



Universitat
de les Illes Balears

TREBALL DE FI DE MÀSTER

DER COMIC ALS DIDAKTISCHES MATERIAL IM DAF-UNTERRICHT

Sergi Francesc Allés Dopico

Màster Universitari Formació del Professorat

(Especialitat/Itinerari d'*Alemanya*)

Centre d'Estudis de Postgrau

Any Acadèmic 2021-22

DER COMIC ALS DIDAKTISCHES MATERIAL IM DAF-UNTERRICHT

Sergi Francesc Allés Dopico

Treball de Fi de Màster

Centre d'Estudis de Postgrau

Universitat de les Illes Balears

Any Acadèmic 2021-22

Paraules clau del treball:

còmic, alemany com a llengua estrangera, suport visual, marcadors discursius,
comunicació multimodal

Nom Tutor/Tutora del Treball Iria Bello Viruega

Nom Tutor/Tutora (si escau)

Nom Tutor/Tutora (si escau)



Abstrakt

Der Comic ist eine Textform, in der die Information durch Bilder und geschriebenen Text vermittelt wird und er gilt üblicherweise als eine Freizeitlektüre. Deswegen wird er manchmal im Fremdsprachenunterricht benutzt, um das Leseverstehen der SchülerInnen zu fördern und Ihr Interesse zu erwecken. Das Ziel dieser Arbeit ist, den Comic als ein anwendbares didaktisches Mittel zu präsentieren. In den Mittelpunkt der Arbeit werden die Sprachmarkierungen gestellt, da sie dabei helfen, die Verhältnisse zwischen den Sätzen zu interpretieren und ihre Funktion ist wesentlich, um die Multimodalität zu verstehen und ein mentales und kohärentes Bild zu schaffen.

Mit dieser Abschlussarbeit wird die Geschichte des Comics im deutschsprachigen Raum zuerst präsentiert. Dann werden die wichtigen Aspekte des Comics dargelegt und verschiedene Studien bezüglich des Interesses an Literatur, der visuellen Unterstützung und der Förderung des kreativen Denkens gezeigt. Dann werden die Sprachmarkierungen behandelt. Unter anderen können die Konnektoren, die Routine- und Zustimmungformeln erwähnt werden. Nach dieser theoretischen Einrahmung wird der didaktische Vorschlag mit den entsprechen Übungen vorgestellt. Zum Schluss werden die verschiedenen Schlussfolgerungen dargelegt, die im Laufe dieser Masterarbeit herausgezogen worden sind. Diese Schlussfolgerungen werden beweisen, dass der Comic als didaktisches Material benutzt werden kann und die Vorurteile hinsichtlich des Comics im DaF-Unterricht abgebaut werden müssen.

Schlüsselwörter: Comic, Deutsch als Fremdsprache, visuelle Unterstützung, Sprachmarkierungen, multimodale Kommunikation

Resumen

El cómic es una tipología textual en la que la información se transmite a través de imágenes y texto escrito; además, suele considerarse una lectura de ocio. Por eso, a veces se utiliza en las clases de lenguas extranjeras para mejorar la comprensión lectora de los alumnos y despertar su interés por la literatura y el idioma. El objetivo que persigue este trabajo es presentar el cómic como un material didáctico aplicable con la intención de demostrar los distintos recursos que ofrece el cómic en la enseñanza del alemán como lengua extranjera. El trabajo se centra en los marcadores discursivos, ya que estos ayudan a interpretar las relaciones entre las frases y su función es esencial para comprender la multimodalidad y crear imágenes mentales y coherentes.

En este Trabajo de Fin de Máster se presenta en primer lugar la historia del cómic en el mundo de habla alemana. A continuación, se exponen los aspectos importantes del cómic y se muestran diferentes estudios sobre el interés por la literatura, el soporte visual y el fomento del pensamiento creativo. A continuación, se tratan los marcadores lingüísticos. Entre otros, se pueden mencionar los conectores y las fórmulas de rutina y aceptación. Después de este marco teórico, se presenta la propuesta didáctica con los ejercicios correspondientes. Por último, se presentarán las distintas conclusiones extraídas a lo largo de este Trabajo de Fin de Máster. Estas conclusiones demuestran que el cómic puede utilizarse como material didáctico y que es necesario eliminar los prejuicios sobre el uso del cómic como material didáctico en las aulas.

Palabras clave: cómic, alemán como lengua extranjera, soporte visual, marcadores discursivos, comunicación multimodal

Resum

El còmic és una tipologia textual en la qual la informació es transmet a partir d'imatges i text escrit, i a més sol considerar-se una lectura d'oci. Per això, a vegades s'utilitza en les classes de llengües estrangeres per millorar la comprensió lectora de l'alumnat i despertar el seu interès per la literatura i l'idioma. L'objectiu que persegueix aquest treball és presentar el còmic com un material didàctic aplicable amb la intenció de demostrar els diferents recursos que ofereix aquest en l'ensenyament de l'alemany com a llengua estrangera. El treball se centra en els marcadors discursius, ja que aquests ajuden a interpretar les relacions entre les oracions i la seva funció és essencial per comprendre la multimodalitat i crear imatges mentals i coherents.

En aquest Treball de Fi de Màster es presenta, en primer lloc, la història del còmic en el món de parla alemanya. A continuació, s'exposen els aspectes importants del còmic i es mostren diferents estudis sobre l'interès per la literatura, el suport visual i el foment del pensament creatiu. A continuació, es tracten els marcadors lingüístics. Entre altres, es poden esmentar els connectors i les fórmules de rutina i acceptació. Després d'aquest marc teòric, es presenta la proposta didàctica amb els exercicis corresponents. Finalment, es presentaran les diferents conclusions extretes al llarg d'aquest Treball de Fi de Màster. Aquestes conclusions demostren que el còmic pot utilitzar-se com a material didàctic i que és necessari eliminar els prejudicis sobre l'ús del còmic com a material didàctic a les aules.

Paraules clau: còmic, alemany com a llengua estrangera, suport visual, marcadors discursius, comunicació multimodal

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung.....	4
2. Der Comic: wichtige Aspekte	6
3. Studien über Comics als Unterrichtsmaterial	14
3.1 Das Interesse an Literatur	15
3.2 Die visuelle Unterstützung: eine Motivation.....	16
3.3 Förderung des kreativen Denkens und der Originalität	17
4. Die Sprachmarkierungen.....	18
5. Der didaktische Vorschlag.....	22
5.1 Beschreibung eines Comicbilds	23
5.2 Beschreibung eines Charakters vom Comic	25
5.3 Ordnung der Reihenfolge der Bilder.....	27
5.4 Leere Sprechblasen mit Bildern	29
5.5 Reihenfolge von den Texten der Sprechblasen	31
5.6 Leseverstehen mit JIGSAW Technik und Erklärung der verschiedenen Szenen.....	32
5.7 Weitere Szenen des Comics schreiben und zeichnen. Wie wird die Geschichte sich entwickelt?.....	33
5.8 Weitere Szenen des Comics schreiben und zeichnen. Was ist früher (von der Szene) passiert?	35
5.9 Übungen mit Konnektoren.....	36
5.10 Übungen mit Zustimmung- und Routineformeln.....	38
5.11 Mit dem ganzen Dialog eines Comics arbeiten	42
6. Schlussfolgerungen.....	45
7. Referenzen.....	47
8. Anhänge.....	53

1. Einführung

Der Comic als Textform erscheint im 19. Jahrhundert, aber das Bündnis zwischen Text und Bildern hat die Menschheit seit vielen Jahrhunderten begleitet (Petersen, 2020). Wie Bonner, Büttel und Weidmann (2019) darlegen, haben viele Kulturen unter anderen Ägypten, Mesopotamien und China diese Einheit durch Piktogramme (symbolische Darstellung von Bildern) und Ideogramme (Wiedergabe mit Wörtern einer Idee) eingeführt und hat der Comic sich im Laufe der Jahrhunderten mit Bildtexten weiter entwickelt. Diese klare Verknüpfung wird als Multimodalität bezeichnet, da die Multimodalität geht über die Sprache hinaus und die verschiedenen Arten der Kommunikation und Sinnggebung untersucht (Kress, 2010). Der Comic hat bestimmte Eigenschaften, die ihn eigenartig machen: zum Beispiel die Mischung der Sprachebenen (von der formalen bis zur umgangssprachlichen Sprachebene), die Multimodalität, die Sprachmarkierungen und die Wichtigkeit der visuellen Sprache. Diese visuelle Sprache kann als Ausgangspunkt zum Kommunizieren und zum Verstehen gelten: alle erwähnte Aspekte ermöglichen einen Lernprozess, der sich in jedem Moment der Sprachverwendung entwickeln kann, und bietet ein vielfältiges Spektrum an, um Lernstoffe zu vertiefen und Kompetenzen zu entfalten.

