und diese Feststellung stimmt mit den Befunden von Bridges (2009) überein. Die Graphic Novel kann tatsächlich eine Brücke zwischen der Fremdsprachenklasse und der Kultur des Zielsprachenlandes schlagen und die (inter)kulturelle Thematik spricht die meisten Schüler an. Die Thematik ist also ein wichtiger Faktor, wenn man die Eignung einer einzelnen Graphic Novel überprüfen möchte und das Sprachniveau spielt auffällig keine entscheidende Rolle. Die Jugendkultur als Thema ist deutlich nicht so populär, was man anhand der Befunde von Bucher und Manning (2004) erwarten würde.

5.1.6 Die Haltung der Schüler gegenüber dem Graphic Novel Genre

Die Zielsetzung dieser Arbeit war eine Suche nach den praktischen Einsatzmöglichkeiten des Graphic Novel Genres in dem Fremdsprachenunterricht. In der niederländischen Schulpraxis wurden die didaktischen Möglichkeiten des Genres überprüft und die Untersuchungsfragen geklärt. Alles in allem gerechnet, haben die Schüler in dieser Untersuchung sich überwiegend positiv zu den Graphic Novels geäußert. Die Antworten auf die unterschiedlichen Teilfragen zeigen einen deutlich positiven Trend, aber hierzu muss man eine kritische Anmerkung machen. Von dem tatsächlichen Einsatz des Genres im Deutschunterricht sind die Schüler anscheinend weniger begeistert. Die dritte Frage des ersten Fragebogens hat nachgewiesen, dass die Lesemotivation der Schüler im Grunde genommen sehr durchschnittlich verteilt ist, aber die siebte Frage des zweiten Fragebogens hat nachgewiesen, dass die Schüler das Lesen der Graphic Novels im eigenen Deutschunterricht deutlich weniger zu schätzen wissen. Dieser Unterschied ist eine wichtige Konstatierung und führt zu der Frage, wie die Didaktisierung der Graphic Novel verbessert werden kann. Es ist jedenfalls auffallend, dass die Schüler den Einsatz des Genres eine (einigermaßen) gute Idee finden, aber gleichzeitig in der Zukunft überhaupt keine Graphic Novels im Deutschunterricht lesen möchten. Ein möglicher Grund dafür könnte die Angst sein in der Zukunft mehr Bücher im Deutschunterricht lesen zu müssen. Es sollte den Schülern deshalb deutlich gemacht werden, dass Graphic Novels die traditionellen Romane teilweise ersetzen könnten und nicht als eine ‚neue Last' eingeführt werden.

Die Mehrheit der Probanden hat bei der Beantwortung der fünften und sechsten Frage des zweiten Fragebogens die Lese-Erfahrung als positiv bewertet; dieses Ergebnis ist vielversprechend für die Zukunft. Die Schüler, sowohl die Jungen als auch die Mädchen,

finden den Einsatz der Graphic Novel an sich eine gute Idee und sie sind von den praktischen Vorteilen des Genres überzeugt. Im nächsten Kapitel wird beim Zustandekommen der Anleitung betont, inwieweit man als Fremdsprachenlehrer die Lesemotivation bezüglich der Graphic Novel stimulieren könnte. Weil es sich um eine orientierende Studie handelte, ist nicht die Steigerung der Lesemotivation entscheidend für den Erfolg der Unterrichtsreihe, sondern vor allem die mögliche Änderung der Haltung gegenüber dem Genre. Die Schüler hatten am Anfang überhaupt keine Erfahrung mit dem Genre und das hat sich jetzt geändert. Die Daten aus dem T-Test bezüglich der Lese-Erfahrung zeigen, dass die Haltung gegenüber dem Genre während der Unterrichtsreihe deutlich positiver geworden ist. Die Schüler halten das Lesen der Graphic Novels für eine interessante Beschäftigung und sie stehen der Verwendung des Genres positiv gegenüber. Das Zustandekommen einer motivierenden Didaktisierung ist noch ein schwieriger Punkt und in der Anleitung wird versucht, dieses Problem auszuräumen.

5.1.7 Anhaltspunkte für den Fremdsprachenlehrer

Ein wichtiges Ergebnis der Analyse ist die Feststellung, dass der Fremdsprachenlehrer ein unverzichtbares Bindeglied im Literaturunterricht ist, insbesondere wenn ein, für die Schüler unbekanntes Genre, in der Klasse behandelt wird. Der Lehrer ist nicht nur verantwortlich für die Auswahl des Lesematerials, sondern er soll auch die Selbstdetermination der Schüler ermöglichen. Am Anfang der Arbeit wurde festgestellt, dass niederländische Lehrer das Gefühl haben, selber nicht genügend Wissen über das Graphic Novel Genre zu haben, um sie tatsächlich in der eigenen Unterrichtspraxis zu benutzen (Hardeman, 2010). Die Resultate der Analyse haben die Bedeutung dieses Wissens nachgewiesen und das Zustandekommen der Anleitung im nächsten Kapitel ist ein wichtiger Schritt, mit dem die Lehrer in der Schulpraxis einen Halt bekommen können. Das Vorwissen der Lehrer spielt eine entscheidende Rolle beim Unterrichten der fremdsprachlichen Literatur, aber auch Wissen über die praktischen Chancen und Hürden könnte von großer Bedeutung sein. Die Beantwortung der vierten und fünften Teilfragen dieser Arbeit hat verschiedene wichtige Anhaltspunkte ergeben, die man als didaktische Hilfsmittel oder ‚didaktisches Wissen' betrachten kann. Einerseits gibt es die Auswahl der Graphic Novel. Diese Auswahl sollte der Fremdsprachenlehrer letztendlich selber machen, aber bei der Auswahl der Thematik könnte beispielsweise eine Klassenumfrage behilflich sein. Die Ergebnisse der Analyse haben nachgewiesen, dass nicht so sehr das Leseniveau, sondern vielmehr die Thematik eine entscheidende Rolle bei der Bewertung der einzelnen Graphic Novels spielt. Auch Witte (2008) ist der Meinung, dass

Schüler nicht unbedingt alles sofort verstehen sollten. Wenn sie die Graphic Novels mit Freude lesen, könnten sie auch Bücher, die auf einem höheren Niveau eingestuft sind, lesen. Dieser Niveau-Unterschied ist ein wichtiger Teil des Lernprozesses.

Eine weitere Erkenntnis der Analyse, ist die Bedeutsamkeit der Selbstdetermination. Wenn Schüler selber eine Wahl treffen dürften, würde die Lesebereitschaft sich höchstwahrscheinlich von selbst steigern. Ein effektives Hilfsmittel beim Unterrichten der Literatur im Fremdsprachenunterricht. Auch die Freude am Lesen, darf man nach Bridges (2009), nicht unterschätzen. Wenn Schüler ein Erfolgserlebnis haben, wird ihre Neugier stimuliert und sie könnten zum Lesen weiterer Graphic Novels tendieren. Auf diese Weise könnte man Schritt für Schritt nach dem Lesen kanonischer Werke in weiteren Unterrichtsjahren streben. Die Graphic Novel ist eine interessante und für den Fremdsprachenunterricht vielversprechende Gattung, aber sie ist letztendlich nur ein Teil des literarischen Kanons.

5.2 Die Revisionspunkte

Weil die Unterrichtsreihe ein Teil eines Untersuchungszyklus ist, war nicht nur die Beantwortung der Untersuchungsfragen ein wichtiges Ziel, sondern auch die Feststellung ihrer Wirksamkeit. Die Analyse der Fragebögen hat verschiedene wichtige Anhaltspunkte für die Anleitung geliefert. Die Unterrichtsreihe hat im Großen und Ganzen die beabsichtigte Wirkung hervorgebracht, aber nicht alle Elemente stimmten zufrieden. Aus der Analyse sind verschiedene Revisionspunkte hervorgetreten und diese werden auch im nächsten Kapitel, beim Zustandekommen der Anleitung, angewendet. In diesem Absatz werden noch einige praktische Hinweise dazukommen. Ein wichtiger, zu verbessernder Aspekt ist beispielsweise das Tempo der Unterrichtsreihe. In der ausgeführten Unterrichtsreihe haben die Schüler sich in kurzer Zeit sehr intensiv mit den Graphic Novels auseinandersetzen müssen, aber vielleicht wäre eine schrittweise erste Bekanntschaft eine bessere Wahl. Die Schüler im Alter von fünfzehn, beziehungsweise sechzehn Jahre, hatten in dieser Fallstudie kein ausreichendes Vorwissen, sofort selbständig mit dem Genre anfangen zu können.

Die Unterrichtsreihe hat sicherlich etwas gebracht, aber eine ausführlichere Bekanntschaft mit dem Genre wäre eine kurze Unterrichtsreihe vorzusehen. Auch über das Zustandekommen der Didaktisierung sollte man sich Gedanken machen. Die Probanden haben sich während der Unterrichtsreihe weniger positiv über die Didaktisierung geäußert und möglicherweise hat diese Abneigung einen Einfluss auf ihre Meinung, bezüglich des zukünftigen Lesens der Graphic Novels, gehabt. Die Graphic Novel ist nach Baetens und Frey

(2014) eine Bildgeschichte mit einem seriösen Unterton und der Fremdsprachenlehrer sollte diesen Unterton auf eine motivierende Weise herausschälen. Wenn die Schüler durch eine nicht zugeschnittene Didaktisierung demotiviert werden, könnte die Gefahr der Generalisierung (Mempel, 2010) sich bestätigen. Die Schüler sollten im Idealfall die durch die Fremdsprachenlehrer aufgestellten Lernziele erreichen und ihr literarisches Wissen erweitern.

6. Zur Gestaltung der Anleitung

In diesem Kapitel wird die Anleitung für die Fremdsprachenlehrer präsentiert. Die Ausführung der Unterrichtsreihe und die darauf folgende Analyse haben wertvolle Anhaltspunkte für die Anwendung des Graphic Novels Genres im Fremdsprachenunterricht hervorgebracht. Die ausgeführte Unterrichtsreihe dient als eine Grundlage für die Anleitung, aber verschiedene Schritte sind für die Anleitung überarbeitet worden. Die Analyse hat das didaktische Potenzial der Graphic Novels bestätigt, jedoch gibt es verschiedene Fallgruben wovor die Fremdsprachenlehrer gewarnt werden müssen. Im folgenden Absatz werden die verschiedenen Kapitel der Anleitung aufgeführt. Sie fängt mit einer allgemeinen Einleitung an und anschließend werden die Auswahl der Graphic Novels und die praktischen Chancen und Hürden besprochen.

6.1 Die Anleitung:

Die Graphic Novel als ein neuer Impuls für den Fremdsprachenunterricht

Die Graphic Novel ist ein literarisches Genre mit einem hohen Potenzial für den Fremdsprachenunterricht. Sie verfügt über eine große thematische Freiheit und sie ist auch bei Jugendlichen sehr beliebt. Das Anbieten der fremdsprachlichen Literatur ist jedoch manchmal eine schwierige Angelegenheit und die derzeitige Schülergeneration lässt sich oft schwierig motivieren. Verschiedene ausländische Untersuchungen haben sich mit der Frage beschäftigt, ob und wie die Graphic Novel in der Schulpraxis einen Unterschied machen könnte und die Ergebnisse dieser Studien sind ermutigend. Mithilfe der Graphic Novel kann zum Beispiel relativ einfach eine Brücke zwischen der Fremdsprachenklasse und der Kultur des Zielsprachenlandes geschlagen werden. Auch das ansprechende Format, Graphic Novels sind meistens dünn und farbenreich, spricht für das Genre. Weil die Einsatzmöglichkeiten des Genres in der niederländischen Schulpraxis noch kaum untersucht worden waren, sind sie für das Zustandekommen dieser Anleitung, mithilfe einer Fallstudie, untersucht worden. Diese Anleitung ist grundsätzlich für den niederländischen Fremdsprachenunterricht gedacht, aber kann auch sehr gut für den Muttersprachunterricht oder durch Fremdsprachenlehrer im Ausland benutzt werden.

Die derzeitigen Schüler sind in einer bildorientierten Welt aufgewachsen und die Bildromane sind ein Teil der heutigen Bildkultur. Diese Feststellung bietet einerseits eine wichtige Chance Ihre Schüler wiederum für die Literatur im Fremdsprachenunterricht zu begeistern, anderseits sollte es ihnen deutlich werden, dass man Graphic Novels nicht mit Comics, wie beispielsweise *Donald Duck,* gleichstellen darf. Graphic Novels sind für ein erwachsenes Lesepublikum geschrieben worden und Sie sollten sie auch als solche unterrichten. Mit ihrer Verschmelzung zwischen Bild und Text sind Graphic Novels ein praktisches Hilfsmittel für die (erste) Bekanntschaft mit der Literatur und Kultur des Zielsprachenlandes. Die Graphic Novel hat viele positive Merkmale, aber die Didaktisierung des Genres ist für viele Fremdsprachenlehrer ein Hindernis. Diese Anleitung versucht Ihnen Unterstützung zu gewähren. Im folgenden Absatz wird die Auswahl der Graphic Novels erläutert und im darauffolgenden Absatz werden wichtige Chancen und Hürden bei der Ausführung der Didaktisierung aufgeführt. Die während der Fallstudie benutzte Unterrichtsreihe ist als Anlage angefügt, Sie sollten sie neben den Anweisungen dieser Anleitung benutzen.

Die Auswahl des Materials – Eine methodenkritische Betrachtung

Beim Auswählen des Lesematerials sollten Sie die Lesepräferenzen und die literarische Kompetenz der Schüler berücksichtigen. Jeder Fremdsprachenlehrer wünscht sich motivierte Schüler und versucht Erfolgserlebnisse für seine Schüler zu ermöglichen. Im Nachfolgenden wird eine überprüfte Vorgehensweise bezüglich des Graphic Novel Genres Schritt für Schritt dargestellt:

<u>Schritt 1: Einschätzung des Vorwissens und des Leseniveaus</u>

Als Lehrer ist man ständig mit dem Vorwissen der Schüler beschäftigt. Für jede Unterrichtsstunde formuliert man Lernziele und im Grunde genommen ist eine Unterrichtsreihe mit der Graphic Novel als Ausganglage, eine Unterrichtsreihe wie jede andere Unterrichtsreihe. Sie wollen den Schülern etwas Neues lernen, aber sie sollten nicht überfordert werden. Der Inhalt einer Unterrichtstunde oder Unterrichtsreihe, sollte nur ein wenig schwieriger als das Niveau der Schüler sein. Wenn Schüler, in beispielsweise der Oberstufe, mit unterschiedlichem Vorwissen anfangen, sollten Sie beim Anbieten der fremdsprachlichen Literatur vorsichtig vorgehen. Ein ‚Pre-Meeting' könnte eine große Hilfe sein und die ‚Checkliste Leseniveaus', die für die Webseite ‚Lezen voor de lijst' entwickelt worden ist, hat sich in der Fallstudie als ein wertvolles Hilfsmittel bewiesen. Mithilfe dieser

Checkliste können Schüler ihr eigenes Leseniveau (in der Fremdsprache) einschätzen und diese Selbstüberprüfung bildete eine wertvolle Ausgangslage für die weitere Unterrichtsreihe.

Schritt 2: Einschätzung der Lesepräferenzen

Die Lesepräferenzen der Schüler sollten Sie, wenn es nur irgend möglich ist, berücksichtigen, da die Selbstdetermination und Lesemotivation der Schüler sehr eng zusammen hängen. Um die Lesepräferenzen der Schüler einschätzen zu können, sollten die Schüler während der Unterrichtsreihe nicht unbedingt vollständigen Graphic Novels lesen. Die Schüler sehen sich im Idealfall zuerst im Plenum die kompletten Graphic Novels an und lesen Ausschnitte aus den einzelnen Graphic Novels. In der Fallstudie haben vor allem die Graphic Novels mit einer (inter)kulturellen Thematik sich als populär erwiesen. Die Graphic Novel kann eine Brücke zwischen der Fremdsprachenklasse und der Kultur des Zielsprachenlandes schlagen und die (inter)kulturelle Thematik spricht die meisten Schüler an. Paula Bullings *Im Land der Frühaufsteher*, eine Geschichte über Asylbewerber in Deutschland, wurde zum Beispiel hoch geschätzt. Aus diesem Grund könnte man sich für diese Thematik entscheiden, oder vielleicht könnte man sogar die individuellen Präferenzen der Schüler berücksichtigen. Wenn Sie sich dafür entscheiden, die individuellen Präferenzen zu beachten, wären auch die unterschiedlichen Präferenzen beider Geschlechter interessant. Das Lesen von Ausschnitten ist in der Schulpraxis gut machbar, aber es kostet ein wenig Unterrichtszeit und Ihre Schule sollte über verschiedene Graphic Novels verfügen.

Schritt 3: Auswahl der Graphic Novels

Die Auswahl der Graphic Novels ist ein wichtiger, aber gleichzeitig schwieriger Prozess. Glücklicherweise gibt es verschiedene Hilfsmittel, die Ihnen behilflich sein könnten. In der Fallstudie sind die Graphic Novels mithilfe sogenannten Quickscans, eingestuft worden. Diese praktische Handreichung ermöglicht eine systematische Aufteilung der Bücher, wobei die Merkmale handlich aufbereitet werden, sodass schnell klar wird, welches Buch für welche Lesertypen geeignet ist. Beispiele der Quickscans sind als Anlage angefügt.

Der Quickscan ist ein brauchbares Hilfsmittel, wenn Sie selber eine Ahnung von dem Angebot an Graphic Novels haben. Wenn Sie nicht oder kaum über Vorwissen verfügen, sieht die Situation ganz anders aus. Eine Hilfe könnte dann die Webseite ‚Lezen voor de lijst' sein. Eine niederländische Webseite mit Quickscans von verschiedenen (fremdsprachigen) Romanen, unter denen auch Graphic Novels. Manchmal gibt es auch Aufgaben zu den

beschriebenen Romanen und diese müssten Sie nur den Bedürfnissen der eigenen Unterrichtspraxis anpassen.

Schritt 4: Auswahl der Didaktisierung

Nicht nur die Auswahl der Graphic Novels ist ein wichtiger Schritt, sondern auch die Auswahl einer passenden Didaktisierung. Während der Unterrichtsreihe waren die Aufgabenblätter und die Besprechung im Plenum die wichtigsten Arbeitsformen. Die Vor- und Nachbesprechung sind immer sinnvoll und in Bezug auf die erste Bekanntschaft mit einem literarischen Genre, ist vor allem die Vorbesprechung sehr bedeutungsvoll. Sie machen die Schüler mit den wichtigsten Merkmalen des Genres bekannt und erzählen über die eigenen Lese-Erfahrungen. Mithilfe der Aufgabenblätter könnte man die Schüler sich auf effektive Weise mit dem Inhalt der Graphic Novels beschäftigen lassen. Es ist aber die Frage inwiefern Aufgaben an sich die richtige Arbeitsform sind, zumindest, wenn die Schüler über kein oder kaum Vorwissen verfügen. Natürlich könnten Aufgabenblätter in einem späteren Stadium eine wichtige Rolle spielen, aber es wäre besser, wenn die Schüler sich zuerst in Partnerarbeit oder im Plenum über den Inhalt der Graphic Novels unterhalten. Die Schüler erklären einander was sie gelesen haben und später sprechen Sie mit den Schülern im Plenum über die Merkmale der Graphic Novels. Auch könnten einige Aufgaben im Plenum beantwortet werden. Die für die Unterrichtsreihe entwickelten Aufgabenblätter, sind als Anlage angefügt.

Schritt 5: Kontrolle der Effektivität

Die Nachbesprechung der Lese-Erfahrung ist ein wichtiger Schritt im Lernprozess. Sie liefert Ihnen wichtige Erkenntnisse über die Erfahrungen der Schüler. Anhand dieser Erfahrungen können Sie die Unterrichtsreihe anpassen, eventuell auch für die nächste Gruppe. Neben der Besprechung im Plenum, könnten Sie von dem individuellen Schüler auch eine kurze schriftliche Beschreibung der Lese-Erfahrung verlangen. Auf diese Weise kann festgestellt werden, was den individuellen Schülern besser oder weniger gefallen hat.

Die Chancen und Hürden bei der Verwendung von Graphic Novels innerhalb des Fremdsprachenunterrichts - Richtlinien für die eigene Schulpraxis

Wenn Sie das Lesematerial sorgfältig ausgewählt haben, wollen Sie die Graphic Novels natürlich auch in der eigenen Schulpraxis einsetzen können. Dafür braucht man Wissen über die genrespezifischen Merkmale des Genres und Wissen über die praktischen Chancen und

Hürden. Die Fallstudie hat eine Überprüfung der theoretischen Einsichten ermöglicht und im Nachfolgenden wird ein Überblick über die auffallendsten Resultate gegeben:

Schritt 1 und Chance 1: Das Kreieren von stimulierenden Lernbedingungen

Schüler finden es besonders wichtig, dass Sie für stimulierende Lernbedingungen Sorge tragen. Die fremdsprachliche Literatur ist manchmal kein populäres Thema und Sie sollten dafür sorgen, dass jeder Schüler ein Erfolgserlebnis haben könnte. So ein Erfolgserlebnis ist sehr wichtig für Sprachlernende, weil sie auf diese Art und Weise ihr Leseniveau Schritt für Schritt erhöhen können. Die Graphic Novel könnte hier eine ausschlaggebende Rolle spielen. Für Schüler ist das Lesen einer Bildgeschichte nämlich im Kern nichts Neues oder Besonderes und die meisten Schüler mögen es Bildromane zu lesen. Das Erfolgserlebnis könnte auch ein Teil der bereits erwähnten Selbstdetermination der Schüler sein. Wenn Sie die Lesepräferenzen der Schüler berücksichtigen und die Schüler selber wählen dürften, welche Graphic Novel sie letztendlich vollständig lesen werden, könnte die Selbstdetermination verwirklicht werden und die Lesebereitschaft sich steigern.

Schritt 1 und Chance 2: Die Formensprache als Unterstützung beim Lesen in einer Fremdsprache:

Die Graphic Novel ist ein einigermaßen einzigartiges literarisches Genre, da nicht nur der Text, sondern auch die Bilder den Lesern eine Herausforderung bieten. Wissen über die Formensprache der Graphic Novel ist deswegen ein Muss, wenn Sie sie im Unterricht benutzen möchten. Die 2016 publizierte Einführung von Abel und Klein ist für jede Beschäftigung mit dem Graphic Novel Genre empfehlenswert. Die Wissenschaftler sprechen in Bezug auf die Formensprache, über einen wichtigen Zusammenhang zwischen intuitivem Verständnis und der tatsächlichen Lektüre der Graphic Novels. Die meisten Jugendlichen haben sich im Laufe ihrer Jugend ohne theoretische Flankierung ein gewisses Wissen über die Formensprache von Comics angeeignet und dieses Wissen kann man bei der ersten Bekanntschaft mit dem Bildroman benutzen.

Schritt 3 und Hürde 1: Das genrespezifische Fachwissen des Lehrers

Die Graphic Novel könnten Sie sehr gut in der eigen Unterrichtspraxis benutzen, unter der Bedingung, dass Sie selbst an dem Genre interessiert sind und Ihr Fachwissen ausbauen möchten. Einige wichtige Werke, die Ihnen behilflich sein könnten und/oder als Inspiration dienen könnten, finden Sie am Ende dieser Anleitung.

Schritt 4 und Hürde 2: Das Leseniveau und die Lesebereitschaft der Schüler

Zwei wichtige Bedingungen beim Unterrichten der fremdsprachlichen Literatur sind, wie bereits im vorigen Absatz erwähnt wurde, die Feststellung des Leseniveaus und die Einschätzung der Lesepräferenzen. Wenn Sie diese Variablen determiniert haben, kann man die Unterrichtsreihe auf die Bedürfnisse der Schüler zuschneiden, auch wenn das Leseniveau unerwartet niedrig oder hoch ist. Die Anpassung der Didaktisierung ist aber keine einfache Sache und dafür brauchen Sie schlichtweg Erfahrung mit dem Genre. Während der im Rahmen der Fallstudie ausgeführten Unterrichtsreihe, hat das Leseniveau der Schüler sich im Durchschnitt als sehr niedrig erwiesen. Die meisten Schüler wurden in diesem Fall durch ihr niedriges Leseniveau nicht gehindert, aber die zwei Variablen könnten jederzeit für praktische Probleme bei der Ausführung des Literaturunterrichts sorgen. Die Graphic Novel hat hier als hybrider Text jedoch einen leichten Vorteil, da die Schüler Graphic Novels oft auch ohne den textlichen Inhalt einigermaßen verstehen können.

Einige wichtige Quellen für die eigene Unterrichtspraxis

Abel, J., Klein, C. (2016). *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler Verlag.

Baetens, J., Frey, H. (2014). *The Graphic Novel: An Introduction*. New York: Cambridge University Press.

Bridges, E. (2009). „Bridging the Gap. A Literacy-Orientated Approach to Teaching the Graphic Novel ‚Der erste Frühling' ". *Die Unterrichtspraxis/Teaching German* 42:2. S.152-161.

Mempel. C. (2010). „Verstehensprobleme bei der Comic-Rezeption in der Erst- und Fremdsprache". In: Lutjeharms M., Schmidt, C. (Hrsg.). *Lesekompetenz in Erst-, Zweit- und Fremdsprache.* Tübingen: Gunter Narr Verlag. S. 189-205.

Wrobel, D. (2015). „Graphic Novels". *Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht* 252. S. 4-14.

7. Fazit und Ausblick

Schlussfolgerung

Anhand dieser Studie konnte aufgezeigt werden, dass die Graphic Novel den Fremdsprachenunterricht sehr gut bereichern kann. Die Schüler haben, trotz ihres geringen Vorwissens, die Unterrichtsreihe auf eine (einigermaßen) positive Weise erlebt und die Bekanntschaft mit dem Graphic Novel Genre hat eine positivere Haltung, bezüglich des Einsatzes der Graphic Novel im Deutschunterricht, bewerkstelligt. Die Didaktisierung des Bildromans hat sich bereits im methodischen Kapitel als eine Hürde aufgetan und auch während der Unterrichtsreihe hat die Durchführung der Aufgabenblätter verschiedene Schwierigkeiten ans Licht gebracht. Da diese Arbeit nur der erste Schritt in einem beabsichtigten Untersuchungszyklus ist, sind diese Schwierigkeiten sehr wertvoll. In einem nächsten Schritt könnten beispielsweise die Aufgabenblätter angepasst oder vorerst weggelassen werden. Wenn die Vermutungen und (Teil)Fragen aus dem methodischen Kapitel nochmals hervorgehoben werden, kann jetzt festgestellt werden, dass ein Drittel der befragten niederländischen Schüler am Ende der Unterrichtsreihe immer noch der Meinung waren, dass sie, bezüglich der Graphic Novel, über mangelhaftes Vorwissen verfügten. Ein Ergebnis, das um eine Anpassung der Unterrichtsreihe bittet. Die Lesebereitschaft der Schüler hat sich infolge der Unterrichtsreihe nicht wesentlich geändert, aber die Feststellung, dass mehr als fünfzig Prozent der Schüler erwarten, dass ihre Lesemotivation sich steigern würde, wenn sie auch Graphic Novels für ihre Deutsch-Leseliste lesen dürften, ist ein bedeutungsvoller Anhaltspunkt für eine nächste Unterrichtsreihe. Die Lese-Erfahrung an sich haben die meisten Schüler positiv bewertet und diese Feststellung ist, im Verhältnis zu ihrem Leseniveau, ein bemerkenswertes und positives Resultat.

Die Fremdsprachenlehrer haben mit dem Zustandekommen der Anleitung ein brauchbares Hilfsmittel für die eigene Unterrichtspraxis bekommen. Nicht jede Hürde ist vollständig überwunden worden, aber die Lehrer haben jetzt eine Ausgangslage, die es zuerst überhaupt nicht gab. Die Selbstdetermination der Schüler und Wissen über die Formensprache haben sich während der empirischen Studie als zwei wichtige Bedingungen in Bezug auf die Didaktisierung der Graphic Novel erwiesen. Die (inter)kulturelle Thematik fanden die Probanden am interessantesten und dieses Resultat zeigt die Bedeutung der Auswahl des Lesematerials. Eine andere Gruppe könnte selbstverständlich andere Präferenzen haben und aus diesem Grund sollte der Fremdsprachenlehrer in der eigenen Praxis zuerst die

Lesepräferenzen der Schüler bestimmen. Die Untersuchung hat den Unterschied in der Lesebereitschaft zwischen den Jungen und Mädchen bestätigt und die unterschiedlichen Präferenzen sollte man beim Kreieren einer zukünftigen Unterrichtsreihe berücksichtigen.

Diskussion und Ausblick

Die Analyse der Fragebögen hat nachgewiesen, dass die Probanden den Einsatz der Graphic Novel im Durchschnitt als eine gute Idee bezeichnet haben. Die Graphic Novels sind als Teil der Erwachsenenliteratur akzeptiert worden. Weil die Unterrichtsreihe nur in zwei Gruppen an einer spezifischen Schule durchgeführt ist, sollte man vorsichtig sein, mit der Feststellung einer allgemeingültigen Schlussfolgerung. Die Ergebnisse dieser Studie kann man nicht schlichtweg generalisieren, dafür sind weitere Studien in der niederländischen Unterrichtspraxis notwendig. Diese Untersuchungen würden gut daran tun, sich auf den Übergang in die Oberstufe zu fokussieren. Zu diesem Zeitpunkt haben die Schüler oft unterschiedliches Vorwissen gesammelt, aber gleichzeitig sind sie für neue Ideen aufgeschlossen. Die Graphic Novel kann dann als ein Sprungbrett für das Lesen kanonischer Werke in der Oberstufe dienen. Mithilfe einer langfristigen Untersuchung könnte man die Wirkung des Genres überprüfen. In einem Kontrollexperiment könnte, mithilfe einer Experimentalgruppe, die den Literaturunterricht mit Graphic Novels macht und einer Kontrollgruppe, die Literaturunterricht ohne Graphic Novels hat, ein möglicher Effekt dargestellt werden.

Für den nächsten Schritt im Untersuchungszyklus wären auch die sprachliche Qualität der Graphic Novels und die fachübergreifenden Möglichkeiten des Genres interessant. Die sprachliche Qualität hat in dieser Untersuchung nur im Hintergrund eine Rolle gespielt und in einer weiteren Untersuchung könnten beispielsweise die Quickscans mehr in den Vordergrund gerückt werden. Vielleicht könnte die Graphic Novel auch einen Beitrag zum Spracherwerb leisten. Die Probanden in dieser Untersuchung standen dem Einsatz der Graphic Novel an der Schule positiv gegenüber und die Graphic Novel könnte sich möglicherweise als breit einsatzfähiges, didaktisches Instrument erweisen. Die Graphic Novel bietet gute Chancen für den (Fremdsprachen)Unterricht, aber die Verwirklichung der Didaktisierung sollte man ständig überprüfen.

8. Literaturverzeichnis

Abbildung Titelblatt:

Mawil. (2005). *Selbstbildnis mit Alter Ego Supa Hasi*. München: Süddeutsche Zeitung.

Graphic Novels:

Bulling, P. (2012). *Im Land der Frühaufsteher*. Berlin: Avant-Verlag.

Jüliger, L. (2012). *Vakuum*. Berlin: Reprodukt.

Luo, Y. (2016). *Running Girl*. Berlin: Reprodukt.

Mawil (2004). *Die Band*. Berlin: Reprodukt.

Mawil (2014). *Kinderland*. Berlin: Reprodukt.

Reiche, V. (2013). *Kiesgrubennacht*. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Bibliografie:

Abel, J., Klein, C. (2016). *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler Verlag.

Baetens, J., Frey, H. (2014). *The Graphic Novel: An Introduction*. New York: Cambridge University Press.

Beach, R. (2011). „Planning and organizing literature instruction*"*. In: Beach. R. (et al.) (Hrsg.). *Teaching Literature to Adolescents.* New York: Routledge. S 39-60.

Bloemert, J., Jansen, E., Grift, W. van der. (2016). „Exploring EFL literature approaches in Dutch secondary education“. *Language, Culture and Curriculum*. DOI. S. 1-20.

Bridges, E. (2009). „Bridging the Gap. A Literacy-Orientated Approach to Teaching the Graphic Novel ‚Der erste Frühling' “. *Die Unterrichtspraxis/Teaching German* 42:2. S.152-161.

Bucher, K., Manning, M. (2004). „Bringing graphic novels into a school's Curriculum". *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas,* 78:2. S. 67-72.

Demson, M. (2015). „Defending the Graphic Novel. An Introduction to Literary Theory“. In: Miller, M. (Hrsg.). *Class, please open your Comics. Essays on teaching with Graphic Narratives*. Jefferson (N.C.): McFarland & Company, Inc. Publishers. S. 155-168.

Europarat. 2001. *Gemeenschappelijk Europees Referentiekader voor moderne vreemde talen: Leren, onderwijzen, beoordelen.* Aus dem Englischen von Dick Meijer, Jose Noijens (Hrsg.). 2006. Den Haag: Nederlandse Taalunie.

Feldmeier, A. (2014). „Besondere Forschungsansätze: Aktionsforschung“. In: Riemer (et al.) (Hrsg.). *Empirische Forschungsmethoden für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Eine Einführung.* Paderborn: Ferdinand Schöningh. S. 255-267.

Field, A. (2009). *Discovering Statistics using SPSS. Third Edition*. London: Sage Publications.

Frahm, O. (2016). „Produktion, Distribution und Rezeption von Comics und Graphic Novels“. In: Abel, J., Klein, C. (Hrsg.). *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler Verlag. S. 38-55.

Groenewold, P. (2010). „Literatur im Landeskundeunterricht“. In: Krumm, H. (et al.) (Hrsg.). *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch*. Berlin: Walter de Gruyter. S. 1565-1571.

Hardeman, L. (2010). „Onbekend maakt onbemind“ In: Dick Schram (Hrsg.): *Hoe maakbaar is de lezer?* Delft: Eburon. S. 230-249.

Heinlein, S. (2015). „Vorwort“. *Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht* 252. S. 1.

Höppner, S. (2012). „Digging up the Dirt. Narratives in German Academia.“ In: Dong, L., Weiner. R. (Hrsg.). *Teaching Comics and Graphic Narratives. Essays on Theory, Strategy and Practice*. McFarland & Company, Inc. Publishers. S. 173-184.