Es gibt verschiedene pädagogische Methoden, die im Fremdsprachunterricht verwendet werden (Boeckmann, 2003). Boeckmann (2003) erklärt allerdings, dass eine der effektivsten Methoden die kommunikative Annäherung ist. Zudem erklärt Schröder (2010) unter anderen Autoren, dass die Lehrkräfte die Diversität und die Bedürfnisse der SchülerInnen beachten müssen und die Information durch vielfältige Quellen übertragen werden muss. Schröder (2010) fügt folgendes dazu hin: Es sollen verschiedene pädagogische Methoden verwendet werden und ein angepasstes Verfahren für die SchülerInnen mit Schwierigkeiten genutzt werden. Das heißt, die Methodologie muss je nach den SchülerInnen eingestellt werden und die Lehrkräfte, die die deutsche Sprache unterrichten, müssen die Lernstoffe modellieren. So können die SchülerInnen die Eigenschaften dieser Sprache besser begreifen und die potenziellen Fertigkeiten, die eine Sprache umfasst, von Anfang an entwickeln.

Ein weiterer Aspekt, den in Betracht gezogen werden muss, ist der spanische Kontext bezüglich des Deutschlernens. Im Fall vom Fach Deutsch als Fremdsprache fangen die SchülerInnen mit dieser Sprache erst an, wenn sie schon die Fertigkeiten in der katalanischen bzw. spanischen Sprache, in einem Zeitfenster von 4 und 6 Jahren (Ortega, 2009), entfaltet haben. Sie haben ebenso in der ersten Fremdsprache, in der Regel in der englischen Sprache, Kenntnisse erworben. Diese Kenntnisse haben sie in den vergangenen Jahren an der Grundschule und bei dem ersten Kurs am Gymnasium erlernt. Deshalb ist es für viele SchülerInnen aus Spanien eine Herausforderung, Deutsch zu lernen. Zum Beispiel sind die grammatikalischen Intuitionen oft verloren gegangen, wenn die SchülerInnen älter werden (Ortega, 2009). Überdies findet man viele lexikalische, grammatikalische und verständliche Hindernisse, wenn die erste und die zweite Sprachen sehr unterschiedlich sind (Ortega, 2009) aber diese Hindernisse können durch die Motivation überwinden können.

Daher ist die Motivation der SchülerInnen einer der Schlüssel, damit die Erlernung der Sprache signifikant wird (Isabelli, 2000). Sie (2000) erklärt auch, dass die Motivation ein Ergebnis von der Erlernung sein kann. Das ist der Grund, damit die Bereitschaft der SchülerInnen angesichts des Comics im Unterricht betrachtet werden muss. Deswegen wurde eine kleine Umfrage am Gymnasium IES Ramon Llull im Zusammenhang mit der Masterarbeit durchgeführt. Unter anderen wurden die SchülerInnen hinsichtlich der visuellen Unterstützung, des kreativen Denkens und des Interesses an Literatur befragt.

Eine Textform wie der Comic bietet eine große Flexibilität, denn die SchülerInnen können das Thema nach ihren Bedürfnissen und Interessen auswählen, immer unter der Betreuung und der Leitung des Dozierenden, aber die Lehrkräfte sollten immer flexibel mit der Auswahl sein (Wijaya et al., 2021). Die Dozierenden können auch den Comic benutzen, um wesentliche Merkmale der Sprache beizubringen und die SchülerInnen werden damit ihr kreatives Denken entfalten. Die Abschlussarbeit wird wie folgt aufgebaut: erstens die wichtigen Aspekte des Comics; unter anderen können der Comic im deutschsprachigen Raum, die Multimodalität der Comicsprache, die Merkmale des Comics erwähnt werden. Zweitens werden einige Studien zum Comic vorgestellt: in diesem Punkt werden

das Interesse an Literatur, die visuelle Unterstützung und die Förderung des kreativen Denkens behandelt. Drittens wird die Wichtigkeit der Diskursmarker bzw. die Sprachmarkierungen hervorgehoben. Besonders werden die Konnektoren, die Routine- und Zustimmungformeln analysiert. Viertens wird der didaktische Vorschlag mit Übungen und Kriterien dargelegt. Fünftens werden die Schlussfolgerungen bezüglich dieser Masterarbeit und der Vorteile des Comics als didaktisches Mittel präsentiert und danach werden die Referenzen dieser Arbeit aufgelistet. Zum Schluss werden einige Aktivitäten des didaktischen Vorschlags in den Anhängen gezeigt.

2. Der Comic: wichtige Aspekte

2.1 Der Comic im deutschsprachigen Raum

Die Geschichte des Comics beginnt mit dem Anfang der Menschheit (was-war-wann, o. D.). Allerdings hat die Gestaltung des Comics sich im Laufe der Jahrhunderte und Jahrtausenden verändert: die Struktur bzw. die Form des heutigen Comics fängt nämlich vor knapp 200 Jahren, im 19. Jahrhundert. Rudolphe Töffler, ein französischsprachiger Schriftsteller, gilt als einer der Vorreiter des Comics auf der Welt, da er einer der ersten Autoren war, der Cartoon mit Text verknüpfte (was-war-wann, o.D.). Im deutschsprachigen Raum können verschiedene Autoren genannt werden (ndr, 2021), die im Laufe der Zeit berühmt wurden. Ihre Wichtigkeit war und ist so groß, dass sie noch heute erforscht und analysiert werden. Daher müssen diese Persönlichkeiten und ihre besonderen Werke vorgestellt werden, um zu wissen, inwiefern sie die aktuellen Comics noch beeinflussen und welche ihrer Merkmale die Comics von heute noch prägen.

Wilhelm Busch war ein skeptischer und präziser Beobachter und kann als der Urgroßvater vom Comic im deutschsprachigen Raum bezeichnet werden (ndr, 2021). Er wurde in Niedersachsen im Jahr 1832 und ist der Autor von *Max und Moritz* (ndr, 2021). Busch (ndr, 2021) wurde Zeichner, Maler und Dichter, entwickelte einen schwarzen Humor und er ließ sich von der Landschaft seiner gebürtigen Region inspirieren. In seinen zwanziger Jahren hat er damit angefangen, satirische Bilder zu zeichnen, und für seine Werke wurde er

mehrmals ausgezeichnet (ndr, 2021). Sein berühmtestes Werk, *Max und Moritz*, erschien, als er 32 alt Jahr war, und dieses Werk von ihm wurde in fast 200 Sprachen übersetzt (ndr, 2021); daher müssen die wichtigen Aspekten und seine Einflüsse seiner Werke präsentiert werden (Zeit für Kultur, 2021). In Bezug auf die Merkmale kann es behauptet werden, dass seine Bildgeschichten tatsächlich teilweise brutal waren und viele Texte von ihm Vorurteile und antisemitische bzw. rassistische Passage beinhalten (ndr, 2021). Hinsichtlich seiner Einflüsse haben seine Werke anderen Autoren inspiriert, neue Comics zu schaffen und weitere Klischees von heute zu zeichnen. Überdies kann es ergänzt werden, dass die aktuelle Dichterschlacht, auch Poetry-Slam genannt, sogar Einflüsse von Busch bekommt (ndr, 2021).

Im 20. Jahrhundert findet man auch verschiedene Autoren, die sehr entscheidend für die Comicgeschichte waren. Unter anderen können drei Schriftsteller bzw. Zeichner und Übersetzer ernannt werden sowie zwei Zeitschriften, die im Laufe der Zeit die Berühmtheit erlangt haben.

Rolf Kauka ist wahrscheinlich der Pionier des Comics im 20. Jahrhundert im deutschsprachigen Raum (Anwar, 2018). Martin Budde (Anwar, ídem.) beschreibt Rolf Kauka mit diesen Wörtern „Er war der Initiator. Wie genau es dazu gekommen ist, lässt sich gar nicht mehr eruieren“ und fügt dazu hin, dass fast alle Comics bis die fünfziger Jahre importiert worden sind. Mit Kauka beginnt eine Reihe von neuen Comics und Schriftstellern (Anwar, 2018). Allerdings wurde es ihm vorgeworfen, dass seine Figuren „Fix und Foxi“ den Disney Comics nachahmten.

Auch im 20. Jahrhundert ging Erika Fuchs, eine deutsche Übersetzerin, in die deutsche Comicgeschichte ein und tatsächlich in den fünfziger Jahren wie Rolf Kauka. Erika Fuchs arbeitete als freie Übersetzerin für Reader's Digest (erika-fuchs, o.D.). Damals waren Comics fast unbekannt in Deutschland und der Chef von Ehapa-Verlag hat ihr angeboten, ein paar Comics von Donald Duck und Micky Mouse zu übersetzen (erika-fuchs, o. D.). Im Laufe der Zeit hat sie ein Stilmittel entwickelt, das darin besteht, die Verben zu verkürzen, auch Erikativ genannt (Márquez, 2016): ein Merkmal, das im Alltagssprache gesehen werden

kann (erika-fuchs, o.D). Der Erikativ bzw. Inflektiv auch genannt hatte und hat eine große Bedeutung, um die Lautmalerei in den Comics zu widerspiegeln (erika-fuchs, o. D) (duckipedia, o. D.).