Knaap, van der, E. (2014). „Möglichkeiten eines literaturdidaktischen Kompetenzmodells für den Fremdsprachenunterricht“. *Deutsch als Fremdsprache* 4:51. S. 215-225.

Knigge, A. (2016). „Geschichte und kulturspezifische Entwicklungen des Comics“. In: Abel, J., Klein, C. (Hrsg.). *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler Verlag. S. 3-37.

Kwakernaak, E. (2009). *Didactiek van het vreemdetalenonderwijs.* Bussum: Uitgeverij Coutinho.

Mempel. C. (2010). „Verstehensprobleme bei der Comic-Rezeption in der Erst- und Fremdsprache“. In: Lutjeharms M., Schmidt, C. (Hrsg.). *Lesekompetenz in Erst-, Zweit- und Fremdsprache.* Tübingen: Gunter Narr Verlag. S. 189-205.

Möller, R. (2016). „A Question of legitimacy. Graphic Novel reading as ‚real’ reading”. *Journal of adolescent & adult literacy* 59:6. S. 709-717.

Riemer, C. (2016). „Befragung“. In: Schramm, K. (et al.) (Hrsg.). *Forschungsmethoden in der Fremdsprachendidaktik. Ein Handbuch*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag. S. 155-173.

Schikowski, K. (2014). *Der Comic: Geschichte, Stile, Künstler*. Ditzingen: Reclam Verlag.

Schramm, K. (2016). „Empirische Forschung“. In: Schramm, K. (et al.) (Hrsg.). *Forschungsmethoden in der Fremdsprachendidaktik. Ein Handbuch*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag. S. 49-58.

Schwarz, G. (2002). „Graphic Novels for multiple literacies". *Journal of adolescent & adult literacy* 46:3. S. 262-265.

Settinieri, K. (2016). „Deskriptiv- und Inferenzstatistik In: Schramm, K. (et al.) (Hrsg.). *Forschungsmethoden in der Fremdsprachendidaktik. Ein Handbuch*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag. S. 324-340.

Thijs, A., Akker, J. van den. (red.) (2009). *Leerplan in ontwikkeling*. Enschede: SLO, nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling.

Vocht, A. de (2007). *Basishandboek SPSS 15*. Utrecht: Bijleveld Press.

Witte, T. (2008). *Het oog van de meester. De literaire ontwikkeling van havo- en vwo-leerlingen in de tweede fase van het voortgezet onderwijs*. Delft: Eburon.

Witte, T., Janssen, E. (2014). „Op zoek naar literatuurdidactisch meesterschap. Opvattingen van docenten leerlingen over de kenmerken van de excellente literatuurdocent". In: Mottart, A. (Hrsg.). Bundel Achtentwintigste conferentie Het Schoolvak Nederlands. Gent: Academia Press. S. 171-175.

Wrobel, D. (2015). „Graphic Novels". *Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht* 252. S. 4-14.

Internetquellen:

Avant-Verlag (a). http://www.avant-verlag.de/comic/im_land_der_fruehaufsteher Konsultiert den 9. April 2017.

Avant-Verlag (b). *http://www.avant-verlag.de/artist/paula_bulling* Konsultiert den 9. April 2017.

Mawil.net. *http://www.mawil.net/books/die-band/* Konsultiert den 11. April 2017.

Reprodukt (a). *http://www.reprodukt.com/produkt/deutscheautoren/die-band/* Konsultiert den 9. April 2017.

Reprodukt (b). http://www.reprodukt.com/produkt/comics/kinderland/ Konsultiert den 9. April 2017.

Reprodukt (c). *http://www.reprodukt.com/kuenstler/mawil/* Konsultiert den 9. April 2017.

Reprodukt (d). *http://www.reprodukt.com/produkt/deutscheautoren/vakuum/* Konsultiert den 9. April 2017.

Reprodukt (e). *http://www.reprodukt.com/kuenstler/lukas-juliger/* Konsultiert den 9. April 2017.

Reprodukt (f). *http://www.reprodukt.com/produkt/comics/running-girl/* Konsultiert den 9. April 2017.

Reprodukt (g). *http://www.reprodukt.com/kuenstler/yi-luo/* Konsultiert den 9. April 2017.

Volker Reiche. http://www.strizz.de/Comic/comic.html Konsultiert den 11. April 2017.

Suhrkamp (a).
http://www.suhrkamp.de/graphic-novel/volker-reiche/kiesgrubennacht_1088.html
Konsultiert den 9. April 2017.

Suhrkamp (b). http://www.suhrkamp.de/graphic-novel/volker-reiche-snirks-cafe_1236.html
Konsultiert den 9. April 2017.

9. Anlagen

Anlage 1: Die Quickscans

1 . Quick Scan Mawils *Die Band*

Die Band

Autor:	Mawil
Erscheinungsjahr:	2004
Verlag:	Reprodukt
Verlagsort:	Berlin
Seitenzahl:	80
Gattung:	(auto)biografischer Roman, Graphic Novel
Thema:	Jugendkultur, Coming of Age
Sprachniveau:	B1/B2
Eingestuftes Leseniveau:	2

Mawil wurde 1976 in Ost-Berlin geboren. Nach seinem Abitur begann er ein Grafikdesignstudium an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee. Schon damals war er von Bildgeschichten begeistert und gründete mit Gleichgesinnten die Comicgruppe Monogatari.
Während seines Studiums entstand das erste längere Album *Strandsafari* (2002) mit Mawils Alter Ego, einem bebrillten Hasen. Ein Jahr später erschien *Wir können ja Freunde bleiben*, einer tragikomischen autobiografischen Erzählung über Mädchengeschichten, mit dem er 2003 zu Reprodukt wechselte. Seine nachfolgenden Bücher *Die Band* (2004), *Das große Supa-Hasi-Album* (2005), *Meister Lampe* (2006) und *Action Sorgenkind* (2007) wurden in verschiedenen Sprachen übersetzt und unter anderem in den USA, England, Spanien Frankreich und Polen veröffentlicht. Eine seiner letzten Erfolge ist die Graphic Novel *Kinderland* (2014), eine Graphic Novel über das Alltagsleben in der DDR. Mawil gibt heutzutage Workshops, signiert und stellt auf den einschlägigen internationalen Comicfestivals aus. Auch zeichnet er monatlich einen großformatigen Comic für die Sonntagsbeilage des Berliner *Tagesspiegels*. (Reprodukt (c), 2017)

Inhalt

Diese Graphic Novel ist im Grunde genommen eine typische Jugendgeschichte mit biografischem Ansatz. Die Story erzählt Mawil mit einer gesunden Portion Selbstironie und er baut die Geschichte nicht zuletzt auf dem Ansatz auf, dass schon viele eine Band gründen oder zumindest in einer Band spielen wollten, um letztlich am besten groß herauszukommen (Mawil.net, 2017).Die Band ist also eine Band, wie sie jeder eine kennt. Vier Schüler auf der Suche nach Fans, Groupies oder wenigsten einer Sängerin. Sie verbringen mehr Zeit vor den Schaufenstern der Berliner Musikshops als auf den Bühnen von Nachwuchswettbewerben und Stadtteilfesten und irgendetwas fehlt ständig zum großen Durchbruch. Dann steht man als Jugendliche vor der Frage: Hat diese Band überhaupt einen Sinn? Oder vielleicht geht es überhaupt nicht darum... (Reprodukt (a), 2017)

Schwierigkeitsgrad

Literarisches Niveau: Diese Graphic Novel lässt sich grundsätzlich auf Niveau 2 einstufen. Es stimmt mit den Bedürfnissen der Leser dieses Niveaus überein, weil es ihr Interesse an komischer Thematik sehr gut befriedigen kann und die Geschichte sehr lebhaft darstellt, wie es einem Jugendlichen normalerweise in einer Band ergeht. Die Figuren und Situationen in der Graphic Novel sind für fast alle Leser gut erkennbar. Die Handlung wird chronologisch erzählt und Mawils Leben und die Karriere der Band werden sehr ausführlich, sowohl bildlich als schriftlich, dargestellt. Die Bilder in dieser Graphic Novel sind sehr lebhaft und verdeutlichen den textlichen Inhalt ein wenig. Sie ermöglichen den Lesern auf Niveau 1 ein schnelles Erfolgserlebnis, auch wenn sie nicht wirklich an dem sprachlichen Inhalt interessiert sind. Die Graphic Novel enthält auch einiges für Leser auf Niveau 3 und die Herausausforderung steckt in dem musikalischen Wissen das Mawil in dieser Graphic Novel versteckt hat. Wie funktioniert denn eigentlich ein Bassverstärker und wie kann man als Schulband einen Gig organisieren?

Sprachliches Niveau: Mawils Schreibstil ist auch für niederländische Schüler gut zu verstehen. Es gibt relativ viele Passagen mit Jugendsprache, aber die erschweren die Lese-Erfahrung nicht so sehr. Obwohl die Sprache und der Satzbau an sich keine unüberwindlichen Schwierigkeiten liefern, enthält die Graphic Novel auch viele musikalische Termini, die nicht für alle Schüler sofort verständlich sind Die spezifischen Begriffe lassen sich nicht immer einfach klären, aber hier kommt ein Vorteil des Graphic Novel Genres ins Spiel. Die ausdrucksvollen, schwarz-weißen Bilder können wirklich eine Hilfe für die Leser sein.

Manchmal ist es auch gerade umgekehrt und erleichtern die Bildüberschriften der Interpretation der Bilder. Der Text lässt im Prinzip sich auf Sprachniveau B2 des GeR einstufen, aber mithilfe des Lehrer ist sie auch für Schüler die sich auf Sprachniveau B1 befinden, gut zu verstehen.

Didaktische und philologische Analyse

Dimensionen	**Indikatoren**	**Hinweise zu komplizierenden Faktoren**
Allgemeine Voraussetzung (um den Text verstehen zu können)	Bereitschaft	Diese Graphic Novel ist geschrieben für alle Schüler/Leser, die einmal die Idee gefasst haben eine Band zugrunden.
	Interessen	Der Leser soll jedenfalls interessiert sein an Musik, an die Idee auf einem Podium zu stehen, oder an das Funktionieren von (musikalischen) Cliquen.
	Allgemein-Kenntnisse	Die Graphic Novel verlangt vom Leser ein bestimmtes Vorwissen über das Funktionieren einer Band. Die Leser auf Niveau 1 oder 2, die dieses Vorwissen nicht haben, sollten jedoch nicht allzu viele Probleme beim Lesen empfinden.
	Spezifische kulturelle und literarische Kenntnisse	*Die Band* ist nicht wirklich eine typisch ‚deutsche' Bandgeschichte, sondern vielmehr eine typische Jugendgeschichte. Dieses Genre wird durch soziale Erfolge und Fehlschläge gekennzeichnet.
Fertigkeit bezüglich des Sprachgebrauchs und des literarischen Stils	Vokabular	Der Sprachgebrauch in *Die Band* kann für Sprachlernende etwas schwierig sein. Mawil verwendet von Zeit zu Zeit sehr spezifische (Jugend)Sprache und musikalische Termini aber der Abstraktionsgrad wird manchmal durch die Bilder vereinfacht. Schüler auf Niveau 2 und 3 sollten mit einiger Hilfe ihres Lehrers, mit dieser Graphic Novel zurechtkommen können.
	Satzbau	Das Sprachniveau befindet sich auf Niveau B1/B2 des GeR. Das Vokabular macht das Lesen manchmal ein wenig komplizierter, aber der Satzbau an sich ist ziemlich klar.
	Stil	Mawil schreibt und zeichnet direkt und überzeugend. Dank des klaren Zeichenstils wirkt die Bandgeschichte

		sehr lebhaft.
	Stilmerkmalen der Graphic Novel	Mawils Graphic Novels werden durch einen etwas chaotischen Zeichenstil gekennzeichnet und die unterschiedlichen Panels könnten durch ihre Positionierung für Leser aus Niveau 2 verwirrend wirken. Manchmal fehlt die Umrandung komplett und laufen die Bilder ineinander. Die Zeichnungen in *Die Band* sind schwarz-weiß, aber durch den starken Kontrast ist dieses Merkmal nicht unbedingt ein Nachteil. Der Text wird hauptsächlich in klaren Textblasen wiedergegeben und das kann dem Leser behilflich sein.
Fertigkeit bezüglich der literarischen Verfahrensweise	Handlungs-dichte	Die Graphic Novel weist eine ausführliche und spannende Handlung auf und die Situation bezüglich der Band kann man als Leser gut verfolgen. Für Niveau-2 oder Niveau-3 Leser ist die Handlung gut zu verstehen. Niveau 1 Leser könnten Schwierigkeiten haben, vor allem wegen der längeren Dialoge.
	Chronologie	Die Chronologie wird eigentlich nicht gestört, es wird naturgetreu erzählt was Mawil damals passiert ist.
	Erzählstrang /-stränge	Die Graphic Novel besteht aus nur einem einzigen Erzählstrang. Es gibt einen personalen Erzähler, gleich wie in vielen anderen Graphic Novels. Die Geschichte wird auch durch den Ich-Erzähler (Mawil) kommentiert.
	Perspektive(n)	Die Geschichte wird hauptsächlich aus der Perspektive des personalen Erzählers erzählt, aber manchmal auch durch den Ich–Erzähler erläutert und kommentiert.
	Bedeutung(s-schichten)	Leser auf Niveau 1 könnten die Bandgeschichte an sich wahrscheinlich gut verstehen, aber die Jugendsprache könnte ihre Lese-Erfahrung erschweren. Auf Niveau 2 kann der Schwerpunkt mehr auf die persönliche Entwicklung von Mawil gelegt werden und auf Niveau 3 sind Leser in der Lage auch die musikalische Experimenten der Band zu schätzen.
Fertigkeit bezüglich der literarischen Figurengestaltung	Charaktere	Der Protagonist hat, gleich wie viele andere Charaktere in *Die Band*, einen selbstunsicheren Charakter. Typische Merkmale für eine Jugendgeschichte.
	Zahl der	Die wichtigsten Nebenfiguren sind die verschiedenen

	Figuren	Bandmitglieder und Mawils Mitschüler.
	Verhältnisse	Alle Beziehungen werden aus der Sicht von Mawil beschrieben. Er ist die Hauptfigur und was die anderen machen ist nur dann wichtig, wenn es was mit seinem Leben zu tun hat.
Benutzte Quellen	http://www.reprodukt.com/kuenstler/mawil/ http://www.mawil.net/books/die-band/	
relevante Quellen	**Schriftsteller Mawil:** http://www.mawil.net/ueber-mawil/ **Interviews:** https://www.youtube.com/watch?v=lwM2lW1Hz2g	

2 . Quick Scan Jüligers *Vakuum*

Vakuum

Autor: Lukas Jüliger

Erscheinungsjahr: 2012

Verlag: Reprodukt

Verlagsort: Berlin

Seitenzahl: 120

Gattung: Drama, Graphic Novel

Thema: Jugendkultur, Coming of Age

Sprachniveau: B1

Eingestuftes Leseniveau: 4

Lukas Jüliger, wurde 1988 geboren und studierte Illustration an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Hamburg. Die Graphic Novel Vakuum war 2012 sein Buchdebüt und er arbeitetet daneben als Kurzfilmmacher in Hamburg Er hat sich allerdings vor der Veröffentlichung von *Vakuum* bereits mit einigen kürzeren Comics (unter anderem für den WWF) auf sich aufmerksam gemacht. (Reprodukt (e), 2017)

Inhalt

Die Hauptfigur des Buches ist ein aufmerksamer Typ und eigentlich wirkt die ganze Graphic Novel als ein psychologischer Trip. Der Zeichenstil lässt sich als surrealistisch deuten und die Geschichte ist eine Aneinanderreihung von absurden Vorfällen. Die Geschichte fängt während der ersten warmen Tage des Sommers an. Ein Junge langweilt sich, aber die Situation ändert sich, wenn ein Mädchen seine Nähe sucht und ihn anspricht. Das Leben wird plötzlich interessant und sie verbringen viel Zeit miteinander – Die Welt wird einigermaßen verwirrend, aber beginnt zugleich zu blühen und der Duft das Mädchen wirkt auf ihn als ein Betäubungsmittel. Gleichzeitig wird die Stadt jedoch von einer Tragödie erschüttert: Ein junger Mensch stirbt unter verdächtigen Umständen. Als die beiden sich auf seine Spuren begeben, ahnen sie sofort, dass es womöglich nicht nur ihre Kindheit ist, die nun zu Ende geht. (Reprodukt (d), 2017)

Schwierigkeitsgrad

Literarisches Niveau: Weil das Buch ein Jugendroman ist, lässt es sich gut lesen, auch durch Sprachlernende. Für Leser, die sich auf Niveau 3 befinden gibt es jedoch verschiedene Schwierigkeiten. Der surrealistische Zeichenstil und die Thematik (Vergewaltigung und Mord) könnte als sehr heftig erfahren worden und hier spielt in der Schulpraxis die Bereitschaft und das genrespezifischen Wissen des Lehrers eine wichtige Rolle. Die Kontextualisierung ist bei dieser Graphic Novel jedenfalls sehr wichtig. Die Geschichte ist eine typische ‚Coming of Age' Geschichte und Lebensfragen spielen eine wichtige Rolle. Die Leser auf Niveau 3, sowohl Jungen als auch Mädchen, können sich wahrscheinlich gut mit den verschiedenen Heranwachsenden identifizieren, aber vor allem die sexuell expliziten Passagen fragen eigentlich um reflektierende, beziehungsweise interpretierende Leser auf Niveau 4 oder 5.

Sprachliches Niveau: Der Text lässt sich grundsätzlich auf Niveau B1 des GeR einstufen. Die Sprache ist überwiegend klar strukturiert und es wird aus erster Hand erzählt. Es gibt in dieser Graphic relativ wenig Text und dadurch sind die Zeichnungen von wesentlicher Bedeutung.

Didaktische und philologische Analyse

Dimensionen	**Indikatoren**	**Hinweise zu komplizierenden Faktoren**
Allgemeine Voraussetzung (um den Text verstehen zu können)	Bereitschaft	Da die Geschichte einerseits ein spannender Jugendroman ist und anderseits auch sehr gut die inneren Friktionen des Erwachsenwerdens darstellt, ist dieses Buch eigentlich für fast jeden Jugendlichen interessant. Mehr fortgeschrittene Leser können auch Gefallen finden an das Erklären der absurden Vorfälle.
	Interessen	Das Aufwachsen in einer Welt worin Realität und Fiktion durcheinander laufen ist das zentrale Thema. Der Leser kann eine surrealistische Welt in sich aufsaugen. Auch für Liebhaber einer Mordsgeschichte ist diese Graphic Novel interessant.
	Allgemein-Kenntnisse	Einiges Wissen über den eigenen Erwachsenwerdensprozess wird vorausgesetzt, aber die Erzählung ist an erster Stelle eine geheimnisvolle Geschichte.

	Spezifische kulturelle und literarische Kenntnisse	Es gibt im Buch nicht besonders viele Verweise auf ‚typische Merkmalen der deutsche Kultur'. Ein Metapanel auf der Hälfte des Dienstags könnte man jedoch als eine Anspielung auf die Berliner Mauer betrachten und auch die nachdrückliche Präsenz des Waldes, könnte als ‚typisch Deutsch' angemerkt werden.
Fertigkeit bezüglich des Sprachgebrauchs und des literarischen Stils	Vokabular	Der Text weist einige Ausdrücke aus der Jugendsprache auf. Diese könnten eine Hürde für Sprachlernende darstellen. Das spezifische Vokabular kann aber leicht im Internet nachgeschlagen werden.
	Satzbau	Die Schwierigkeiten des Vokabulars werden zum größten Teil durch einen überwiegend einfachen Satzbau ausgeglichen. Nur selten sind komplexe Satzkonstruktionen zu finden und die meisten Sätze sind kompakt aufgebaut. Leser die sich auf Niveau B1 des GeR befinden, sollten beim Lesen keine großen Probleme haben.
	Stil	Die Graphic Novel wirkt als einen surrealistischen Trip in eine endfremdet wirkende Welt. Eine rätselhafte Geschichte.
	Stilmerkmalen der Graphic Novel	Die pastellfarbenen Zeichnungen sind sehr klar gezeichnet und enthalten viel Bedeutung. Auf manche Seiten gibt es kaum Text und muss der Leser die Zeichnungen wirklich selber interpretieren können. Für Leser auf Niveau 4 oder 5 sollte das, mit einigen Anweisungen des Lehrers, aber keine unüberwindlichen Probleme liefern.
Fertigkeit bezüglich der literarischen Verfahrensweise	Handlungs-dichte	Die Handlung wird manchmal unterbrochen und es gibt verschiedene Flashbacks und Perspektivwechslungen. Sehr viel Information wird auch nicht ausgesprochen und nur dargestellt mittels zum Beispiel hellfarbiger Bilder. Diese Situation kann sicherlich für Leser auf Niveau 3 verwirrend wirken.
	Chronologie	Die Handlung selbst ist chronologisch. Das Leben der Protagonisten, oder jedenfalls ihre Kinderzeit, ist definitiv vorbei.
	Erzählstrang /-stränge	Der Roman besteht aus nur einem einzigen Erzählstrang.

	Perspektive(n)	Die Geschichte wird größtenteils aus der Perspektive des männlichen Protagonisten erzählt, aber auch einige Perspektivwechsel sind vorhanden. Der Leser erfährt auch einiges aus der Perspektive des Mörders und des Vergewaltigers.
	Bedeutung(s-schichten)	Leser auf Niveau 3 können die Geschichte derartig verstehen, aber der innerliche Kampf der zwei Protagonisten ist für sie zu hoch gegriffen. Auf Niveau 4 kann der Schwerpunkt mehr auf dieses Thema gelegt werden und für Leser auf Niveau 5 kann vor allem die doppeldeutige Bedeutung der Geschichte interessant sein. Was passiert da alles im Wald?
Fertigkeit bezüglich der literarischen Figurengestaltung	Charaktere	Die zwei Protagonisten werden sehr ausführliche beschrieben. Der männliche Protagonist ist relativ aufrichtig, aber der weibliche Protagonist bleibt während der Geschichte eigentlich ein Enigma. Die Nebencharaktere sind nicht so ausgesprochen und vor allem über Sho, den besten Freund des männlichen Protagonisten, erfährt man sehr wenig.
	Zahl der Figuren	Die Zahl der Figuren kann einigermaßen verwirrend wirken. Einige Figuren tauchen nur in wenigen Bildern auf, sind aber sehr wichtig für die Geschichte. Diese Tatsache darf aber keine Hürde für Leser auf Niveau 4 oder 5 sein.
	Verhältnisse	Die Beziehungen werden aus der Sicht von dem männlichen Protagonist wiedergegeben. Für seine Mutter, seine neue Freundin und alten Freund Sho, ist er die wichtigste Person der Welt. Wie er sich zu den anderen Figuren verhält, weiß man als Leser eigentlich nicht so genau, nur das ihr Schicksal ihn dauert.
Benutzte Quellen	http://www.reprodukt.com/produkt/deutscheautoren/vakuum/ http://www.literaturport.de/Lukas.Jueliger/	
relevante Quellen	**Schriftsteller Jüliger:** https://www.facebook.com/lukasjueliger/ **Interviews:** https://www.youtube.com/watch?v=tru98nqbTWQ	

3 . Quick Scan Bullings *Im Land der Frühaufsteher*

Im Land der Frühaufsteher

Autor:	Paula Bulling
Erscheinungsjahr:	2012
Verlag:	Avant-Verlag
Verlagsort:	Berlin
Seitenzahl:	125
Gattung:	gesellschaftskritischer Roman, Graphic Novel
Thema:	Migration, gesellschaftliche Aussperrung
Sprachniveau:	B1
Eingestuftes Leseniveau:	3

Paula Bulling wurde 1986 in West-Berlin geboren und im Jahre 2006 ging sie für ihr Studium an der Hochschule für Kunst und Design nach Halle an der Saale. Als Austauschschülerin reiste sie um die Welt und ab 2008 studierte sie Kommunikationsdesign bei Georg Barber, der unter dem Künstlernamen ATAK, bekannt ist. Bulling lebt heutzutage in Berlin und verbringt ihren Sommer regelmäßig in Frankreich und nahm 2012 an dem Austauschprogramm *Comic-Transfer* des Goethe-Instituts teil. Ihr Graphic-Novel-Debüt *Im Land der Frühaufsteher* in dem sie Erfahrungen aus den Gesprächen mit Flüchtlingen in Sachsen-Anhalt dokumentiert hat, erschien 2012 im Avant-verlag. Für seinen eigenen Zeichenstil, die genaue Recherche und das Engagement der Autorin, erhielt sie hervorragende Kritiken. Zurzeit arbeitet Bulling an ihrem nächsten Comic-Roman *Nachtwinkel*. (Avant-Verlag (b), 2017)

Inhalt

Diese Graphic Novel ist eine politische Alarmglocke und die Schriftstellerin erzählt die traurigen Geschichten verschiedener (politischen) Flüchtlingen die sich in Deutschland als Asylbewerber herumtreiben. In 125 Seiten erzählt Bulling vom Leben in Asylbewerberheimen, alltäglichem Rassismus in Deutschland, dem Tod eines Flüchtlings wie auch von ihrer persönlichen Suche nach einer angemessenen erzählerischen Haltung als

‘weiße’ Künstlerin. Für die Graphic Novel hat sie im Laufe mehrerer Jahre die Flüchtlingspolitik in Sachsen-Anhalt, in verschiedenen Gesprächen und Begegnungen mit Asylbewerbern in unter anderem Halberstadt und Möhlau (Wittenberg), dokumentiert. (Avant-Verlag (a), 2017)

Schwierigkeitsgrad

Literarisches Niveau: Im Land der Frühaufsteher kann man am besten auf Niveau 3 einstufen. Es stimmt mit den Bedürfnissen der Leser dieses Niveaus überein, weil es ihr Interesse an zeitgenössischen Geschichten sicherlich befriedigen kann. Für Leser auf Niveau 2 ist dieses Buch wahrscheinlich schwieriger, weil die Geschichte für sie durch den groben Zeichenstil schwierig zu verfolgen ist und auch die Thematik einiges persönliches Interesse und Vorwissen des Lesers abverlangt.

Das Buch enthält sehr vieles für Leser auf Niveau 4 und ihre Herausausforderung steckt in den zugrunden liegenden Bedeutungsschichten. Die Geschichte über das Alltagsleben einer Asylbewerberfamilie ist eine Anklage gegen Rassismus im heutigen Deutschland. Für Leser auf Niveau 4 ist das Interpretieren dieser Gesellschaftskritik von großer Bedeutung. Sie sollten sich die Frage stellen: Würde ich mich auch auf diese Art und Weise zu den Asylbewerber verhalten? Was ist meiner Meinung bezüglich dieses Themas?

Sprachliches Niveau: Diese Graphic Novel ist wegen der Mangel an Sprache einigermaßen schwierig einzustufen. Es gibt in dieser Graphic sehr wenige Dialoge und wenn es sie gibt, sind sie manchmal auf Französisch oder sogar auf Móoré. Die deutschsprachigen Dialoge lassen sich grundsätzlich auf Sprachniveau B1 des GeR einstufen. Die Sprache ist sehr unterhaltsam und das Vokabular ist ziemlich einfach, gerade weil die Asylbewerber auch Sprachlernende sind.

Didaktische und philologische Analyse

Dimensionen	**Indikatoren**	**Hinweise zu komplizierenden Faktoren**
Allgemeine Voraussetzung (um den Text verstehen zu	Bereitschaft	Es gibt in dieser Graphic Novel verschiedene Anknüpfungspunkte für niederländische Schüler, auch sie haben in den letzten Jahren unbedingt einiges über den Flüchtlingskrise in Europa mitbekommen. Die Gesellschaftskritik und die Verarbeitung der eigenen Position im Flüchtlingsdebatte, eignet sich gut für Leser

können)		auf Niveau 4 in der Oberstufe des vwo.
	Interessen	Der Inhalt der Graphic Novel ist an erster Stelle interessant für Schüler die an wichtigen, politischen Themen interessiert sind. Auch werden Leser die mehr Information über das Leben in Asylheimen suchen, Gefallen an dieser Geschichte finden.
	Allgemein-Kenntnisse	Das Buch verlangt vom Leser ein bestimmtes Vorwissen über die heutige Flüchtlingspolitik in Europa und die schwierige Umständen in den unterschiedlichen Herkunftsländern der Asylbewerber.
	Spezifische kulturelle und literarische Kenntnisse	Rassismus ist ein heikles Thema innerhalb der deutschen Geschichte und es Spielt auch heutzutage wiederum eine große Rolle in der deutschen Gesellschaft. Wenn die Schüler diese Graphic Novel lesen, sollten sie sich davon bewusst sein. Für Leser auf Niveau 2 oder 3 ist diese Information unbedingt wichtig, weil sie die Position der Schriftstellerin so besser verstehen können und auch Passagen in welchen Rassismus vorkommt (wie die Passage auf dem Bahnhof), besser verstehen können. Für Leser auf Niveau 4 sollte diese Information schon bekannt sein.
Fertigkeit bezüglich des Sprachgebrauchs und des literarischen Stils	Vokabular	Der deutsche Sprachgebrauch in *Im Land der Frühaufsteher* ist relativ einfach (Niveau B1 des GeR), aber die Passagen worin in einer anderen Sprache gesprochen wird, sind nicht so leicht. Natürlich wird die Geschichte auch durch den Bilder ein wenig deutlich, aber Leser auf Niveau 2 oder 3 könnten wegen der Mangel an Information Schwierigkeiten haben. Eine richtige Didaktisierung dieser Graphic Novel ist deswegen sehr wichtig.
	Satzbau	Die Geschichte wird aus verschiedenen Perspektiven erzählt, hauptsächlich aus der Perspektive verschiedener Sprachlernenden. Der Satzbau ist deswegen weniger kompliziert.
	Stil	Bulling hat direkt und hart geschrieben. Auch die Bilder sind rau und die Dunkelheit der Zeichnungen ist ein Menetekel.
	Stilmerkmalen der Graphic	Bullings Zeichenstil ist sehr rau und manchmal werden die Einzelbildern nur durch sehr dünne, schwarze Linien

	Novel	von einander getrennt. Die Graphic Novel und ihre Thematik sind sehr dunkel und Bulling hat die Geschichte wahrscheinlich mit Absicht in Grautönen aufgezeichnet. Bulling verwendet auch sehr oft Metapanels, die für Leser auf Niveau 2 oder 3, eine Herausforderung sein könnten.
Fertigkeit bezüglich der literarischen Verfahrensweise	Handlungs-dichte	Die Graphic Novel ist nicht sehr dicht. Die Ereignisse folgen vielleicht ein wenig rasch aufeinander, aber auch für Niveau-3 Leser bleibt die Geschichte gut verständlich.
	Chronologie	Die Chronologie und die Geschichte von Azad Hadji werden eigentlich nicht gestört.
	Erzählstrang /-stränge	Der Roman besteht aus zwei wichtigen Erzählstrangen. Zuerst geht Bulling selbst in einen sogenannten ‚Afroshop' und etwas später fängt die Geschichte von Azad Hadji an.
	Perspektive(n)	Weil die Asylgeschichte aus der Perspektive einer deutschen Künstlerin erzählt wird, ist sie gut zu verstehen für das europäische Lesepublikum. Auch Schüler auf Leseniveau 3 sollte im Gründen genommen kein Problem mit dieser Perspektive haben. Leser auf Niveau 2 sollte man vielleicht auf die Sprünge helfen.
	Bedeutung(s-schichten)	Für Leser auf Niveau 2 könnte diese Geschichte verwirrend wirken, man braucht ein wenig Vorwissen und außerdem Interesse an ethischen Fragen. Auf Niveau 3 kann der Schwerpunkt mehr auf diese ethischen Grundsätze gelegt werden. Auf Niveau 4 sollte der Leser in der Lage sein auch eine eigene Meinung über die Flüchtlingsproblematik zu bilden.
Fertigkeit bezüglich der literarischen Figurengestaltung	Charaktere	Der Protagonist hat keine ausgesprochene Meinung, sie untersucht und beschreibt die Umstände in welchen die Asylbewerber leben. Ein Flüchtling wie Azad Hadji und seine tragische Lebensgeschichte, dienen nur als Beispiel. Wichtig in dieser Sache ist die Meinung und Positionierung der Deutschen Bevölkerung.
	Zahl der Figuren	Es gibt in der Graphic Novel sehr viele Nebenfiguren, aber Bulling selbst und Azad Hadji und seine Familie, sind die wichtigsten Figuren. Eine wichtige Nebenfigur ist beispielsweise der rassistische Mann auf dem Bahnhof. Die Zahl der Figuren dürfte für Leser auf Niveau 3 kein Problem darstellen, aber für Leser auf Niveau 2 könnte es

		die Lese-Erfahrung erschweren.
	Verhältnisse	Wie gesagt hat Bulling versucht darzustellen, wie Deutschland und die Deutschen sich zu den Flüchtlingen verhalten. Sie hat nachgewiesen, dass die derzeitige Situation manchmal menschenunwürdig ist.
Benutzte Quellen	http://www.avant-verlag.de/comic/im_land_der_fruehaufsteher http://paulabulling.net	
relevante Quellen	**Schriftstellerin Paula Bulling:** http://paulabulling.net **Interviews:** https://www.youtube.com/watch?v=flAMRz--BMs http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/interview-die-isolation-ist-das-schlimmste/6875464.html	

4 . Quick Scan Yi Luos – *Running Girl*

Running Girl

Autor:	Yi Luo
Erscheinungsjahr:	2016
Verlag:	Reprodukt
Verlagsort:	Berlin
Seitenzahl:	32
Gattung:	gesellschaftskritischer Roman, Graphic Novel
Thema:	Migration, Globalisierung, Coming of Age
Sprachniveau:	B1
Eingestuftes Leseniveau:	3

Yi Luo ist eine aus China stammende Bildromanzeichnerin die sich in Deutschland seit einigen Jahren mit Kurzgeschichten auf sich aufmerksam macht. In ihrem Schreibdebüt *Running Girl* schildert die Autorin eindrücklich die Herausforderungen, sich in einem neuen Leben und in einer neuen Heimat zurechtzufinden. Yi Luo lebt seit 2007 in Deutschland und studiert zurzeit an der Filmakademie in Ludwigsburg. Unter dem Künstlernamen ‚Yinfinity' veröffentlichte die Chinesin unter anderem in der *Süddeutschen Zeitung*. (Reprodukt (g), 2017)

Inhalt

Die Graphic Novel kann man bis zu einem gewissen Grade als eine autobiografische Geschichte betrachten. Die Erfahrungen der Autorin haben jedenfalls eine wichtige Rolle gespielt beim Zustandekommen der Geschichte. Li lebt seit einem Jahr in Deutschland, geht zur Uni und arbeitet als Kellnerin in einem Sushi-Restaurant. Aufgrund ihrer Schwierigkeiten mit der deutschen Sprache, zieht die junge Frau sich in ihre eigene Welt zurück und telefoniert täglich über Stunden mit ihrem Freund in China. Nur im Restaurant fühlt Li sich wohl. Hier denkt sie sich Geschichten über die Gäste aus – wie zum Beispiel Manfred, ein

Gast der stets allein isst. Ein Anruf aus der Heimat und eine zufällige Begegnung sollen schließlich dazu führen, dass Li beginnt, sich ihrer neuen Umgebung zu öffnen. (Reprodukt (f), 2017)

Schwierigkeitsgrad

Literarisches Niveau: Diese Graphic lässt sich grundsätzlich auf Niveau 3 einstufen. Es stimmt mit den Bedürfnissen der Leser dieses Niveaus überein, weil es ihr Interesse an ‚neuer Welten' sicherlich befriedigen kann. Die multikulturelle Thematik ist vor allem für Sprachlernende interessant, sie lesen wie es einen Neuankommer in Deutschland ergeht. Wenn Leser auf Niveau 2 dieses Buch lesen möchten wäre das gut möglich, sie werden bezüglich der interkulturellen Anspielungen nicht alles verstehen können, aber die Bilder liefern genügend Information, um die Geschichte trotzdem gut verfolgen zu können.