Der nächste Autor, der unbedingt vorgestellt werden muss, ist Lorient, der künstlerische Name von Bernhard-Viktor (Vicco) v. Bülow (loriot.de, o. D.). Er hat im 20. Jahrhundert nicht nur die Comicgeschichte in Deutschland sondern auch die Zeichentrickfilme und Sketsche beeinflusst, die schnell berühmt geworden sind. Er hat die Zeichnungen ab 1950 für verschiedene Zeitschriften wie Stern, Quick und Weltbild gemacht. Seine Comicgeschichten wurden mit verschiedenen Anerkennungen ausgezeichnet und auch Kritik von der Kirche bekommen, und noch heute werden angeschaut und sogar bei dem DaF-Unterricht verwendet.

Abgesehen von diesen ernannten Autoren müssen zwei Zeitschriften erwähnt werden, die von Bedeutung waren: die eine heißt das *Deutsche MAD*, die andere *Mosaik*. Die erste Ausgabe vom *Deutschen MAD* erscheint im Jahr 1967 (classicistranieri, o. D.) und umfasste verschiedene Werke von Astalos, Nils Fliegner, Rolf Trautmann, Gunther Baars. Die erste *Mosaik* Zeitschrift wurde im Jahr 1955 im Ostberlin veröffentlicht und noch heutzutage kommt eine neue Ausgabe von Mosaik jeden Monat. Unter anderen Charakteren müssen die Digidags erwähnt werden, die neben Witz und Komik auch historisches Wissen beigebracht haben (Kahlefeldt, 2011).

Heutzutage sind Comics und die Graphic Novels weitverbreitet. Jedes Jahr finden Veranstaltungen statt, bei denen die besten Comics ausgezeichnet werden und die renommierten Zeichner und Schriftsteller die Anerkennung des Publikums sowie des Jurys erhalten. Eine der berühmtesten Veranstaltung in Deutschland ist der Internation Comic Salon in Erlangen (comic-salon, o. D.). Doch müssen wir uns fragen, welche Autoren die Referenz in der deutschen Comicliteratur sind. Unter anderen können die folgenden Autoren erläutert werden: Isabel Kreitz, Mawil, Flix, Arne Jysch, Marc-Uwe Kling und Bern Kessel. Isabel Kreitz ist vielleicht eine der berühmtesten Zeichnerin heutzutage in Deutschland. Sie wurde mit dem Deutscher-Comic Preis (1997) und mit dem Max-Moritz Preis im Jahr 2012 ausgezeichnet: ihre bekanntesten Werke sind

Adaptionen von Erik Kästner Romanen wie *Emil und die Detektive* (isabel-kreitz, 2018). Mawil ist auch für seine Zeichnungen und Werke in verschiedenen Zeitschriften sehr bekannt, wie zum Beispiel, dem Tagesspiegel in Berlin (mawil, o. D.). Unter anderen ist sein Comic *Kinderland* (2014) eines seiner bedeutenden Werke. Flix wurde auch mit verschiedenen Preisen ausgezeichnet und seine berühmtesten Werke sind *Ferdinand – Der Reporterhund*, *Der Faust* und *Spirou in Berlin* (der-flix, o. D.). Zudem wurde Arne Jysch mit der Graphic Novel *Der nasse Fisch* in die Comicgeschichte eingegangen: eine Adaptation von dem Roman *der nasse Fisch* vom Volker Kutscher (carlsen.de, o. D.). Zuletzt sind Marc-Uwe Kling und Bern Kessel mit ihren Beiträgen für die Zeitschrift *die Zeit* unter dem Titel *Kängaru-Comics* berühmt geworden (Zeit.de, o. D.).

Die Comics haben die Menschheit seit immer in verschieden Formen begleitet und es gab Phasen, in denen der Comic einen schlechten Ruf hatte. Wie das Programm *Zeit für Kultur* (2021) zum Beispiel rechtfertigt, gab es Lehrer, die die Comics im 20. Jahrhundert scharf kritisierten, da sie die Comics nicht als Literatur betrachten. Jedoch können alle diese Autoren beweisen, dass ihre Werke relevant und wichtig sind, und die Menschheit noch vieles von Comics und Graphic Novels lernen kann.

2.2 Die Multimodalität der Comicsprache

2.2.1 Die semiotischen Aspekte des Comics

Jeden Tag tauchen Situationen auf, in denen verschiedene Medien bzw. Mittel benutzt und angewendet werden. Beim Sprechen mit Freunden in einem Café, in den Nachrichten im Fernsehen oder in einem Buch werden verschiedene Kanäle genutzt, um die Information zu kommunizieren (Wildfeuer, Bateman, Hiippala, 2018). Diese verschiedenen Kanäle zum Kommunizieren sind als Multimodalität der Kommunikation bezeichnet. Sie wurden bei der Gesprächsführung viele Jahrhunderte lang kaum von Wissenschaftlern beachtet (Schmitz, 2018). Zudem fügen Wildfeuer, Bateman und Hiippala (2020) dazu hin, dass die grundlegenden Fähigkeiten der menschlichen Kommunikation noch nicht tief erforscht worden sind. Sie (2020) fassen ebenso die Definition der Multimodalität zusammen: ein Medium zum Kommunizieren, in dem verschiedene Ausdrucksformen miteinander kombiniert werden.

Die Comics gelten als multimodale Texte: sie haben verschiedene Designelemente, die den Lesern fordern, sich mit unterschiedlichen Bedeutungsarten auseinanderzusetzen. Zudem werden zwei oder mehr Elemente in diesem Medium verbunden: grundsätzlich der Text und die Bilder (Gavaldón, Gerbolés et Saez de Adana, 2020). Mit den Bildern wird die Information länger im Gedächtnis gespeichert (Frey y Fischer, 2008) und das Verständnis des Materials bzw. der visuellen, verbalen, räumlichen Semiotik kommt von etlichen Perspektiven (Eckert, 2013). Eckert (2013: 4) fügt folgendes dazu hin:

Semiotics is the study of signifying systems; a word in a given text is a signifier and the thing (whether a concrete item or an abstract concept) the word represents is the signified; images and other iconic signs function within a text in the same way.

Das heißt, der Comic ist ein Bündnis zwischen Text und Bildern und diese Bilder haben eine bedeutende Funktion wie der Text. Eisner (2008) erklärt auch, dass der Comic in der Lage ist, viel Information mit seiner Kodifizierung zu vermitteln und vielfältige Kontexte darzustellen. Zum Schluss können andere Autoren und Autorinnen erwähnt werden, die in den letzten Jahrzehnten die Multimodalität der Sprache recherchiert haben. Unter anderen findet man Jewitt (2006): sie nennt die Multimodalität als zwei Mittel zum Kommunizieren und zum Darstellen: Geste, Bilder, Musik usw. Wie Bao (2017) abrundet, ist die Multimodalität eine Mischung verschiedene semiotische Moden, die wir in unserem Alltag ständig befassen.

In jeden Comic kann die Multimodalität betrachtet werden. Folglich werden zwei Beispiele dargestellt. Mark-Uwe Kling und Bernd Kiesel (2022) zeigen mit dieser Zeichnung (Bild 1 für die Zeitschrift *die Zeit* drei verschiedene semiotische Sprachen: das Bild, ein Mann am Tisch vor einem Schreibmaschine, die Wörter, die man liest, und die Lautmalerei, die vom Betrachter erkannt werden.



Bild 1. Ein Mann sitzt am Tisch und macht Papierbälle. Kling et Kiesel, 2022

Abgesehen von der Anordnung bzw. der Reihenfolge sind andere Aspekte der Sprachblasen zu beachten. Laut Frei (2003) ist der Rhythmus des Gesprächs je nach der Abstand und Volumen bzw. Schriftgröße anders und zudem ist die Größe der Sprechblasen sehr relevant: der Betrachter wird zuerst entweder das Bild oder den Text von der Größe der Sprachblasen beobachten. In den Comics kann es auch passieren, dass die Wörter in den Sprechblasen fettgedruckt sind. Diese fettgedruckten Wörter bedeuten normalerweise, dass sie laut gesagt werden (kapiert.de, o.D). Auf dem folgenden Bild werden zwei Männer auf einer Straße in Berlin gesehen. Sie wollen mit Taxi fahren und das Wort „Taxi“ ist entsprechend fettgedruckt.



Bild 4. Zwei Männer auf einer Straße in Berlin. Flix, 2018

b) Lautmalerei

Die Lautmalerei ist vielleicht einer der wichtigsten Merkmale des Comics. Bei den Sprachblasen wurde es erwähnt, dass die fettgedruckten Wörter laut gesprochen werden. Die Lautmalerei kommt einen Schritt weiter voran: Lipp (2012) beschreibt die Lautmalerei als die Benutzen der Schrift, um Töne und Geräusche zu repräsentieren. Zudem erklärt sie (2012), dass die Lautmalerei sich auf die Onomatopoesie basiert, um diese Geräusche darzustellen.