Die Handlung wird im Großen und Ganzen chronologisch erzählt, aber manchmal werden Vorfälle durch Li kommentiert und dabei gibt es eine Verschmelzung zwischen ihrer Traumwelt und der Realität. Die Bilder in der Graphic Novel können verwirrend wirken, weil Lis Gedankenwelt manchmal die Oberhand hat. Ein Beispiel ist ein sogenanntes ‚Symbol Panel' auf Seite 25. Chen ist hier nicht körperlich anwesend, aber trotzdem spielt er eine wichtige Rolle in der Geschichte. *Running Girl* enthält auch einiges für Leser auf Niveau 4 und ihre Herausausforderung steckt in der sozialen und multikulturellen Problematik die hinter der Geschichte steckt. Wie kann eine junge Frau sich in einer fremden Gesellschaft auf den Beinen halten?

Sprachliches Niveau: Yi Luos Schreibstil ist angenehm und die Dialoge in dieser Graphic Novel sind sehr gut strukturiert. Die Sprache und der Satzbau an sich liefern keine unüberwindlichen Schwierigkeiten und der Text lässt sich daher im Prinzip auf Sprachniveau B1 des GeR einstufen.

Didaktische und philologische Analyse

Dimensionen	**Indikatoren**	**Hinweise zu komplizierenden Faktoren**
Allgemeine Voraussetzung (um den Text verstehen zu	Bereitschaft	Es gibt in dieser Graphic Novel einige Anknüpfungspunkte für niederländische Schüler. Zum Beispiel das Leben als Student im Ausland und die Anpassungsprobleme von Li in einer fremden Gesellschaft. Vielleicht haben die Schüler auch selbst

können)		Interesse an einem Studium im Ausland?
	Interessen	Der Inhalt dieses Buches ist an erster Stelle interessant für Schüler die an (multi)kulturellen Themen interessiert sind. Auch skizziert die Geschichte verschiedene Probleme, die man als eine junge Erwachsene in einer fremden Gesellschaft begegnen könnte.
	Allgemein-Kenntnisse	Das Buch verlangt vom Leser ein bestimmtes Vorwissen über das Leben im Ausland (in diesem Fall Deutschland) und Wissen über kulturelle Unterschiede zwischen verschiedenen Kulturen.
	Spezifische kulturelle und literarische Kenntnisse	Für Leser auf Niveau 2 könnte diese Graphic Novel eine Geschichte über das Alltagsleben einer jungen Frau sein. Die Tatsache, dass Li eine Chinesin ist, spielt für sie keine entscheidende Rolle. Für Leser auf Niveau 3 oder Niveau 4 ist gerade die kulturspezifische Thematik interessant. Sie müssen dafür einiges Wissen haben über die multikulturelle Studentenkultur.
Fertigkeit bezüglich des Sprachgebrauchs und des literarischen Stils	Vokabular	Der Sprachgebrauch in *Running Girl* ist gut nachvollziehbar, auch für Leser auf Niveau B1 des GeR. Leser auf B2 können auch Gefallen an den inneren Monologen finden.
	Satzbau	Dank der Ich-Perspektive ist die Erzählung nicht kompliziert, der Leser erfährt sehr viel über Lis Gedankenwelt.
	Stil	Yi Luo hat versucht eine sehr eindrucksvolle Geschichte zu zeichnen und das ist ihr gelungen. Die Sprache ist sehr klar und die Bilder unterstützen den sprachlichen Inhalt.
	Stilmerkmalen der Graphic Novel	Yi Luos Zeichenstil wird durch grobe Skizzen gekennzeichnet, obwohl die Verwendung der Farben sehr stark ausgedacht ist. Manchmal verwendet sie auch ‚Soundwords', wie zum Beispiel auf Seite 23. Da ‚hört' der Leser die Gästen des Restaurants sprechen.
Fertigkeit bezüglich der literarischen	Handlungs-dichte	Die Graphic Novel weist eine dicht strukturierte Handlung mit farbvollen Bildern auf. Die verschiedenen Szenen folgen rasch auf einander. Für Niveau-3 Leser bleibt die

Verfahrensweise		Geschichte jedoch gut verständlich.
	Chronologie	Die Chronologie wird eigentlich nicht gestört.
	Erzählstrang /-stränge	Die Graphic Novel besteht aus nur einem einzigen Erzählstrang.
	Perspektive(n)	Die Geschichte wird größtenteils aus der Perspektive Li erzählt. Über die anderen Personen erfährt man durch den personalen Erzähler.
	Bedeutung(s-schichten)	Leser auf Niveau 2 und 3 können die Geschichte als ‚Coming of age' Geschichte lesen und verstehen. Auf Niveau 4 kann der Schwerpunkt mehr auf den interkulturellen Thematik gelegt werden
Fertigkeit bezüglich der literarischen Figurengestaltung	Charaktere	Das Mädchen hat ein großes Durchhaltevermögen aber zweifelt manchmal stark an ihren eigenen Wahlen.
	Zahl der Figuren	Die hohe Anzahl an Nebenfiguren dürfte auf Niveau 3 kein Problem mehr darstellen. Auf Niveau 2 könnte es verwirrend wirken.
	Verhältnisse	Alle Beziehungen werden aus der Sicht von Li beschrieben. Ihr Lebensbereich ist das Hauptthema dieser Graphic Novel.
Benutzte Quellen	http://www.reprodukt.com/produkt/comics/running-girl/	
relevante Quellen	**Schriftsteller Yi Luo:** http://www.reprodukt.com/kuenstler/yi-luo/ **Interviews:** http://www.swr.de/swr2/kultur-info/comic-yi-luo-literatur/-/id=9597116/did=17524182/nid=9597116/14jdxfm/index.html	

5 . Quick Scan Reiches – *Kiesgrubennacht*

Kiesgrubennacht

Autor:	Volker Reiche
Erscheinungsjahr:	2013
Verlag:	Suhrkamp Verlag
Verlagsort:	Berlin
Seitenzahl:	231
Gattung:	Autobiografie, Graphic Novel
Thema:	Nachkriegszeit
Sprachniveau:	B2
Eingestuftes Leseniveau:	4

Volker Reiche wurde am 31. Mai 1944 in Belzig (Brandenburg) geboren. Er wuchs auf in Bayern und Hessen und machte sein Jurastudium in Frankfurt am Main. Nach dem Staatsexamen entschied er sich für das Schreiben und Zeichnen von Comics. Das Comicbuchdebüt *Liebe* (1979) publizierte er im Selbstverlag. Er hat in seinem Leben für verschiedene Zeitschriften gearbeitet, unter andrem für *Titanic* und dem holländischen Comicmagazin *Donald Duck*. Im Jahr 2013 erschien seine Graphic Novel *Kiesgrubennacht,* eine autobiografische Graphic Novel worin er sein Leben in der Nachkriegszeit verarbeitet. (Suhrkamp Verlag (a, b), 2017)

Inhalt

Sommer 1948: Eine Flüchtlingsfamilie versucht ihren Platz in dem Nachkriegsleben zu finden. Der vierjährige Jungen Volker blickt mit Staunen auf die ‚neue Welt', auf seine vier Geschwister und auf seine Eltern, die nicht schuldlos aus dem Krieg gekommen sind. Der Familienvater hatte sich dem Nationalsozialismus als ‚Dichter des Führers' angedient und die Mutter war eine Gauleiterin im ‚Bund deutscher Mädchen'. Doch für Volker ist all das unverständlich, es wird Teil des großen Abenteuers Kindheit und des großen Abenteuers

Kunst, denn 65 Jahre später ist aus dem Jungen der berühmte Comiczeichner Volker Reiche geworden. Zusammen mit seiner Katze bespricht er in *Kiesgrubennacht* die Erinnerungen seiner Kinderzeit. (Volker Reiche, 2017)

Schwierigkeitsgrad

Literarisches Niveau: Reiches Bildgeschichte lässt sich grundsätzlich auf Niveau 4 einstufen. Es stimmt mit den Bedürfnissen der Leser dieses Niveaus überein, weil es ihr Interesse an psychologischer und auch historischer Thematik sicherlich befriedigen kann. Wenn Leser auf Niveau 3 dieses Buch lesen möchten, wäre das auch gut möglich, aber das Buch wird in diesem Fall am Besten zusammen in der Klasse gelesen und besprochen. Die Anspielungen auf die Nachkriegszeit könnten für Sprachlernende manchmal schwer zu verstehen sein.

Die Handlung wird chronologisch erzählt, aber der Protagonist selbst reflektiert manchmal über die Nachkriegszeit. In verschiedenen Flashbacks reflektiert er über die gespannte Situation zu Hause, aber auch über Kinderzeiterfahrungen wie eine schmutzige Latzhose. Das Buch enthält auch einiges für Leser auf Niveau 5 und ihre Herausausforderung steckt in den zugrunden liegenden Bedeutungsschichten. Die Nachkriegszeit ist ein wichtiges Kapitel in der deutschen Geschichte und Reiche skizziert in dieser Graphic eine lebensvolle Welt, mit einem Auge für die kleinsten Details.

Sprachliches Niveau: Reiches Schreibstil dürfte für niederländische Schüler keine Problemen sein, aber das Vokabular ist manchmal auf einem höheren Niveau. Es gibt relativ viele kulturspezifische Begriffe und die lassen sich nicht immer einfach klären. Durch die Bilder behindern sie den Fluss der Lektüre jedoch nur ein wenig. Der Text an sich lässt sich dennoch im Prinzip auf Sprachniveau B2 des GeR einstufen, aber mithilfe des Lehrers sollte die Graphic Novel auch für Schüler die sich auf Sprachniveau B1 befinden, verständlich sein.

Didaktische und philologische Analyse

Dimensionen	**Indikatoren**	**Hinweise zu komplizierenden Faktoren**
Allgemeine Voraussetzung (um den Text verstehen zu	Bereitschaft	Diese Graphic Novel ist vor allem interessant für Schüler die mal eine andere Geschichte über die (Nach)Kriegszeit lesen wollen. Es gibt keine konkreten Verweisungen nach dem heutigen Alltagsleben in Deutschland, aber die Verarbeitung der Krieg spielt immer noch eine wichtige Rolle für einen bedeutenden Teil der derzeitigen

können)		deutschen Bevölkerung.
	Interessen	Der Inhalt dieses Romans ist an erster Stelle interessant für Schüler die an dem Zweiten Weltkrieg interessiert sind. Auch können Leser Gefallen an den ethischen Dialogen/ Diskussionen zwischen Volker und seiner Katze finden.
	Allgemein-Kenntnisse	Das Buch verlangt vom Leser ein bestimmtes Vorwissen über die deutsche Geschichte, sonst könnte es sein, dass nicht alle Passagen ankommen. Auch Wissen über die (gegenwärtige) deutsche Kriegsverarbeitung kann die Lektüre erleichtern, ist aber nicht entscheidend.
	Spezifische kulturelle und literarische Kenntnisse	Die (Kriegs)Geschichte spielt innerhalb der deutschen Gesellschaft immer noch eine große Rolle und es wäre gut, wenn der Leser sich davon bewusst wird. Es gibt eine große Menge an deutscher Literatur die sich mit diesem Thema auseinandersetzt. *Kiesgrubennacht* steht in einer langen Tradition und bildet eine interessante Ausgangsanlage für Leser aus Niveau 5. Für Leser auf Niveau 3 oder 4 ist vor allem die persönliche Verarbeitung der Nachkriegszeit interessant.
Fertigkeit bezüglich des Sprachgebrauchs und des literarischen Stils	Vokabular	Der Sprachgebrauch in *Kiesgrubennacht* ist modern, aber es gibt relativ viele schwierige Wörter.
	Satzbau	Die ausführlichen Dialoge können zu hoch gegriffen sein für Sprachlernende auf Niveau B1 des GeR, aber für Leser auf B2 sollten sie keine Probleme darstellen.
	Stil	Volker Reiche schreibt sehr deutlich und man merkt, dass er ein Experte auf dem Gebiet der Comicherstellung ist. Bild und Text wirken sehr gut zusammen.
	Stilmerkmalen der Graphic Novel	Reiches eigener, klarer Zeichenstil kann den Lesern auf jedes Leseniveau behilflich sein. Die Panels werden mittels weißer Flächen sehr deutlich von einander getrennt und die Dialogen/Textboxen werden sehr deutlich in Textblasen dargestellt.
Fertigkeit bezüglich der literarischen	Handlungs-dichte	Die Graphic Novel weist eine dicht strukturierte, durchgehend spannende Handlung auf und Reiches Leben wird oft sehr detailliert dargestellt. Für Leser auf Niveau

Verfahrensweise		3 und höher bleibt die Geschichte jedoch verständlich.
	Chronologie	Die Chronologie wird eigentlich nicht gestört, Reiche erzählt mithilfe verschiedener Flashbacks naturgetrau was ihm in seinem Leben passiert ist.
	Erzählstrang /-stränge	Die Graphic Novel besteht aus nur einem einzigen Erzählstrang, aber es gibt verschiedene Flashbacks.
	Perspektive(n)	Dank der Ich-Perspektive ist die Erzählung nicht wirklich kompliziert, der Leser erfährt sehr viel über Volkers Leben. Der ältere Volker Reiche kommentiert auf die Erfahrungen und Entscheidungen seines jungen Alter Ego. Über die anderen Personen erfährt man durch den personalen Erzähler.
	Bedeutung(s-schichten)	Für Leser auf Niveau 3 kann der Schwerpunkt auf den Themen Krieg und Kriegsverarbeitung gelegt werden. Auf Niveau 4 und 5 sind Leser in der Lage sich über die kindhafte Unschuld des Schriftstellers Gedanken zu machen.
Fertigkeit bezüglich der literarischen Figurengestaltung	Charaktere	Der Protagonist hat einen offenen und freundlichen Charakter. Seine kritische und selbstgefällige Katze ist ein wichtiger Gegenpol und macht die Erzählung sehr lebhaft. Auch Volkers Eltern, insbesondere sein Vater, spielen wegen ihrer doppeldeutigen, diskutablen Lebenswege eine wichtige Rolle in der Geschichte.
	Zahl der Figuren	Die Anzahl an Nebenfiguren (sowohl die Tieren als auch Volkers große Familie) dürfte auf Niveau 3 kein Problem mehr darstellen.
	Verhältnisse	Alle Beziehungen werden nachträglich und aus der Sicht von den älteren, ‚heutigen' Volker Reiche beschrieben.
Benutzte Quellen	http://www.suhrkamp.de/graphic-novel/volker-reiche/kiesgrubennacht_1088.html http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/rezensionen/belletristik/volker-reiche-kiesgrubennacht-erwachsene-kindersicht-unversoehnt-wahr-12642896.html http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/rezensionen/belletristik/volker-reiche-kiesgrubennacht-erwachsene-kindersicht-unversoehnt-wahr-12642896.html	

relevante Quellen	**Schriftsteller Volker Reiche:** http://www.strizz.de **Interview:** https://www.youtube.com/watch?v=UC6cOY6ClMw

6 . Quick Scan Mawil – *Kinderland*

Kinderland

Autor:	Mawil
Erscheinungsjahr:	2014
Verlag:	Reprodukt
Verlagsort:	Berlin
Seitenzahl:	280
Gattung:	gesellschaftskritischer Roman, Graphic Novel
Thema:	DDR, Totalitarismus
Sprachniveau:	B2
Eingestuftes Leseniveau:	3

Mawil wurde 1976 in Ost-Berlin geboren. Nach seinem Abitur begann er ein Grafikdesignstudium an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee. Schon damals war er von Bildgeschichten begeistert und gründete mit Gleichgesinnten die Comicgruppe Monogatari. Während seines Studiums entstand das erste längere Album *Strandsafari* (2002) mit Mawils Alter Ego, einem bebrillten Hasen. Ein Jahr später erschien *Wir können ja Freunde bleiben*, einer tragikomischen autobiografischen Erzählung über Mädchengeschichten, mit dem er 2003 zu Reprodukt wechselte. Seine nachfolgenden Bücher *Die Band* (2004), *Das große Supa-Hasi-Album* (2005), *Meister Lampe* (2006) und *Action Sorgenkind* (2007) wurden in verschiedenen Sprachen übersetzt und unter anderem in den USA, England, Spanien Frankreich und Polen veröffentlicht. Eine seiner letzten Erfolge ist die Graphic Novel *Kinderland* (2014), eine Graphic Novel über das Alltagsleben in der DDR. Mawil gibt heutzutage Workshops, signiert und stellt auf den einschlägigen internationalen Comicfestivals aus. Auch zeichnet er monatlich einen großformatigen Comic für die Sonntagsbeilage des Berliner *Tagesspiegels*. (Reprodukt (c), 2017)

Inhalt

Die Graphic Novel fängt an im Sommer 1989. Micro Watzke ist normalerweise ein

vorbildlicher Schüler und Bürger der DDR, aber jetzt steckt der Schüler der siebten Klasse in der Klemme. Er hat Ärger mit verschiedenen FDJern und nur der unheimliche ‚Neue' aus der Parallelklasse will ihm helfen. Zu Hause geht es dem Schüler nicht viel besser, sein Vater ist ein strenger Mann und Mirco wird auch figürlich kleingehalten. Mirco versucht deswegen auch ein vorbildlicher Sohn zu sein, er besucht regelmäßig die Katholische Kirche und er bekommt immer gute Noten. Ein Tischtennisturnier soll den Ärger mit den FDJern lösen, aber der Abend zuvor (den 9. November 1989), haben spontane Grenzüberschreitungen stattgefunden und seine Eltern wollen so schnell wie möglich nach West-Berlin. Mirco will als treuer Schüler unbedingt das Turnier spielen, aber die politischen Entwicklungen haben seine kindliche Unbefangenheit eingeholt. *Kinderland* ist eine Geschichte über die letzten Zuckungen einer misslungenen Republik und totalitären Gesellschaft. Der sozialistische Alltag wird mit Verve und Humor dargestellt und Mawil erzählt von Freundschaft, Mut und Vertrauen in einer veränderlichen Welt. (Reprodukt (b), 2017)

Schwierigkeitsgrad

Literarisches Niveau: Diese Graphic Novel lässt sich grundsätzlich auf Niveau 3 einstufen. Es stimmt mit den Bedürfnissen der Leser dieses Niveaus überein, weil das Leben des Protagonisten für das heutige Lesepublikum eine unbekannte, neue Welt darstellt. Wenn Leser auf Niveau 2 dieses Buch lesen möchten, wäre das auch gut möglich, aber das Buch würde in diesem Fall am Besten zusammen in der Klasse gelesen. Die Schüler brauchen ein wenig Hintergrundinformation über die DDR. Die Anspielungen auf die kommunistische Zeit sind manchmal versteckt in Text oder Bild und bitten um Aufklärung durch einen mehr fortgeschrittenen Leser.

Die Handlung wird chronologisch erzählt und das Leben des Protagonisten wird sehr ausführlich bildlich und schriftlich dargestellt. Die Bilder in dieser Graphic sind sehr klar und verdeutlichen den textlichen Inhalt. Auf Seite 84 wird einen Diavortrag zum Beispiel nicht nur umschrieben, sondern auch wirklich dargestellt. Die Graphic Novel enthält auch einiges für Leser auf Niveau 4 und ihre Herausausforderung steckt in den zugrunden liegenden Bedeutungsschichten. Das Alltagsleben in der DDR war eigentlich aus verschiedenen Gründen absurd, aber jedoch lebt Mirco im Grunde genommen ein normales leben. Die Absurdität steckt zum Beispiel in den Verpflichtungen der FDJ und für Leser auf Niveau 4 ist das Interpretieren dieser Gesellschaftskritik sehr bedeutend.

Sprachliches Niveau: Mawils Schreibstil ist auch für Sprachlernende gut zu verstehen. Die Figuren verwenden manchmal eine Form der damaligen Jugendsprache, aber die erschwert die Lese-Erfahrung am ganzen nicht so sehr. Obwohl die Sprache und der Satzbau an sich keine unüberwindlichen Schwierigkeiten liefern, enthält das Buch auch einen DDR-spezifischen Fachjargon. Die spezifischen Begriffe lassen sich nicht immer einfach klären, aber hier kommt ein Vorteil des Graphic Novel Genres ins Spiel. Die ausdrucksvollen Bilder sind wirklich eine Hilfe für die Leser und die DDR wird sehr prägnant dargestellt. Der Text lässt sich daher im Prinzip auf Sprachniveau B2 des GeR einstufen, aber mithilfe des Lehrers oder dem Internet ist sie auch für Schüler die sich auf Sprachniveau B1 befinden, gut zu verstehen.

Didaktische und philologische Analyse

Dimensionen	**Indikatoren**	**Hinweise zu komplizierenden Faktoren**
Allgemeine Voraussetzung (um den Text verstehen zu können)	Bereitschaft	Es gibt in dieser Graphic Novel einige konkrete Anknüpfungspunkte für die niederländischen Schüler. Micros Geschichte kann als eine ‚Coming of age' Geschichte gelesen werden. Sein Leben in einem totalitären Staat wird auf eine humoristische, etwas absurde Weise dargestellt. Zudem sind für jede Altersstufe interessante Themen/Problematiken vorhanden. Der Humor wirkt für Leser ab Niveau 2 und die unterliegende Gesellschaftskritik ist vor allem interessant für Leser auf Niveau 3 und höher.
	Interessen	Der Inhalt dieses Buches ist an erster Stelle interessant für Schüler die an der deutschen Teilung interessiert sind. Auch werden Leser Gefallen an den persönlichen Problemen des Protagonisten finden. Micro versucht an das Gute zu glauben, aber er wird manchmal von der Realität enttäuscht.
	Allgemein-Kenntnisse	Das Buch verlangt vom Leser ein bestimmtes Vorwissen über die deutsche Geschichte, sonst könnte die Gefahr bestehen, dass der Leser nicht versteht in welcher Umstanden Mirco leben muss. Auch spezifisches Wissen über die politischen Vorfälle in der DDR kann die Lektüre erleichtern, ist aber nicht entscheidend.
	Spezifische kulturelle und literarische	Die DDR und die sogenannte ‚Ostalgie' spielen innerhalb der derzeitigen deutschen Gesellschaft immer noch eine große Rolle und es wäre gut, wenn die Schüler sich davon

	Kenntnisse	bewusst werden. Es gibt eine große Menge an deutscher Literatur die sich mit diesem Thema auseinandersetzt und *Kinderland* ist eine Graphic Novel welche dieses Thema auch bildlich darstellt. Für Leser auf Niveau 4 sind vor allem die bildlichen, kulturspezifischen Hinweise interessant. Details wie das Foto von Michail Gorbatschow auf Seite 83, sind Teil der tieferen Bedeutungsschichten.
Fertigkeit bezüglich des Sprachgebrauchs und des literarischen Stils	Vokabular	Der Sprachgebrauch in *Kinderland* ist sehr modern. Mirco und die anderen Figuren verwenden von Zeit zu Zeit jedoch zeitspezifische und/oder kulturspezifische Sprache und der Abstraktionsgrad in den vielen Dialoge könnte für Schüler auf Niveau 3 manchmal zu hoch gegriffen sein.
	Satzbau	Der Satzbau liefert keine unüberwindlichen Schwierigkeiten für Sprachlernende auf Niveau B1 des GeR.
	Stil	Mawil schreibt und zeichnet direkt und überzeugend. Dank des klaren Zeichenstils wird Mircos Leben sehr lebhaft dargestellt.
	Stilmerkmalen der Graphic Novel	Mawils Graphic Novels werden durch einen etwas chaotischen Zeichenstil gekennzeichnet und die Textblasen sind auch manchmal außerhalb der Panelgrenzen zu finden. Die farbvollen Bilder könnten das Lesen der Graphic Novel angenehmer machen, gerade für Schüler die langen Dialogen nicht gewohnt sind.
Fertigkeit bezüglich der literarischen Verfahrensweise	Handlungs-dichte	Der Roman weist eine sehr ausführliche, durchgehend spannende, Handlung auf und die Situation bezüglich der Lebensumstände in der DDR wird eigentlich immer absurder. Die dramatischen Ereignisse folgen rasch auf einander. Für Niveau-3 Leser bleibt die Geschichte jedoch verständlich.
	Chronologie	Die Chronologie wird eigentlich nicht gestört, es wird naturgetrau erzählt was Micro passiert.
	Erzählstrang /-stränge	Die Graphic Novel besteht aus nur einem einzigen Erzählstrang.
	Perspektive(n)	Die Geschichte wird einzig aus der Perspektive der personalen Erzähler erzählt. Der Leser erfährt viel über

		Mirco, aber nichts über seine Innenwelt.
	Bedeutung(s-schichten)	Leser auf Niveau 2 können vielleicht die Geschichte derartig verstehen, aber die kulturspezifischen Bemerkungen sind für sie vielleicht nicht immer verständlich. Auf Niveau 3 kann der Schwerpunkt mehr auf den Themen DDR und die deutsche Geschichte gelegt werden und ist die Deutung des Humors etwas leichter. Auf Niveau 4 sind Leser in der Lage auch den gesellschaftskritischen Unterton zu erkennen.
Fertigkeit bezüglich der literarischen Figurengestaltung	Charaktere	Der Protagonist hat einen ausgesprochen und guten Charakter. Er will nur das Beste für seine Umgebung.
	Zahl der Figuren	Die wichtigste Nebenfigur ist Torsten Maslowski. Andere wichtige Figuren sind die FDJern, Micros Eltern und seine Schwester.
	Verhältnisse	Alle Beziehungen werden aus der Sicht von Micro beschrieben. Er ist die Hauptfigur und was die andere machen ist nur denn wichtig, wenn es was mit dem Leben Micros zu tun hat.
Benutzte Quellen	http://www.reprodukt.com/kuenstler/mawil/ http://www.mawil.net/books/kinderland/	
relevante Quellen	**Schriftsteller Mawil:** http://www.mawil.net/ueber-mawil/ **DDR:** https://www.noz.de/deutschland-welt/kultur/artikel/484271/1-a-comic-die-ddr-als-kinderland#gallery&0&0&484271 **Interviews:** https://www.youtube.com/watch?v=dOPtp-y22t8 http://www.taz.de/!5042598/	

Anlage 2: Die Fragebögen

Vragenlijst 1 – Graphic Novel in de klas

Beste leerling

Met behulp van deze vragenlijst wordt gekeken hoe jij naar bepaalde aspecten van het (Duitstalige) literatuuronderwijs hier op school kijkt. Vul allereerst hieronder je naam in. De antwoorden zullen verder anoniem verwerkt worden, maar het is belangrijk om jouw antwoorden van vandaag te kunnen vergelijken met een tweede vragenlijst die je volgende week zult invullen. Bij de meerkeuzevragen kruis je telkens één bolletje aan.

Naam:

Vraag 1: Schat zelf jouw leesniveau in!

Hieronder volgt uitleg over zes verschillende leesniveaus. Lees de beschrijvingen goed door, besluit dan op welk niveau jij denkt dat je nu bent en plaats een kruisje bij de beschrijving die het beste bij jou past.

O 1. Eigenlijk houd je (waarschijnlijk) niet van lezen, maar als het dan toch moet, lees je bij voorkeur niet al te dikke (jeugd)boeken, en het liefst boeken waarin veel gebeurt. De hoofdpersonen moeten van je eigen leeftijd zijn. Je leest dan graag avontuurlijke (oorlogs-) boeken, of juist graag over problemen. Je vindt het niet prettig om lang over een boek te praten.

O 2. Je hebt positieve ervaringen met het lezen van fictie. Je vindt het fijn om personages, situaties en gebeurtenissen in een boek te herkennen. Je vindt het leuk om met klasgenoten over een boek te praten. Je wil je vooral met een boek kunnen ontspannen. Het boek moet niet al te verwarrend zijn.

O 3. Je vindt lezen niet vervelend. Je interesseert je vooral voor de inhoudelijke kant van de boeken: ze moeten over psychologische of maatschappelijke onderwerpen gaan. Je ontdekt dat boeken iets vertellen over de wereld om je heen, dat ze je aan het denken zetten, je helpen om ideeën te vormen. Je vindt het ook leuk om over boeken te discussiëren.

O 4. Je leest 'echte' volwassen boeken en je hebt ook oog voor hoe de schrijver het verhaal vertelt. De stijl en de opbouw mogen best wat ongewoon zijn, want je wilt je wel aanpassen. Je hebt geleerd om zelf een oordeel te vormen over het boek, op grond van allerlei soorten argumenten. Bovendien ben je in staat om op eigen kracht steekhoudende dingen te zeggen over thema en motieven. Wat je nog niet zo goed kunt, is overzien welke plaats het werk inneemt in het oeuvre van een schrijver of in de literatuurgeschiedenis.

O 5. Je kunt complexe boeken lezen en verschillende betekenislagen in boeken onderscheiden. Je leest boeken niet meer alleen om de gebeurtenissen die zich erin afspelen, maar ook omdat ze bijvoorbeeld door anderen bijzonder gevonden worden. Je kunt niet alleen moderne, maar ook oudere werken lezen en je kunt ze plaatsen in de cultuurhistorische context, eventueel nadat je zelf onderzoek hebt gedaan met behulp van secundaire literatuur. Je bent goed in staat om met anderen meningen en ideeën uit te wisselen over gelezen boeken.

O 6. Literatuur is voor jou min of meer dagelijkse kost. Het is je hobby. Je gaat graag je (eigenzinnige) gang. Je legt allerlei verbanden tussen de door jou gelezen boeken en kennis op heel andere gebieden. Je leest ook graag boeken die tussen de regels door naar andere boeken verwijzen. Omdat je veel leest, herken je de dwarsverbanden ook. Als je docent niet zijn best doet om je bij te houden, streef je hem voorbij. Maar als jullie elkaar hebben gevonden in jullie gemeenschappelijke interesse, kun je veel van hem leren!

Vraag 2: Hoeveel boeken heb je sinds de tweede klas gelezen voor het vak Duits? Kruis aan:

0 geen enkel boek **0** tussen 1 en 3 boeken **0** tussen 4 en 6 boeken **0** tussen 6 en 9 boeken

0 meer dan 9 boeken, namelijk →

Deze vragenlijst gaat verder op de andere zijde! →

Vraag 3: Ik vind het lezen van/kennis maken met literatuur bij een vreemde taal zoals Duits…

0 totaal onbelangrijk **0** enigszins onbelangrijk **0** niet onbelangrijk/belangrijk **0** enigszins belangrijk **0** erg belangrijk

Vraag 4: Een graphic novel is een zogenaamde beeldroman, een roman waarin de afbeeldingen een belangrijk onderdeel zijn van het verhaal. Kortom: een stripboek/comic met meer diepgang. Wist je voor het invullen van deze vragenlijst al wat een Graphic Novel was? Kruis aan:

0 ja **0** nee

Vraag 5: Heb je eerder <u>privé</u> graphic novels gelezen? Kruis aan:

0 ja **0** nee

Indien ja: Noem titels die je gelezen hebt

Vraag 6: Heb je eerder <u>voor school</u> graphic novels gelezen? Kruis aan:

0 ja **0** nee

Indien ja: Noem titels die je gelezen hebt.

Vraag 7: Ik vind het gebruik van graphic novels hier op school (bij vakken zoals Nederlands, Engels of Geschiedenis)…

0 een slecht idee **0** enigszins een slecht idee **0** geen slecht/goed idee **0** het proberen waard **0** een heel goed idee

Vraag 8: Ik vind het idee om graphic novels bij Duits te lezen….

0 oninteressant **0** enigszins oninteressant **0** niet oninteressant/interessant **0** enigszins interessant **0** erg interessant

Vraag 9: Als ik een graphic novel in een vreemde taal (bijvoorbeeld het Duits) zou lezen, dan zou het lezen in die taal mij waarschijnlijk …

0 moeilijker afgaan **0** enigszins moeilijker afgaan **0** niet moeilijker/makkelijker afgaan **0** enigszins makkelijker afgaan **0** makkelijker afgaan

Vraag 10: Aan het lezen van een vreemdtalige (bijv. Duitstalige) graphic novel, zou ik, ten opzichte van het lezen van een 'normale' roman in diezelfde vreemde taal, waarschijnlijk …

0 minder plezier beleven **0** waarschijnlijk minder plezier beleven **0** niet meer of minder plezier beleven **0** waarschijnlijker meer plezier beleven **0** meer plezier beleven

<u>Bedankt voor het invullen van deze vragenlijst!</u>

Vragenlijst 2 – Graphic Novel in de klas

Beste leerling

Vandaag vul je de tweede vragenlijst in. Ook hier weer vriendelijk het verzoek om eerst je naam hieronder in te vullen. Bij de meerkeuzevragen kruis je telkens één bolletje aan.