Wie es oben genannt wurde, war Erika Fuchs in deutschsprachigen Raum die wichtige Autorin, damit diese Geräusche in einen Text verwandelt werden könnten. Dafür werden viele Beispiele auf den Comics gefunden.



Bild 4. Telefon klingelt. Flix, 2018



Bild 5. Schüsse auf der Straße. Flix, 2018.

c) Die symbolistische Darstellung

Die symbolistische Darstellung basiert sich auf zwei großen Bereichen: die Ikonographie und die Piktogramme. Magnussen (2015) erklärt diese in einem Werk, wie ein Gemisch zwischen ikonischen und symbolischen Zeichnen und sie fügt dazu hin, dass der Unterschied zwischen symbolischen und ikonischen Zeichnen nicht klar ist. In ihrem Werk zitiert sie verschiedene Autoren wie Peeters (1998) und Philippe Marion (1993): Peeters (ídem.) legt dar, dass eine Verwandlung von Wörtern in die Ikone und Symbole, und Marion fügt dazu hin, dass eine Fusion zwischen Bild und Wörtern auftaucht. In Verbindung mit der symbolistischen Darstellung erklärt Lipp (2012), dass die Piktogramme Verknüpfungen zwischen Figuren und den Trägern der Sprache des Comics erstellen und diese Piktogramme wichtige bzw. zentrale Mittel sind, um den Comic zu entfalten.

Ein weiterer Aspekt, den Klar (2013) erwähnt, ist der Erzähler bzw. die Erzählerin im Comic. Klar (2013) zitiert Martin Schüwer (2008) und spricht von einer „Wahrnehmungssillusion“ und von „Erzählerillusion“.

Zusammenfassend kann es gesehen werden, dass die Sprachblasen mit ihren Eigenschaften, die Lautmalerei und die symbolistische Darstellung die drei Säulen der Comics und der Comicsprache sind. Diese Elemente vereinen sich während der Beobachter des Comics alles entziffert.

Abgesehen von diesen überwiegenden visuellen Aspekten müssen auch die Elemente erwähnt, die in Verbindung mit der Sprache verknüpft werden. Brandimonte (2007) und Cestero (2002) stellen dar, dass die Umgangssprache über die formale Sprache prädominiert.

Zudem hat Cáceres (1995) die lexikalischen und sprachlichen Züge des Comics skizziert: erstens, die syntagmatische Ellipse; zweitens, der überwiegende Gebrauch der einfachen Sätze im Vergleich zu den komplexen Sätzen; drittens, die schon erwähnte Lautmalerei; viertens, die Phraseologie und die Wortspiele; fünftens, die Zwischenrufe; und letztens die Ausrufesätze.

All diese Kennzeichnungen vom Comic sind sehr wichtig, um den Comic als Text zu verstehen und sie müssen entsprechend analysiert werden.

a) Die syntagmatische Ellipse

Wie das Wörterbuch *Duden online* (o.D) darstellt, die Ellipse ist die Beschränkung von Redeteilen. Ein möglicher Grund dafür sind die Sprechblasen, die einen begrenzten Platz zum Text haben.

b) Kürzere Sätze

Die kürzeren Sätze sind ebenfalls mit den syntagmatischen Ellipsen verbunden. Für den eingeschränkten Platz sind die kürzeren Sätze bedingt. Zudem sind sie ein Merkmal von der Umgangssprache, die die Comicsprache bestimmt.

c) Die Phraseologie und die Wortspiele

Die Phraseologie, verstanden als die Gesamtheit aller Redewendungen der Sprache (dwds.de, o.D.), ist auch ein wesentlicher Teil der Umgangssprache und außerdem des Comics. Laut Cáceres (1995) werden die Wortspiele auch im Kontext vom kulturellen Kontext sowie dem Zeitpunkt der Wortspiele geprägt.

d) Die Zwischenrufe

In der Umgangssprache erscheinen die Zwischenrufe und in der Dialoge des Comics können sie oft gesehen werden, da sie als eine direkte Ausdrucksform gelten.

e) Die Ausrufesätze

Cáceres (1995) legt auch dar, dass diese Art von Sätzen sehr oft in den Comics gesehen wird, da es eine Art ist, die Aufmerksamkeit des Lesens zu erwecken. Zudem helfen sie dabei, Gefühle, Situationen und Umstände korrekter auszudrücken (Cáceres, ídem.). Es ist nämlich eine Art, den Sinn des Textes neben des Bildes deutlich zu verstärken.

3. Studien über Comics als Unterrichtsmaterial

Seitdem die Menschheit Comics liest, haben viele Experten diese Art von visueller Literatur kritisiert und manche Linguisten haben sogar dargelegt, dass die Comics kein gutes Mittel sind, um das Lesefertig zu fördern oder das Interesse der Schüler im Unterricht zu wecken, besonders in den fünfziger Jahre

(Burgdorf, 1976). Mit ähnlichen Wörtern äußert Gundermann (2007) sich: „Was die Atombombe der Welt antun kann, nämlich ihr Ende herbeiführen, kann das Comic Book der Welt antun - nämlich das Lesen ausrotten“.

Allerdings gibt es viele Studien, die diese Aussagen widersprechen. Wie diese Masterarbeit darlegt, ist es klar, dass die Comics nicht nur als einfache Leseformen betrachtet werden müssen, sondern auch als Anwendungen, die auf diese Weise sehr reich und vielfältig sind. Deswegen ist diese Feststellung von Gundermann auch falsch, da die Comics dabei helfen, viele Hindernisse der Erlernung einer Sprache zu überwinden.

In den letzten Jahren wurden verschiedene Studien (Cerri, 2014; Cimermanova, 2015) über die Verwendung des Comics als Unterrichtsmaterial veröffentlicht. Daher können diese Studien in großen Bereichen bzw. Feldern umfasst werden.

3.1 Das Interesse an Literatur

Das Interesse an Literatur schwankt viel und jedes Jahr werden neue Studien veröffentlicht, die dieses Phänomen zeigen. Allerdings gibt es verschiedene Studien, die sich auf drei Faktoren beruhen (Manuel et Robinson, 2002): die Motivation, das Geschlecht und die sozialen Hintergründe, und den Einfluss der Lehrkräfte bezüglich der Förderung des Lesens und der Perspektive der Schüler und Schülerinnen auf die Zukunft.

Abgesehen von diesen benannten Faktoren werden Studien wie die JIM-Studie (Jugend, Information und Medien) bekannt gemacht. Diese JIM-Studie zeigt jedes Jahr die Tendenz der Jugend in Bezug auf die Lektüre in Deutschland. Im Jahr 1998 haben gegen ein 40 Prozent der Jugendlichen Interesse am Lesen, heutzutage interessieren sich nur ein 32 Prozent der Jugendlichen hingegen dafür (JIM-Studie, 2021).

In Spanien ist andere Ergebnisse ermittelt worden: über die Hälfte der Jugendlichen zwischen 14 und 17 Jahren haben das Lesen als eines seiner Hobbys (Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España, 2020). Und während der Pandemie ist dieses Prozent noch ein bisschen gestiegen. Aktuell liest die Jugend ungefähr 9 Bücher pro Jahr. Diese Studie von spanischen Behörden

belegt auch, dass die Mädchen mehr Bücher lesen. Diese Tendenz war auch so in der oben genannten Studie über die Präferenzen in Deutschland.

Zu diesem Aspekt wurde eine Umfrage im Gymnasium IES Ramon Llull auf Mallorca gestellt (Allés, 2022). Die Hypothese zu dieser Umfrage war, dass die SchülerInnen heutzutage wenig Interesse an Literatur hatten. Die Ergebnisse haben gezeigt, dass fast ein 65 % von den befragten Schülern Interesse an Literatur haben, während nur ein 21,4 % der Befragten fast kein Interesse an Literatur haben (Allés, 2002). Deswegen wurde die Hypothese nicht bestätigt.

Zusammenfassend kann es gesehen werden, dass die Ergebnisse sehr unterschiedlich werden können, da jede Person bestimmte Interessen hat. Ebenso sind die Familie und die sozialen Hintergründe ein Vorbild, um dieses Interesse an Literatur zu erwecken. Allerdings ist es, auch positiv zu sehen, dass eine Mehrheit der SchülerInnen das Interesse noch nicht verloren hat.