Naam:

Vraag 1: Op een schaal van 1 tot 5, wat vond je van de 6 verschillende graphic novels waaruit je passages gelezen hebt? Lees eerst de onderstaande toelichting en omcirkel daarna je antwoorden:

1. Vervelend om te lezen 2. Enigszins vervelend om te lezen 3. Niet vervelend, maar ook niet leuk om te lezen 4. Enigszins leuk om te lezen 5. Erg leuk om te lezen

Die Band	1	2	3	4	5
Kinderland	1	2	3	4	5
Im Land der Frühaufsteher	1	2	3	4	5
Vakuum	1	2	3	4	5
Running Girl	1	2	3	4	5
Kiesgrubennacht	1	2	3	4	5

Vraag 2: Aan het lezen van de graphic novels heb ik …

0 geen plezier beleefd **0** nauwelijks plezier beleefd **0** weinig plezier beleefd
0 wel wat plezier beleefd **0** veel plezier beleefd

Vraag 3: Aan het maken van de opdrachten over graphic novels heb ik…

0 geen plezier beleefd **0** nauwelijks plezier beleefd **0** weinig plezier beleefd
0 wel wat plezier beleefd **0** veel plezier beleefd

Vraag 4: De afbeeldingen in een graphic novel zorgen ervoor dat ik het verhaal…

0 moeilijker kan volgen **0** enigszins moeilijker kan volgen **0** niet moeilijker/makkelijker kan volgen **0** enigszins makkelijker kan volgen **0** makkelijker kan volgen

Vraag 5: Het lezen van een graphic novel maakt het lezen in het Duits in de praktijk…

0 moeilijker **0** enigszins moeilijker **0** niet moeilijker/makkelijker **0** enigszins makkelijker **0** makkelijker

Deze vragenlijst gaat verder op de andere zijde! →

Vraag 6: Nu ik een aantal Duitstalige graphic novels gelezen heb, vind ik gebruik van dit genre binnen de lessen Duits hier op school …

0 een slecht idee **0** enigszins een slecht idee **0** geen slecht/goed idee **0** enigszins een goed idee **0** een goed idee

Vraag 7: Ik zou in de toekomst graphic novels willen lezen bij Duits.

0 helemaal niet **0** waarschijnlijk niet **0** misschien **0** waarschijnlijk wel **0** absoluut wel

Vraag 8: Bij een vakonderdeel zoals literatuur, waar regelmatige nieuwe thema's aan bod komen zoals de graphic novel, is de rol en de kennis van de vakdocent als (lees)expert…

0 onbelangrijk **0** enigszins onbelangrijk **0** niet onbelangrijk/belangrijk **0** enigszins belangrijk **0** belangrijk

Vraag 9: Mijn kennis om zelfstandig een willekeurige, Duitstalige graphic novel te lezen is na de gevolgde lessen over het genre…

0 zeker niet groot genoeg **0** waarschijnlijk niet groot genoeg **0** wellicht niet groot genoeg **0** waarschijnlijk groot genoeg **0** absoluut groot genoeg

Vraag 10: Als ik op mijn leeslijst Duits ook graphic novels mocht zetten, zou ….

0 mijn leesplezier kunnen dalen
0 mijn leesplezier überhaupt niet beïnvloed worden
0 mijn leesplezier mogelijk groter worden
0 mijn leesplezier waarschijnlijk groter worden
0 mijn leesplezier zeer zeker stijgen

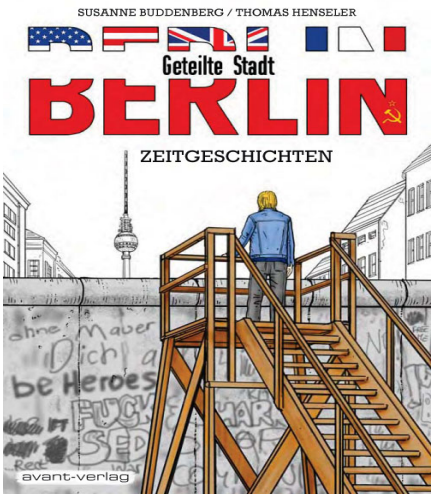
Bedankt voor het invullen van de tweede vragenlijst!

Anlage 3: Die Aufgabenblätter

Aufgabenblatt Stunde 1

Die Graphic Novel als zeitgenössische Gattung

Naam:



Individueel

1. Noem 3 kenmerken/eigenschappen van de hoofdperso(o)n(en) uit jouw fragment.

……

……

……

2. Omschrijf de samenleving/leefwereld zoals deze in het fragment getekend is. Wat valt je op aan de manier waarop de schrijver de Oost-Duitse samenleving in beeld heeft gebracht?

……

……

……

<u>Dit opgavenblad gaat verder op de andere zijde!</u>

3. Er wordt in het fragment kritiek geleverd op de Oost-Duitse staat/samenleving. Waar merk je dat aan en wordt deze kritiek ook expliciet uitgesproken of in beeld gebracht?

……

……

……

Samen

4. Spreek met je buurman of buurvrouw over het door jouw gelezen fragment en vergelijk jullie antwoorden op de eerste drie vragen. Wat zijn de overkomsten en wat de verschillen tussen jullie leeservaringen?

Overeenkomsten:

……

……

……

Verschillen:

……

……

……

5. De verhalen in *Berlin geteilte Stadt* zijn gebaseerd op waargebeurde verhalen (non-fictie). Kan je je voorstellen dat er in de toekomst opnieuw een politiestaat zoals de DDR zou kunnen ontstaan? Waarom eventueel wel of niet?

……

……

……

Aufgabenblatt Stunde 2

Die Graphic Novel in der Schule

Naam:

Deel 1

Yi Luo's – Running Girl

Lees eerst het gehele fragment en beantwoord daarna de vragen

Verwerkingsopdrachten

1. Li, de hoofpersoon in dit verhaal, leeft sinds anderhalf jaar in Duitsland om te werken en te studeren. Oorspronkelijk komt Li uit China, waar bijvoorbeeld haar ouders en haar vriend nog steeds wonen

a) Kan jij jezelf voorstellen dat jij later net als Li ook in het buitenland gaat studeren?

……

b) Welke plaatsten die Li bezoek zijn typisch voor het(Duitse) studentenleven? Noem er minstens twee en noteer het pagina nummer waar je de afbeelding gevonden hebt.

……

……

……

2. Chen is de vriend van Li, hij woont zoals gezegd nog steeds in China. Toch heeft hij veel invloed op het doen en laten van de hoofdpersoon. Op welke manier brengt de schrijfster zijn invloed in beeld? Tip: Kijk op bladzijdes 21 en 26

……

……

……

……

3. **Panelen** zijn de verschillende afbeeldingen op een pagina van een graphic novel, die in de regel gescheiden worden door strepen of open gelaten ruimtes tussen de afbeeldingen.

Op pagina 23 van het verhaal, worden in het vierde paneel zogenaamde '**Soundwords**' weergegeven. In dit specifieke geval gaat het om de conversaties die de gasten in het restaurant met elkaar voeren Dit soort achtergrondgeluiden is niet direct van invloed op het verhaal/de vertelling van de hoofdpersoon, maar toch vind je ze vaak terug in graphic novels. Bedenk een reden waarom de schrijfster van deze graphic novel deze verteltechniek gebruikt heeft? Gebruik minimaal 25 woorden.

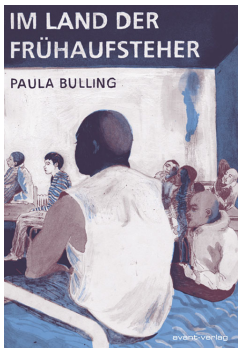
……

……

……

……

Paula Bullings- Im Land der Frühaufsteher



Lees eerst het gehele fragment en beantwoord daarna de vragen

Verwerkingsopdrachten

1. Deze graphic novel gaat over het leven van asielzoekers in Duitsland en de problemen waar zij in het dagelijks leven mee te maken hebben. In het fragment dat je hebt gelezen, voeren twee personages (Farid, een asielzoeker uit Mali, en een niet nader genoemde Duitser) een gesprek/discussie over het gebruik van de (Duitse) taal in het openbaar.

a) Noem van elk personage minimaal twee karaktereigenschappen

Farid: ……

Duitse man: ……

b) Hoe zou jij gereageerd hebben als je in de schoenen van Farid stond?

……

……

……

2. De afgelopen jaren is er in verschillende Europese landen, waaronder ook Nederland en Duitsland, heftig gediscussieerd over de aankomst van nieuwe asielzoekers en de manier waarop wij hen wel of niet met open armen zouden moeten ontvangen.
Hoe verhouden de uitspraken van de Duitse man zich tot dit publieke debat? Citeer een passage/paneel waarin dit tot uiting komt en licht je antwoord toe. Gebruik minimaal 25 woorden.

……

……

……

……

3. In graphic novels speelt het **perspectief**, de manier waarop de personages in beeld gebracht worden, vaak een belangrijke rol. Er kan onder andere gespeeld worden met de manier waarop een personage of gebeurtenis in een paneel worden weergegeven. Op de eerste pagina van het fragment dat je gelezen hebt, wordt de hele pagina gevuld door een enkele afbeelding (een zogenaamd '**Metapaneel**'). Wat zou een rede kunnen zijn van de schrijfster om deze afbeelding zo duidelijk op de voorgrond te stellen? Omschrijf dit in minimaal 25 woorden.

……

……

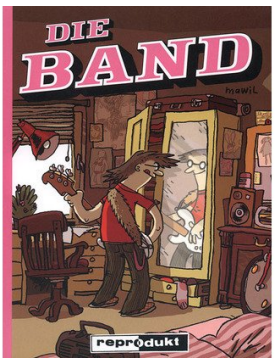
……

……

Naam:

Deel 2

Mawils – Die Band



Lees eerst het gehele fragment en beantwoord daarna de vragen

Verwerkingsopdrachten

1. Deze graphic novel gaat over het leven van een adolescente jongen die, net als zovelen van zijn leeftijdsgenoten, de droom heeft om door te breken met zijn band. Het boek is autobiografisch, dat wil zeggen dat de schrijver (Mawil) zijn eigen jeugdherinneringen in dit boek heeft opgetekend.

Op de eerste twee pagina's probeer de hoofdpersoon Mawil een meisje te versieren.
a) Omschrijf hoe hij dit probeert te doen en of hem dat lukt. Gebruik minimaal 25 woorden

……

……

……

b) Met welke vorm van '**beeldtaal**' (boodschap in de vorm van een afbeelding) maakt de schrijver duidelijk dat de jonge Mawil zich niet helemaal op zijn gemak lijkt te voelen in deze situatie?

……

……

……

2. Op pagina's 3 en 4 van het fragment dat je gelezen hebt, is Mawil thuis aan het repeteren op zijn basgitaar. Omschrijf op welke manier hij zich uit tijdens het repeteren hij en hoe zijn omgeving daarop reageert?

……

……

……

b) Hoe worden het karakter van Mawil op pagina's 3 en 4 in beeld gebracht? Let hierbij vooral op de **tekstballonnen** en de manier waarop de tekst hierin (of erbuiten) wordt weergegeven.

……

……

……

3. Veel scholieren van jouw leeftijd hebben het idee om, net zoals Mawil, een band te starten en beroemd te worden. Op de laatste pagina van het door jou gelezen fragment is te zien dat 'Die Band' zijn eerste optreden heeft.

a) Wat maakt de songtekst van het nummer dat gezongen wordt bijzonder? (zie daarvoor het middelste paneel op de pagina)

……

……

……

b) Boven de panelen op deze pagina wordt datgene wat gebeurt toegelicht met behulp van **bijschriften** (tekst boven het paneel). Wie geeft dit commentaar en welke rol speelt de informatie bij het lezen van deze graphic novel? Gebruik minimaal 25 woorden

……

……

……

……

Mawils – Kinderland

Lees eerst het gehele fragment en beantwoord daarna de vragen

Verwerkingsopdrachten

1. Deze graphic novel gaat over het leven van de scholier Mirco, een jongen die opgroeit tijdens de laatste jaren van het voormalige Oost-Duitsland, ook wel bekend als de DDR. Mirco zelf probeert zich als een voorbeeldige leerling te gedragen, maar ondertussen is zijn leefwereld en de wereld om hem heen snel aan het veranderen.

Op pagina 105 spreken zijn ouders over een mogelijke vluchtpoging naar het westen en Mirco hoort hen vanuit zijn slaapkamer hierover praten.
a) Hoe reageert Mirco op datgene wat zijn ouders bespreken en hoe wordt dit uitgebeeld?
Gebruik minimaal 25 woorden

……

……

……

b) Hoe zou je zelf reageren als jouw ouders wilden vluchten uit het land waar je woont?
(Bedenk wel dat de DDR een politiestaat was, waarin mensen weinig vrijheden hadden)

Gebruik minimaal 25 woorden

……

……

……

……

2. Kijk naar de panelen op pagina 84 en lees nogmaals de kritiek die door de strenge, Oost-Duitse docente geleverd wordt op pagina 85 van deze Graphic Novel.

a) Wat valt je op aan de **zwart-wit afbeeldingen** op pagina 84, wat voor effect hebben ze op jou als lezer? Gebruik minimaal 25 woorden

……

……

……

b) Op pagina 84 heeft de schrijver **geen tekst** gebruikt. Bedenk hier een mogelijke verklaring voor en gebruik daarbij minimaal 25 woorden.

……

……

……

……

3. Op pagina 83 doet een leraar van Mirco's school een bijzondere uitspraak wanneer hij ziet dat Mirco erg vroeg op school aanwezig is. "**Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben**" (vertaald: Wie te laat komt, wordt door het leven bestraft). Een uitspraak die in 1989, kort voor het vallen van de Berlijnse Muur, ook gemaakt werd door de Russische president Michail Gorbatsjov. De zin wordt in Duitsland nog regelmatig gebruik wanneer er over het einde van de DDR gesproken wordt.

Bedenk zelf een rede waarom de schrijver een personage uit *Kinderland* deze historische uitspraak laat maken en licht je antwoord toe (gebruik minimaal 25 woorden)

……

……

……

……

……

Aufgabenblatt Stunde 3

Die Graphic Novel in der Schule

Naam:

Deel 1

Volker Reiches – Kiesgrubennacht

Lees eerst het gehele fragment en beantwoord daarna de vragen

Verwerkingsopdrachten

1. *Kiesgrubennacht* is een Graphic Novel over de 'Nachkriegszeit', een belangrijke en bewogen periode in de Duitse geschiedenis, vlak na het einde van de Tweede Wereldoorlog. Volker Reiche blikt in zijn autobiografische roman terug op zijn jeugdjaren en verschillende gebeurtenissen die een grote impact hebben gehad op de kunstenaar/schrijver die hij later geworden is.

a) Op de eerste pagina worden Volker en zijn drie broers, zijn vader en zijn zusje afgebeeld. Wat valt je op aan de manier waarop deze personages in beeld worden gebracht? Let daarbij op eventuele **attributen** (voorwerpen_ en hun positie binnen het **paneel**. Benoem minimaal 2 punten:

……

……

……

b) Op de tweede pagina spreekt Volkers vader over een hond die de familie eerder in bezit heeft gehad. Geef aan wat er met deze hond gebeurd is en bedenk een mogelijke rede waarom de vader toch zeer daadkrachtig zegt "ich liebte ihn". Gebruik minimaal 25 woorden.

……

……

……

……

2. De 'Nachkriegszeit' en de naweeën van de Tweede Wereldoorlog spelen zoals gezegd een belangrijke rol in *Kiesgrubennacht.* Leg in eigen woorden uit, waarom het zo opmerkelijk is dat Volker en zijn broers de cavia nu juist de naam 'Bomber Peter' meegeven en waarom dit vanuit het perspectief van de jonge Volker niet zo bijzonder lijkt. Gebruik minimaal 25 woorden.

……

……

……

……

3. De vader van Volker speelt een dubieuze rol in dit fragment, zeker wanneer hij de cavia (das Meerschweinchen 'Bomber Peter') aan het einde zonder genade doodt en in de vuilnisbak werpt. Ook in de oorlog was hij een man van twijfelachtig statuur, getuige zijn rol als 'Dichter des Führers'.

a) Bedenk een mogelijk motief van de vader en beschrijf waarom hij de cavia voor de ogen van zijn kinderen doodt. Gebruik minimaal 25 woorden.

……

……

……

……

b) Op pagina 162 doet Volker in het tweede paneel de volgende uitspraak: "um meinen Vater weine ich, flüsterte das traurige Marlenchen", een citaat uit een Jan Klaassen boek waaruit hij leest. Lees nogmaals de hele pagina 162 en omschrijf in eigen woorden op wat voor manier het boek van Jan Klaassen overeenkomsten kent met het leven van Volker. Gebruik minimaal 25 woorden.