3.2 Die visuelle Unterstützung: eine Motivation

Es wurden viele Studien in den letzten Jahren veröffentlicht, in denen die visuelle Unterstützung angesprochen wird. Damayanti (2021) fasst in einer Studie verschiedene Berichte von Autoren zusammen, die die Motivation im Zusammenhang mit der visuellen Unterstützung behandeln. Ahmadi, Hairul und Pourhosein (2012) unterstreichen, dass das Leseverstehen aus einem komplexen Vorgang besteht, der unter anderen den Wortschatz und den Sinn des Textes umfasst. Und sie (2013) fügen dazu hin, dass viele Schüler und Schülerinnen wenig Motivation am Lesen haben. In ihrer Studien haben Bao (2017) und Wolley (2010) nachgewiesen, dass die visuelle Unterstützung einer der Schlüssel ist, um diese Motivation der Studierenden beim Lesen zu steigern. Bao (2017) und Wolley (2010) erklärt auch, dass das Leseverstehen durch verbale und visuelle Strategien gefördert werden kann. Diese visuelle Unterstützung kann zudem als Zusammenfassung für jüngere Kinder und Jugendliche gelten (Kendeou et al., 2009). Duke und Pearson (2002) begrüßen die visuelle Unterstützung und verteidigen, dass sie als heuristische Hilfsmittel bezeichnet werden kann, aber es ist nicht einfach zu spezifizieren, worauf die Schüler und Schülerinnen achten und was lernen. Schließend kann es

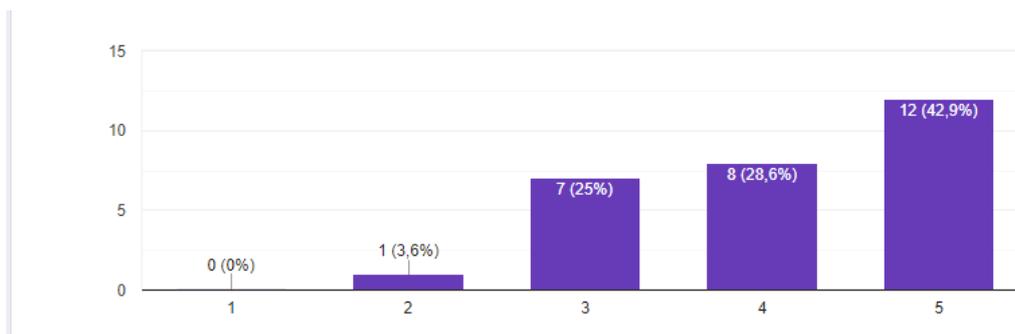
angesichts dieser Studien behauptet werden, dass die visuelle Unterstützung eine Wirkung auf den Lesen haben wird.

3.3 Förderung des kreativen Denkens und der Originalität

Das spanische Bildungsgesetz (LOMLOE, 2020) legt dar, dass die Kreativität gefördert werden muss und außerdem muss die Kreativität in jedem Fach durchgearbeitet werden, indem die Schüler und Schülerinnen ihr kreatives Potenzial entfalten können. Die Kinder selbst zeigen die Kreativität durch Formulierungen, Witze und Ideen (Ritz, 2009). Ritz (2009) deutet auf verschiedene Aspekte hin, die als Fördermittel für die Kreativität gelten: unter anderen erwähnt sie, dass die Kreativität aus der kooperativen Arbeit, der Bewältigung von Herausforderungen und dem genussvollen Schreiben besteht. Heiß (2020) beschreibt ebenso die Grundlage und die Basis, um die Kreativität möglich zu machen: die Motivation, die Ideenfindung, den Ordnungsprozess und die Überarbeitung. Yalçın, Abukhodair und DiPaola (2020) schlagen verschiedene Übungen vor, um die Kreativität zu steigern. Dazu begründen sie (idem.), dass die Gedanken, die Emotionen und die Taten, die während der Geschichte passieren, erhöhen die Kreativität der Schüler und Schülerinnen. Cerri (2014) verbindet zudem in einer ihrer Artikel die Kreativität und den Comic und äußert, dass die Comics kreativitätsfördernde und affektive Wirkung sind, und nebenbei nicht nur verbal kommunizieren sondern auch auf verschiedenen Mittel die Information vermitteln. Bertocchi (2014) erklärt in dieser Richtung, dass die Phantasie und die Kreativität gefördert werden kann, wenn die Studierenden die Bilder interpretieren. Anhand der Bilder und der Comicsprache können sie selbst dann neue Texte erfassen und ihre Phantasie entfalten.

Hinsichtlich des kreativen Denkens kann es erwähnt werden, dass eine Umfrage am erwähnten Gymnasium gemacht wurde. Es wurden die SchülerInnen befragt, ob sie sich Gedanken machen, wenn sie eine Geschichte lesen. Die Ergebnisse sind klar und zeigen, dass über die 70 % Schüler und Schülerinnen zu erahnen versuchen, wie die Geschichte weitergeht. Nur ein Schüler bzw. eine Schülerin (3,6 %) denkt fast niemals über die Entwicklung der Geschichte nach.

In wenigen Wörtern kann es zusammengefasst, dass die Bilder mit dem Text das kreative Denken fördern. In der folgenden Graphik werden die Ergebnisse dargestellt. Die Schwelle ist von eins bis fünf: eins ist der niedrigste Wert und fünf ist der höchste Wert: 12 befragte SchülerInnen haben darauf geantwortet, dass sie immer an die Entwicklung der Geschichte denken, 8 befragte SchülerInnen machen auch das oft, während 7 befragte SchülerInnen es manchmal machen.



Graphik 1. Vorstellungen der Schüler beim Lesen einer Geschichte. (Herausgezogen von Allés, 2022).

4. Die Sprachmarkierungen

Die Sprachmarkierung bzw. die Diskursmarker werden in der letzten Zeit viel Aufmerksamkeit von den Linguisten genossen. Blühdorn (2017) erklärt, dass die Diskursmarker in unterschiedlichen Bereichen wie die Interaktionslinguistik, die Pragmatik und die Semantik untersucht werden und er (2017) fügt dazu hin, dass die Sprachmarkierungen ein breites Spektrum von Formen und Funktionen umfasst. Zudem erklärt er (2017), dass Partikelhaftigkeit, Formübereinstimmung mit grammatischen Funktionswörtern oder Adverbien zu diesem Feld gehören. In dieser Masterarbeit werden zwei große Aspekte, die Konnektoren der Sprache und die Zustimmungsbzw. Routineformeln, behandelt. Diese beide großen Themen werden in dem didaktischen Vorschlag entsprechend auftauchen.

4.1 Die Konnektoren der Sprache

In vielen Sprachen sind die Konnektoren die wichtigsten Mittel, um syntaktische und semantische Verhältnisse zu setzen (Blühdorn, 2008). Zudem erklärt Birkner (2011) auch folgendes: während die Grammatik mit der Verbalsystem verbunden wird, ist die Pragmatik mit den Konnektoren verknüpft. Das heißt, die Bedeutung

der Konnektoren ist entscheidend, damit die Kohäsion zwischen der Syntax und der Semantik bewährt werden kann. Pasch (2004) unterstreicht, dass die Konnektoren, auch „Partikeln“ und „Adverbien“ genannt, die Grundlagen sind, um die Struktur des Textes zu verdeutlichen. Um die Einführung abzurunden, kann das folgende Zitat benutzt werden (grammis, o.D.):

Konnektoren sind sprachliche Ausdrücke, die Sätze in eine spezifische semantische Beziehung zueinander setzen können. Das sind im Deutschen etwa 300 Ausdrücke, die traditionell als Konjunktionen und als Subklassen von Adverbien und Partikeln beschrieben werden.

Laut Blühdorn (2008) können diese Konnektoren in verschiedenen Kategorien sortiert werden und Pasch (2004) stellt in ihrer Arbeit fünf Merkmale von Konnektoren dar: erstens sind die Konnektoren nicht flektierbar; zweitens haben sie keine Kasusmerkmale; drittens haben sie zweistellige Relation; viertens beruhen sie sich auf einen Sachverhalt und fünftens müssen sie mit einem Satz bezeichnet werden können. Außerdem fügt sie (2004) dazu hin, dass die linguistischen Grundlagen festgestellt werden müssen: unter anderen können die folgenden erörtert werden: das Verhältnis zwischen dem Sprachsystem und der Sprachverwendung; die Einführung in die Prinzipien syntaktischer Strukturbildung, die Strukturierung von Interpretationen; Modi und Satzmodi und das Phänomen der Ellipse. Blühdorn (2008) legt dazu dar, dass es verschiedene Arten von Konnektoren und erklärt die Funktion der Koordinatoren und der Subordinatoren und Eva Brideln (2007) ein Jahr früher hat unter dem Namen Additiven Konjunktionen und Adverbien im Deutschen eine Studie verfasst. Sie stellt dar, dass die Deutsche Sprache über verschiedene Koordinationsstrategien abgesehen vom Partikel *und*. Beispielweise gibt es *sowohl, als auch* oder *sowie*. Zudem erklärt Breindl (2007), dass unterschiedliche Additivitätsmarker wie *außerdem, überdies, ebenso* bestehen. Jedoch ist es auch wichtig zu erwähnen, dass das Handbuch der deutschen Konnektoren zwei verschiedenen großen Klassen differenziert: der eine ist die konnektintegrierbare Konnektoren „Adverbkonnektoren“ genannt und der andere ist die nichtkonnektintegrierbare Konnektoren, gemeint sind hier die Konjunktionen (Blühdorn, Breindl und Waßner, 2004).

Diese Autoren (2004) fügen ebenfalls hinzu, dass die Subjunkturen, Verbzweiter und Postponierer regieren die interne Struktur des Satzteils; unter anderen können verschiedene erwähnt werden: *weil, obwohl, wenn*. Diese syntaktischen Subjunkturen wie zum Beispiel, *wenn* können den anderen Teil des Satzes, d.h. den Hauptsatz, beeinflussen.

Auf der anderen Seite findet man laut diesen Autoren (2004) die Konjunkturen, die ihre Konnekte koordinieren. Mit den folgenden Wörtern erklären sie ihrer Funktion (Blühdorn, Breindl und Waßner, 2004:26): „Die syntaktische Funktion der Konnekte wird von außerhalb der durch den Konnektor hergestellten semantischen Beziehung zwischen den Konnekten determiniert“.

Diese klare Unterteilung muss immer im deutschen Unterricht Aufmerksamkeit genießen und es müssen Aktivitäten bzw. Übungen gefördert werden, indem die SchülerInnen richtig den Unterschied begreifen können und entsprechend sie benutzen.

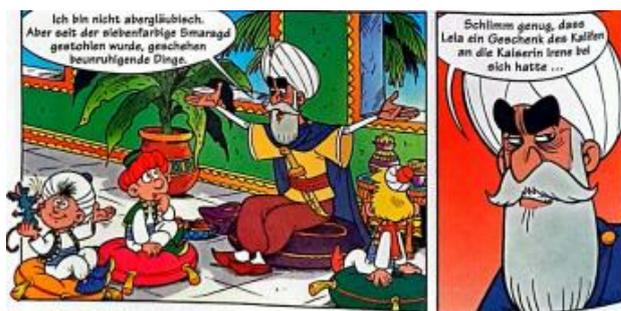


Bild 6. Ein weiser Mann erklärt einen Aspekt. Mosaik, 2022



Bild 7. Unterhaltung zwischen einem Kind und einem alten Mann. Mosaik, 2022.

In diesen zwei Seiten sieht man mehrere Beispiele von Konnektoren. Auf der ersten Sprachblase kann es ein nicht integrierbarer Konnektor wie *Aber* gesehen

werden. In diesem Fall verbindet die Partikel *aber* die zwei Sätze „ich bin nicht abergläubisch. **Aber** seit der siebenfarbige Smaragd gestohlen wurde, [...]“ oder „Das kommt überhaupt nicht in Frage. / **Aber** auf diese Weise würdet Ihr den Smaragd schnell zurückbekommen“. Auf der anderen Seiten können es auch einige „Adverbskonnectoren“: Aber **seit** der siebenfarbige Smaragd gestohlen wurde, geschehen beunruhigende Dinge. **Wenn** das ein Witz nicht sein soll, ist er nicht lustig. Wie es dargestellt wird, gibt es viele Konnectoren, die dabei helfen, die Kohäsion des Textes zu bewahren. Und wie Blüdorn (2008) und Breindl (2004) erklären, sind sie wesentlich: die Konnectoren sollten immer Aufmerksamkeit genießen, da die Kohäsion des Textes bewahren und der Leser mentale

4.2 Routine- und Zustimmungformeln

4.2.1 Routineformeln

Die Routineformeln sind Partikeln, die auch zu analysieren sind. Wie Larreta (2013) in seiner kontrastiven Studie zwischen der spanischen und der deutschen Sprache darlegt, können Routineformeln als alleinstehende Wörter oder plurilexikalische Wortkette, die in einem Dialog allein als ein Redebeitrag gelten. Zudem erklärt Larreta (idem.), dass man mit diesen Routineformeln sich entschuldigen kann, sich bei jemanden bedanken kann oder etwas wünschen kann. Außerdem zitiert Larreta (2013) Ameka (1994) und beide verteidigen, dass die Sprecher verschiedene verbale und nicht-verbale Werkzeuge und Strategien in üblichen bzw. etablierten Situationen benutzen. Diese Art von Partikeln müssen zwischen formalen und nicht-formalen unterscheidet werden (Larreta, 2013). Larreta (2013) fügt dazu hin, dass etliche Gruppen unter Routineformeln verstanden werden können: Das heißt: Wörter, Syntagmen oder ganze Sätze und er (2013) rund diese Erklärung mit den folgenden Wörtern ab: „oft brauchen die Routineformeln keine externe Komponente, [...] sie haben oft die Form eines festgesetzten Satzes“.

4.2.2 Zustimmungformeln

Larreta (2013) zitiert Gläser (1986) und erklärt, dass Zustimmungformeln eine positive Antwort des Sprechers sein. Er (2013) fügt überdies dazu hin, dass die

Zustimmungsformeln als ein Oberbegriff verstanden werden können, der neben der Zustimmung auch Betreuung, Gewährung und Versprechung umfasst. Zudem basiert er seine Theorie auf die Arbeit von Searle (1980) und legt dar, dass die sogenannte „Zustimmungsformel“ auch als Garantieren oder Schwören verstanden werden.

Daher sind die Zustimmungsformeln in vielen Situationen sehr nützlich. Wie es gesehen wird, sind diese Zustimmungsformeln wesentliche Teile der Sprachmarkierungen und in Comics sind sie auch häufig zu sehen. Folglich werden zwei Beispiele präsentiert, auf denen Routineformeln und Zustimmungsformeln beobachtet werden.

In diesem Fall sind „Ich auch!“ und „Das stimmt“. Wie es gesehen werden kann, lassen diese Beispiele sich in vielen Kontexten verwenden und sie funktionieren als eine gesamte Feststellung.



Bild 8. Verfolgung durch die Stadt. Mosaik, 2022.

5. Der didaktische Vorschlag

Der folgende didaktische Vorschlag besteht aus verschiedenen Übungen. Mit diesen Übungen und Aktivitäten werden die vier verschiedenen Inhaltsbereiche: das Leseverstehen, das Hörverstehen, die Sprech- und Sprachkompetenz geübt und zusätzlich wird auch die linguistische Mediation gefördert, indem die Schüler und Schülerinnen realitätsnah die Aufgaben machen können. Nach jeder Aufgabe werden die Bewertungskriterien jeweils für jede Übung dargestellt. Auf diese Weise können die SchülerInnen ihr Niveau kennen und die Lehrkräfte werden die Fortschritte der SchülerInnen in Sicht haben und Maßnahme ergreifen und die Hindernisse zu überwinden.

Aktivität	Fertigkeit	Kompetenz
Beschreibung eines Comicbildes	Hörverstehen und Sprechen	Linguistisch, sozial
Beschreibung eines Charakters	Hörverstehen	Linguistisch, sozial
Reihenfolge eines Comics	Leseverstehen	Linguistisch, Lernen des Lernens
Leere Sprechblasen mit Bildern	Schreiben	Linguistisch, Lernen des Lernens
Ordnung und Reihenfolgen von Texten	Leseverstehen	Linguistisch, Lernen des Lernens
Lesen mit JIGSAW	Leseverstehen und Sprechen	Linguistisch, Lernen des Lernens, Digital
Weitere Szene schreiben	Schreiben	Linguistisch, initiativ
Was ist früher passiert?	Schreiben	Linguistisch, initiativ,
Übungen mit Konnektoren	Leseverstehen und schreiben	Linguistisch, Lernen des Lernens, Digital
Übungen mit Zustimmung- und Routineformel	Leseverstehen und schreiben	Linguistisch, Lernen des Lernens,
Mit dem ganzen Dialog eines Comics arbeiten	Mediation	Linguistisch, sozial, digital, Lernen des Lernens

Tabelle 1. Aufgabenübersicht.

5.1 Beschreibung eines Comicbilds

Diese erste Übung handelt sich um eine Beschreibung eines Comicbilds. Mit dieser Aktivität werden die mündliche Fertigkeit und das Hörverstehen geübt. Der Lehrer bzw. die Lehrerin nimmt eine oder zwei Seiten von einem Comicbuch. Jeder Student bekommt die gleichen Seiten des Comicbuchs und neben der Seiten werden die SchülerInnen eine Wortschatzliste erhalten.

Dann kann jeder Schüler ein Bild wählen und mit der Hilfe der Wortschatzliste dieses Bild beschreiben. Der andere Schüler oder die andere Schülerin muss danach vermuten, welches Bild beschrieben worden ist. Er oder sie muss ein anderes Bild nehmen und es beschreiben. Danach können zu zweit ebenso auch

einen Dialog über die Bilder machen, indem sie die Wortschatzliste üben und trainieren zu können. Folglich wird diese Übung mit einem Beispiel dargestellt.



Bild 9. Kampf zwischen Löwen und Ratte. Seite 48. Mosaik, 2022



Bild 10. Hunds Sieg; Vereinbarung zwischen Männern. Seite 49. Mosaik, 2022

Jeder Student bekommt diese zwei Seiten und muss ein Bild auswählen. Zum Beispiel nimmt der Student (A) das Bild, auf dem der Hund den Löwen beißt, und auf dem die Sterne von verschiedenen Farben zu sehen sind. In diesem Fall können die Schüler auch die Farbenamen üben. Danach kann der andere Schüler (B) Fragen stellen: beispielsweise kann er nach der Anzahl der Sterne oder nach den Farben der Tiere erfragen. Nach dieser ersten Phase wird der andere Schüler bzw. die andere Schülerin (B) ein anderes Bild beschreiben und der Übungsablauf wird gleich sein. Nebenan können die Schüler durch die App *Quizlet* oder durch ein Kreuzworträtsel den Wortschatz nochmal üben.