……

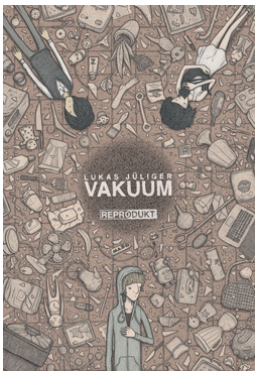
……

……

……

Deel 2

Lukas Jüligers – Vakuum



Lees eerst het gehele fragment en beantwoord daarna de vragen

Verwerkingsopdrachten

1.Deze graphic novel wordt gekenmerkt door een surrealistische tekenstijl. We volgen een opgroeiende jongen die leeft in een vervreemd ogende wereld, waarin mensen worden vermoord, zijn vriend Sho nauwelijks meer tegen hem spreekt en waarin hij geobsedeerd raakt door de geur van het meisje waarop hij verliefd is.

Op de tweede pagina wordt het personage Lea Shavano geïntroduceerd. Het populairste meisje van de school. Het personage komt zelf niet aan het woord, maar door welke genrespecifieke kenmerken van een **Graphic Novel** kom je als lezer toch veel te weten over haar persoon? Noem minimaal 2 kenmerken:

……

……

……

2. *Vakuum* is een typisch '**Coming of Age'** -verhaal. Dat is een verhaal over een adolescent op weg naar volwassenheid.

a) Beschrijf een paneel/afbeelding uit het gelezen fragment waaruit blijkt dat de hoofdpersoon een opgroeiende adolescent is:

……

……

……

b) Beschrijf een paneel/afbeelding waaruit blijkt dat er in *Vakuum* juist ook meer volwassenthema's besproken worden:

……

……

……

3. Op de laatste pagina van het fragment vind je geen tekst, alleen een zogenaamd **Metapaneel**.

a) Omschrijf in eigen woorden wat je op de laatste pagina ziet en welk gevoel de afbeelding bij je oproept. Gebruik minimaal 25 woorden.

……

……

……

……

b) Met welke gebeurtenis en of plaats uit de Duitse geschiedenis toont deze afbeelding opvallende overeenkomsten? Tip: denk aan twee andere Graphic Novels die we gedurende deze lessenserie gelezen hebben.

……

……

……

……

Anlage 4: Die Unterrichtsreihe

Stunde 1: Die Graphic Novel als zeitgenössische Gattung

<table>
<tr><td>Datum: 9. Juni 2016</td><td>Klasse: Vwo 4</td><td>Raum: E003</td><td>Thematik: Literatur (Graphic Novels)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Lernziele für die Schüler</td><td>Lernmaterial und andere Hilfsmittel</td></tr>
<tr><td colspan="3">Die Schüler können am Ende der Stunde:

• Erklären was eine ‚Graphic Novel’ ist.
• Berichten über die Lese-Erfahrung eines deutschsprachigen Graphic Novel.
• Sich im gewissen Maße hineinfühlen in die Menschen die damals aus der DDR geflüchtet sind.</td><td>• Zwei verschiedene Geschichten aus der Graphic Novel Berlin geteilte Stadt
• Smartboard
• PowerPoint Präsentation
• Fragebogen 1
• Aufgabenblatt mit Aufgaben</td></tr>
<tr><td colspan="3">Anfangssituation der Klasse</td><td>Lernziele für den Lehrern</td></tr>
<tr><td colspan="3">Die Schüler:

• Haben (im Deutschunterricht und bei anderen Sprachen) bereits verschiedene literarische Gattungen kennen gelernt.
• Können deutschsprachige Geschichten/Bücher selbständig lesen und reflektieren über ihren Inhalt.
• Haben einiges Vorwissen über die DDR und die Berliner Mauer.</td><td>Am Ende dieser Stunde/Unterrichtsreihe weiß ich:

• Inwiefern meine Schüler selbständig mit dem Lesen verschiedener, deutschsprachiger Graphic Novels zurechtkommen können.
• Ob die Bereitschaft der Schüler deutschsprachige Bücher zu lesen, durch die Bekanntschaft mit dem Graphic Novel Genre beeinflusst wird.</td></tr>
</table>

Zeit	**Fokus**	**Lehrer**	**Schüler**	**Arbeitsform**
15.10	Einzug der Schüler	Ich begrüße die Schüler persönlich.	Setzen sich und nehmen ihre Sachen dazu.	
15.15	Anfang der Stunde	Ich erkläre das Programm und die Lernziele für heute und benenne wie und warum wir zusammen verschiedene Geschichten aus der Graphic Novel *Berlin geteilte Stadt* lesen werden. Ich bespreche zuerst mit den Schülern die folgenden Fragen: • Was wisst ihr schon über die Geschichte der (Berliner) Mauer? • Hat jemand von euch mal eine Graphic Novel gelesen? Was könnte der genaue Unterschied mit einem Comic, beziehungsweise einem Roman sein?	Schüler hören zu, beantworten die Fragen des Lehrers und stellen eventuell auch selbst Fragen.	Im Plenum
15.20	Präsentation	Ich erzähle einiges über das Graphic Novel Genre und erkläre, wie die Schüler den Fragebogen ausfüllen sollten. Auch erzähle ich einiges über die Graphic Novel *Berlin geteilte Stadt*	Aktivieren (eventuell) ihr Vorwissen über das Genre und hören zu. Sie dürfen auch selbst Fragen stellen.	Im Plenum

15.25	Ausfüllen des ersten Fragebogens	Ich instruiere die Schüler und verteile die Fragebögen.	Füllen den Fragebogen aus.	Individuell
15.35	Arbeiten mit der Graphic Novel *Berlin geteilte Stadt*	Die Schüler bekommen eine Geschichte aus der Graphic Novel *Berlin geteilte Stadt,* auch bekommen sie ein Aufgabenblatt mit einigen Fragen über die Geschichte. Während der Übung laufe ich im Klassenzimmer herum und helfe ich den Schülern wenn nötig.	Die Schüler lesen zuerst ihre eigene Geschichte. Die Hälfte der Schüler bekommt eine Fluchtgeschichte aus der Perspektive eines weiblichen Protagonisten und die andere Hälfte eine Fluchtgeschichte aus der Perspektive eines männlichen Protagonisten. Die Schüler beantworten darauf für sich selbst die Fragen auf dem Aufgabenblatt In den letzten 4 Minuten sprechen die Schüler miteinander in Duos über die gelesen Geschichten. Dabei achten sie vor allem auf die Protagonisten und die bildliche Darstellung der ostdeutschen Gegend.	Individuell/ Partnerarbeit

15.52	Plenarbesprechung /Reflektion auf die gelesenen Geschichten.	Ich wähle einige Schüler aus, die über die Geschichte ihres/ihrer Nachbars/Nachbarin in der Klasse berichten müssen. Hinterher wird noch gesprochen über die oft desperaten Fluchtversuche der Ostdeutschen.	Einige Schüler berichten über die Geschichte ihres/ihrer Nachbars/Nachbarin. Die anderen Schüler hören zu und ergänzen, wenn der Lehrer darum bittet.	Besprechung im Plenum
15.56	Evaluation der Lernziele und Stundeabschluss.	Ich kontrolliere ob die Schüler noch Fragen haben oder Bemerkungen machen wollen. Ich spreche nochmal kurz mit den Schülern über die Lernziele und evaluiere das Ergebnis der Stunde anhand folgender Fragen: - Hat es euch gefallen die realistischen Fluchtgeschichten in der Form einer Graphic Novel zu lesen? - Habt ihr etwas Neues über die (Berliner) Mauer gelernt? Am Ende betone ich inwiefern die Schüler gut gearbeitet haben und verabschieden wir uns.	Die Schüler hören zu und beantworten im Idealfall all meine Fragen. Danach dürfen sie ihre Sachen packen.	Besprechung im Plenum

Stunde 2: Die Graphic Novel in der Schule (Stunde 1)

<table>
<tr><td>Datum: 12. Juni</td><td>Klasse: Vwo 4</td><td>Raum: E003</td><td>Thematik: Literatur (Graphic Novel)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Lernziele für die Schüler</td><td>Lernmaterial und andere Hilfsmittel</td></tr>
<tr><td colspan="3">Die Schüler können am Ende der Stunde:

• Berichten über die Lese-Erfahrung verschiedener deutschsprachigen Graphic Novels.
• Sich auseinandersetzen mit dem (kulturspezifischen) Inhalt der verschiedenen Graphic Novels.</td><td>• Vier verschiedene Ausschnitte aus vier verschiedenen Graphic Novels
• Smartboard
• Aufgabenblatt mit Aufgaben</td></tr>
<tr><td colspan="3">Anfangssituation der Klasse</td><td>Lernziele für den Lehrern</td></tr>
<tr><td colspan="3">Die Schüler:

• Haben bereits in der letzten Stunde eine Ausschnitt aus Berlin geteilte Stadt gelesen.
• Können deutschsprachige Geschichten/Bücher selbständig lesen und reflektieren über ihren Inhalt.</td><td>Am Ende dieser Stunde/Unterrichtsreihe weiß ich:

• Inwiefern meine Schüler selbständig mit dem Lesen verschiedener, deutschsprachiger Graphic Novels zurechtkommen können.
• Ob die Bereitschaft der Schüler deutschsprachige Bücher zu lesen, durch die Bekanntschaft mit dem Graphic Novel Genre beeinflusst wird.</td></tr>
</table>

Zeit	**Fokus**	**Lehrer**	**Schüler**	**Arbeitsform**
09.20	Einzug der Schüler	Ich begrüße die Schüler persönlich.	Setzen sich und nehmen ihre Bücher dazu.	
09.25	Anfang der Stunde	Ich erläutere das Programm und die Lernziele für heute und benenne wie und warum wir uns heute mit verschiedenen Graphic Novels beschäftigen werden. Ich bespreche zuerst mit den Schülern die folgenden Fragen: • Was haben wir in der letzten Stunde über Graphic Novels besprochen? • Was sind eure Erwartungen in Bezug auf weitere Graphic Novels? Die Antworten der Schüler werden mithilfe eines Wortigels auf dem Smartboard gesammelt.	Schüler hören zu, beantworten die Fragen des Lehrers und stellen eventuell auch selbst Fragen.	Besprechung im Plenum
09.30	Arbeiten mit den verschiedenen Graphic Novels und dazugehörigen Aufgabenblättern	Ich erzähle kurz etwas über den Inhalt jeder einzelnen Graphic Novel. Danach instruiere ich die Schüler und verteile ich die verschiedene Geschichten und Aufgabenblätter.	Die Hälfte der Schüler liest zuerst zwei Geschichten von Mawil (*Die Band* und *Kinderland*) und die andere Hälfte liest zuerst zwei Geschichten mit einem interkulturellen Thema (*Im Land der Frühaufsteher* und *Running Girl*)	Individuell

		Während der Übung laufe ich im Klassenzimmer herum und helfe ich den Schülern, wenn nötig.	Die Schüler beantworten darauf für sich selbst die Fragen auf dem Aufgabenblatt. .	
09.45	Kurze pleinaire Besprechung und Reflektion auf die gelesenen Geschichten.	Ich wähle einige Schüler aus, die über ihre Lese-Erfahrung berichten sollten. Wichtig ist vor allem die Spontaneität.	Einige Schüler berichten über ihre Lese-Erfahrung. Die anderen Schüler hören zu und ergänzen wenn der Lehrer darum bittet.	Besprechung im Plenum
09.50	Arbeiten mit den verschiedenen Graphic Novels und dazugehörigen Aufgabenblättern	Ich instruiere die Schüler. Während der Übung laufe ich im Klassenzimmer herum und helfe ich den Schülern, wenn nötig.	Die Hälfte der Schüler liest jetzt zwei Geschichten mit einem interkulturellen Thema (*Im Land der Frühaufsteher* und *Running Girl*) und die andere Hälfte liest jetzt zwei Geschichten von Mawil (*Die Band* und *Kinderland*) Die Schüler beantworten darauf für sich selbst die Fragen auf dem Aufgabenblatt.	Individuell
10.05	Evaluation der Lernziele und Stundeabschluss.	Ich kontrolliere ob die Schüler noch Fragen haben oder Bemerkungen machen wollen.	Die Schüler hören zu und beantworten im Idealfall all meine Fragen. Danach dürfen sie ihre Sachen packen.	Besprechung im Plenum

		Ich spreche nochmal kurz mit den Schülern über die Lernziele und evaluiere das Ergebnis der Stunde anhand folgender Fragen: - Habt ihr die Geschichten gut lesen/verstehen können? - Hat es euch auch gefallen die Graphic Novels zu lesen? - Habt ihr etwas Neues über die deutsch(sprachige)Kultur gelernt? Am Ende betone ich inwiefern die Schüler gut gearbeitet haben und verabschieden wir uns.		

Stunde 3: Die Graphic Novel in der Schule (Stunde 2)

<table>
<tr><td>Datum: 14. Juni</td><td>Klasse: Vwo 4</td><td>Raum: E003</td><td>Thematik: Literatur (Graphic Novel)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Lernziele für die Schüler</td><td>Lernmaterial und andere Hilfsmittel</td></tr>
<tr><td colspan="3">Die Schüler können am Ende der Stunde:

• Berichten über die Lese-Erfahrung verschiedener deutschsprachigen Graphic Novels.
• Sich auseinandersetzen mit dem (kulturspezifischen) Inhalt der verschiedenen Graphic Novels und reflektieren über ihre Lese-Erfahrung und den Einsatz des Graphic Novel Genres.</td><td>• Zwei verschiedene Ausschnitte aus zwei verschiedenen Graphic Novels
• Smartboard
• Aufgabenblatt mit Aufgaben
• Fragebogen 2</td></tr>
<tr><td colspan="3">Anfangssituation der Klasse</td><td>Lernziele für den Lehrern</td></tr>
<tr><td colspan="3">Die Schüler:

• Haben bereits in den letzten zwei Stunden Ausschnitten aus verschiedenen Graphic Novel gelesen.
• Können deutschsprachige Geschichten/Bücher selbständig lesen und reflektieren über ihren Inhalt.</td><td>Am Ende dieser Stunde/Unterrichtsreihe weiß ich:

• Inwiefern meine Schüler selbständig mit dem Lesen verschiedener, deutschsprachiger Graphic Novels zurechtkommen können.
• Ob die Bereitschaft der Schüler deutschsprachige Bücher zu lesen, durch die Bekanntschaft mit dem Graphic Novel Genre beeinflusst wird.</td></tr>
</table>

Zeit	**Fokus**	**Lehrer**	**Schüler**	**Arbeitsform**
13.30	Einzug der Schüler	Ich begrüße die Schüler persönlich.	Setzen sich und nehmen ihre Bücher dazu.	
13.35	Anfang der Stunde	Ich erläutere das Programm und die Lernziele für heute und benenne wie und warum wir uns heute mit verschiedenen Graphic Novels beschäftigen werden. Ich bespreche zuerst mit den Schülern die folgenden Fragen: • Was haben wir in der letzten Stunde mit den Graphic Novels gemacht? • Was sind eure Erwartungen in Bezug auf weitere Graphic Novels? Die Antworten der Schüler werden mithilfe eines Wortigels auf dem Smartboard gesammelt.	Schüler hören zu, beantworten die Fragen des Lehrers und stellen eventuell auch selbst Fragen.	Besprechung im Plenum
13.40	Arbeiten mit den verschiedenen Graphic Novels und dazugehörigen Aufgabenblättern	Ich erzähle kurz etwas über den Inhalt jeder einzelnen Graphic Novel. Danach instruiere ich die Schüler und verteile ich die verschiedene Geschichten und Aufgabenblätter.	Die Schüler lesen Ausschnitten aus der Graphic Novel *Vakuum* und der Graphic Novel *Kiesgrubennacht* Die Schüler beantworten darauf für sich selbst die Fragen auf dem Aufgabenblatt	Individuell

		Während der Übung laufe ich im Klassenzimmer herum und helfe ich den Schülern, wenn nötig		
13.55	Kurze pleinaire Besprechung und Reflektion auf die gelesenen Geschichten.	Ich wähle einige Schüler aus, die über ihre Lese-Erfahrung berichten sollten. Wichtig ist wiederum die Spontaneität.	Einige Schüler berichten über ihre Lese-Erfahrung. Die anderen Schüler hören zu und ergänzen, wenn der Lehrer darum bittet.	Besprechung im Plenum
14.00	Besprechen der Lese-Erfahrung	Ich instruiere die Schüler und wähle am Ende einige Schüler aus, die über die Lese-Erfahrung ihres/ihrer Nachbars/Nachbarin berichten sollten.	Die Schüler sprechen miteinander in Duos über die gelesen Geschichten. Dabei achten sie vor allem auf die Protagonisten und die bildliche Darstellung der Geschichten.	Partnerarbeit Besprechung im Plenum
14.05	Ausfüllen des zweiten Fragebogens	Ich instruiere die Schüler und verteile die Fragebögen.	Füllen den Fragebogen aus.	Individuell

14.15	Evaluation der Lernziele und Stundeabschluss.	Ich kontrolliere ob die Schüler noch Fragen haben oder Bemerkungen machen wollen. Ich spreche nochmal mit den Schülern über die Lernziele und evaluiere der Unterrichtsreihe anhand folgender Fragen: - Habt ihr die Geschichten gut lesen/verstehen können? - Hat es euch auch gefallen verschiedene Graphic Novels im Deutschunterricht lesen zu dürfen? - Habt ihr etwas Neues über die deutsch(sprachige)Kultur gelernt? Am Ende betone ich inwiefern die Schüler gut gearbeitet haben und verabschieden wir uns.	Die Schüler hören zu und beantworten im Idealfall all meine Fragen. Danach dürfen sie ihre Sachen packen.	Besprechung im Plenum