Die Bewertungskriterien dieser ersten Übung werden mit der folgenden Tabelle dargestellt:

	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Wortschatz	Nur ein oder zwei Wörter	Einige Wörter	Viele Wörter der Liste	(Fast) alle Wörter
Ausdruck	Keine gute Formulierungen	Teilweise gute Formulierungen	Gute Formulierungen	Reiche Formulierungen
Verstehen	Nichts verstanden	Teilweise verstanden	Gut verstanden	Alles sehr gut verstanden
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 2. Bewertungskriterien für die Übung *Beschreibung eines Comicbildes*.

Mit dieser Bewertung werden die verschiedenen Kriterien eingeordnet: vor allem werden das Sprechen und das Hörverstehen evaluiert. Zudem kann es geprüft werden, ob die SchülerInnen die Wortschatzliste gebrauchen. Ebenso ist es wichtig, das Interesse der SchülerInnen zu messen, da die Lehrkraft Anpassungen und Veränderungen durchführen kann, wenn ihr Interesse nicht zu groß ist. Diese Evaluierung kann aus verschiedenen Formen durchgeführt werden. Eine Option wäre eine Selbstbewertung der Aufgabe oder eine andere Option wäre eine Evaluierung von dem Mitschüler bzw. der Mitschülerin, die mit dem Schüler arbeitet. Bei einer dritten Möglichkeit könnte die Lehrkraft je nach der Zeitverfügung die Bewertung machen.

5.2 Beschreibung eines Charakters vom Comic

Bei der zweiten Übung gibt es zwei verschiedene Varianten. Die erste Variante wäre, dass die SchülerInnen ein Charakter auswählen und sie mithilfe einer Wortschatzliste es beschreiben müssen. Danach müssen die anderen Schüler sagen, welchem Charakter diese Beschreibung zuhört. Die zweite Variante für diese Übung wäre die folgende: der Lehrer bzw. die Lehrerin nimmt ein Charakter des Comicbuchs und beschreibt es. Dann müssen die Schüler und Schülerinnen diesen Charakter zeichnen. Dann können die SchülerInnen ihren gezeichneten mit dem vom Lehrer beschriebenen Charakter vergleichen.

Für diese Übung kann man verschiedene Zeichnungen nehmen oder eine Seite, auf der viele Charaktere zu sehen sind. Auf diese Weise kann die Übung komplexer gestaltet werden und die SchülerInnen können über die Beschreibungen der Charaktere tiefer überlegen.



Bild 10. Charaktere im Garten und Verfolgung eines Diebs. Seite 51. Mosaik, 2022

In diesem Fall wurde eine Seite gewählt, in der verschiedenen Charaktere unterschiedliche Kleidungen haben. Daher kann der Kleidungswortschatz durch diese Übung trainiert werden und neue Wörter können gelernt werden. Da die Kleidungen viele Farben haben, können die Schüler zudem die Farben auf Deutsch wiederholen und die Deklination der Adjektive weiter zu üben.

Zusammenfassend kann es gesagt werden, dass diese Aufgabe auf vielseitige Weise anwendbar ist. Das heißt, die Lehrkraft kann gemäß dem zutreffenden Thema passende Comicstreifen, die das Lernen fördern können.

Für diese Übung könnte dieselbe Tabelle wie bei der ersten Übung (siehe Tabelle 2) verwendet werden, da die Kriterien gleich sind. Vielleicht wäre es hier interessant, die Vorkenntnisse zu prüfen. Damit könnte es evaluiert werden, welche Wörter bzw. welche Ausdrucksformen die SchülerInnen von Anfang an schon kennen. Zudem kann diese Übung zweimal in verschiedenen Tagen oder Woche gemacht werden, damit die Lehrkraft sehen kann, ob die SchülerInnen einen Fortschritt gemacht haben und inwiefern die SchülerInnen die neuen Wörter im Gedächtnis gespeichert haben.

5.3 Ordnung der Reihenfolge der Bilder

Diese dritte Übung besteht aus einer oder zwei Seiten von einem Comic je nach der Menge der SchülerInnen. Der Lehrer bzw. die Lehrerin wird die verschiedenen Szenen in kleinen Teilen schneiden und den Schülern verteilen. Die SchülerInnen können zu zweit arbeiten und sie sollen versuchen, die richtige Ordnung von ihrer Streifen zu erkennen. Dann müssen die Schüler alle zusammen die richtige Reihenfolge des Comics zu ordnen. Daher werden die SchülerInnen auf Deutsch erklären, was auf ihre Zeichnungen geschieht. Danach werden die SchülerInnen sehen, ob ihre Reihenfolge die richtige ist. Zudem können die SchülerInnen eine Debatte starten, wenn sie annehmen, dass eine andere Reihenfolge möglich ist und die Gründe ihrer Entscheidung erklären. Dieser Teil kann in einer kleinen Gruppe gemacht werden, damit mehr Ideen kommen können. Dazu kann gelten die folgenden Comicstreifen als Beispiel.

Erste Comicstreifen



Bild 11. Paar vor der U-Bahn. Flix, 2018. Bild 12. Paar in der U-Bahn. Flix, 2018.

In diesem ersten Comicstreifen ist die Ordnung der Bilder ist folgendes: das Paar ist zuerst vor der Bahn und dann sind sie in der Bahn. Zudem kann es in diesem dieses Teil erweitert werden. Die Schüler können darum gebeten werden, die unbekannt Wörter im Wörterbuch nachschlagen und die Sätze zu übersetzen.

Zweite Comicstreifen



Bild 13. Paar am Gleis. Bild 14. Gespräch von zwei Leuten. Flix, 2018.

In dem zweiten Streifen kann man gut vermuten, wie die Ordnung der Bilder sein muss. Zuerst spricht das Paar auf dem Bahngleis und dann sprechen sie weiter.

Dritte Comicstreife



Bild 15. Gespräch mit einem Polizisten (I). Flix, 2018.



Bild 16. Gespräch mit einem Polizisten (II). Flix, 2018.



Bild 17. Ein Polizist prüft der Dokumente. Flix, 2018.

Für diesen Comicstreifen kann es vielleicht ein bisschen komplexer aussehen. Allerdings ist die Sprechblase eine Markierung, um zu wissen, wie die Ordnung sein kann.

Vierte Comicstreifen



Bild 18. Gespräch von einem Paar. Flix, 2018



Bild 19. Dokumente Überprüfung vom Polizeibeamten. Flix, 2018



Bild 20. Ein Eichhörnchen taucht von einem Bart auf. Flix, 2018

Zuletzt kann es auch eine Ordnung der Bilder von diesem Streifen gesehen werden. In diesem Fall ist das Paar vor zwei Türen. Dann sprechen Sie mit den Grenzpolizisten und zuletzt bekommen sie Angst, weil das Eichhörnchen auftaucht.

	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Kreativität	Keine	Gering	Groß	Viel (mit Erklärung)
Kohäsion	Keine	Gering	Groß	Viel (mit Erklärung)
Verstehen	Falsch	Fast richtig	Richtig	Perfekt
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 3. Bewertungskriterien für die Übung *Ordnung der Reihenfolge der Sätze*

Für die Bewertung dieser Aufgabe wird die folgende Tabelle benutzt, damit die SchülerInnen genau wissen, welche wichtigen Aspekte zu beachten sind. Am wichtigsten wird die Kohäsion des Textes und des Bildes geprüft. Daher müssten die Lehrkräfte auch darauf achten, ob die SchülerInnen die Texte der Sprechblasen verstanden haben und eine Wortliste kann auch gemacht werden.

5.4 Leere Sprechblasen mit Bildern

Für diese Übung wird die Klasse die ersten Seiten von einem Comic lesen. Dann bekommt jeder Schüler oder jeder zweite Schüler die gleiche Seite des Comics. Diese Seite enthält leere Sprachblasen. Die SchülerInnen sollen selbstproduzierte Sätze in den Sprachblasen einfügen. Diese Sätze müssen selbstverständlich den Bildern entsprechen. Eine andere Möglichkeit ist, den Schülern nur einen Comicstreifen ohne einen Bezug zu geben. Für die erste Variante und die zweite Variante wird der Lehrer am Ende die Texte mit dem Originalen Text vergleichen. Je nach der Motivation der SchülerInnen können die Schüler befragt werden, ob sie glauben, dass ihre Texte besser als der originale Text sind. Es können zwei Beispiele jeweils gegeben werden: ein Beispiel für die erste Variante und ein Beispiel für die zweite Variante. Das Beispiel für die erste Variante ist eine Seite der Zeitschrift Mosaik, auf der ein alter Mann erklärt, was die Soldaten machen müssen. Außerdem erklärt der alte Mann den Kindern, warum der Diebstahl so gefährlich für das Kalifat ist. Dann sollen die SchülerInnen für die Sprechblasen Sätzen schreiben, die zum Kontext und der Situation passen können.



Bild 21 und Bild 22. Gespräch zwischen einem alten Mann mit Soldaten und Kindern. Mosaik, 2022. (siehe Anhänge).

Das Beispiel für die zweite Variante ist folgendes. Zwei Kinder (ein Mädchen und ein Junge sind mit ihrem Vater und er bekommt die Verpackung der Stiehl-Eis. Dann sollen die SchülerInnen einen entsprechenden Dialog schreiben.



Bild 22. Gespräch zwischen Mann und seinen Kindern. Kling et Kissel, 2022.



	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Kreativität	Keine	Gering	Groß	Viel (mit Erklärung)
Kohäsion	Keine	Gering	Groß	Viel (mit Erklärung)
Gebrauch der Sprache	Zu viele Fehler	Manche Fehler	Wenige Fehler	(Fast) Perfekt
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 4. Bewertungskriterien für die Übung *Leere Sprechblasen mit Bildern*

Bei dieser Übung können die Kreativität und die Initiative Kompetenz von SchülerInnen gesehen und analysiert werden. Zudem wird der Gebrauch der Sprache auch eine wichtige Rolle spielen und in Betracht gezogen werden. Wenn die SchülerInnen komplexere Sätze und schwierigen Wortschatz verwenden, werden sie eine bessere Note bekommen.

5.5 Reihenfolge von den Texten der Sprechblasen

Für diese Aufgabe wird der Lehrer einen Text von Comic auswählen. Danach wird der Lehrer bzw. die Lehrerin auf einem Blatt die Sätze in einer anderen Reihenfolge kopieren. Dann sollen die SchülerInnen diese Sätze in der richtigen Reihenfolge ordnen. Diese Aufgabe kann zudem in zwei großen Gruppen gemacht werden. Jeder Schüler von der Gruppe bekommt einen Satz und alle SchülerInnen der Gruppe sollen zusammen die Reihenfolge der Sätze richtig anordnen. Diese Aufgabe kann mit anderen Übungen erweitert werden. Zum Beispiel können diese Sätze mit den Bildern verbindet werden, der Wortschatz kann durch ein Kreuzworträtsel geübt werden. Auf einer anderen Weise können die Sätze bestimmte Fehler enthalten, damit die SchülerInnen diese Fehler entsprechend korrigieren können.

Um ein Beispiel darzustellen, werden die Seiten 13 und 14 von der Zeitschrift Mosaik 556 benutzt. Die folgenden Sätze sind die Texte von Sprechblasen den genannten Seiten.

Gib mir den Stein! / Das geht nicht! / Ergreift sie und durchsucht ihr Haus! / Ihr werdet nichts finden... / Der Stein ist nicht hier! Dafür hätte ich Quecksilber-Alis Heiratsantrag annehmen müssen. Dschaffar, ich bitte Euch – dieser Mann ist ein gewöhnlicher Dieb / Eine Diebin bist du doch auch, Lela! / Ich bin die Meisterin der Diebesgilde. Das ist ein großer Unterschied. Ich bin Geschäftsfrau. / Sogar der Kalif ist mein Kunde – ich liefere dem Palast die Baklava. / Dann sag mir: Wo ist Quecksilber Ali? / Wer weiß das schon? Der taucht plötzlich auf und ist im nächsten Augenblick wieder verschwunden. Er ist ein fähiger Mann und ich hätte ihn gern in meinen Diensten. / Danke, Lela, nun weiß ich ja, woran ich bin. Aber wenn du nicht meine Frau werden willst, was mache ich dann mit diesem Ding

her? / Gib mir den Stein! / Äh...nun, das werde ich vermutlich nicht tun. In diesem Fall kann der Imperativ mit diesen Sätzen geübt werden.

Zudem könnten sie die verschiedenen Verbformen analysieren und eine Liste mit dem Verben machen.

	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Kohäsion	Keine	Gering	Groß	Viel (mit Erklärung)
Ordnung der Sätze	Zu viele Fehler	Manche Fehler	Weniger Fehler	(Fast) Perfekt
Wortschatz erkennen	Wenige Wörter	Einige Wörter	Viele Wörter	(Fast) alle Wörter
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 5. Bewertungskriterien für *die Ordnung von den Texten der Sprechblasen*

Bei dieser Übung sind die Ordnung der Sätze und die Erkennung des Wortschatzes sehr wichtig, da das Leseverstehen durch diese Übung gefördert wird. Daher muss die Lehrkraft auf diese zwei Aspekte die Aufmerksamkeit richten. In diesem Fall können die SchülerInnen sich gegenseitig korrigieren und auch sehen, ob sie die gleiche Meinung bezüglich der Reihenfolge halten.

5.6 Leseverstehen mit JIGSAW Technik und Erklärung der verschiedenen Szenen.

Diese Aufgabe gilt als eine Erweiterung von der Übung 3. In diesem Fall werden verschiedene Gruppen gebildet. Jeder Gruppe wird eine Seite von einem Comic zuweisen. Dann muss jede Gruppe jeweils ihre Seite lesen. Nachdem sie die Seite gelesen haben, müssen sie den anderen SchülerInnen ihre Seite entsprechend erklären. Es kann möglich sein, dass sie nicht alle Wörter kennen, die sie gelesen haben.

Daher kann der Lehrer bzw. die Lehrerin ggf. eine Liste im Voraus vorbereiten, damit die SchülerInnen während des Leseverstehens diese Wörter in einem Onlinewörterbuch wie Pons.de oder Leo.org nachschlagen können.

Dann können die SchülerInnen anderen SchülerInnen den Wortschatz erklären, den sie gesucht haben. Am Ende kann noch eine zusätzliche Übung gemacht werden; beispielweise der heiße Stuhl: bei dieser Aufgabe gehen die Schüler in die Mitte der Klasse und die anderen Schüler mussten sie nach einem Wort fragen, damit er sich wieder setzen konnte. Dieser letzte Teil kann mit einem Wettbewerb über den Wortschatz zwischen verschiedenen Gruppen enden.

	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Erklärung	Zu wenig	Grob erklärt	Wichtige Punkte erwähnt	(Fast) alles, in Detail.
Verstehen	Nichts	Manche Aspekte	Viele Aspekte	(Fast) alles verstanden
Wortschatz erkennen	Wenige Wörter	Einige Wörter	Viele Wörter	(Fast) alle Wörter
Digitale Kompetenz	Zu viel Zeit gebraucht	Ausreichend	Schnell	(Fast) perfekt

Tabelle 6: Bewertungskriterien für *das Leseverstehen mit JIGSAW Technik*

In diesem Fall werden 4 Aspekte bewertet. Die Erklärung und das Verständnis werden die wichtigsten Punkte, da die mündliche Fertigkeit und das Leseverstehen geübt werden. Abgesehen von diesen Bereichen kann die digitale Kompetenz durch die Suche nach den Wörtern und die Geschwindigkeit der SchülerInnen benotet werden.

5.7 Weitere Szenen des Comics schreiben und zeichnen. Wie wird die Geschichte sich entwickelt?

Für diese Übung gibt es verschiedene Varianten. Die Lehrkraft kann entweder einen Comicstreifen oder eine Seite von einem Comic auswählen. Wenn die Lehrkraft einen Streifen nimmt, kann der Lehrer bzw. die Lehrerin erzählen, was es früher passiert ist, um die Geschichte zu verstehen und zu kontextualisieren.

Diese Übung hat verschiedene Variationen und Möglichkeiten. Eine Möglichkeit wäre einen normalen Text zu produzieren und dann diesen Text vorlesen oder der Lehrkraft abgeben. Eine zweite Variante wäre, weitere Comicstreifen zu schreiben bzw. zu zeichnen.

Es könnte mit einem traditionellen Mittel mit Papier und Bleistift oder Kuli oder mit einer digitalen Webseite wie *Pixton* oder *Creatly* gemacht werden, um die digitale Kompetenz auch zu entfalten. Eine weitere Option wäre, die Klasse in verschiedenen Gruppen zu spalten. Jedes Mitglied von der Gruppe muss einen Comicstreifen erstellen und jeder Streifen wird mit einem anderen Comicstreifen verbunden. Auf diese Weise wird die Kohäsion geübt. Mit dieser Übung kann das Hörverstehen auf eine andere Weise gefördert werden. Zum Beispiel kann die Lehrkraft die Texte von den folgenden Szenen aufnehmen und einige Fragen über die Geschichte an den SchülerInnen stellen. Damit haben die SchülerInnen einige Ideen, die Geschichte weiterzuentwickeln. Sonst kann es passiert, dass sie schwierig finden, weitere Szenen zu schreiben. Für diese Aufgabe kann ich das folgende Beispiel geben. In diesem Fall wird es nur eine Seite gebraucht.



Bild 23. Zwei Männer an der Grenze in Berlin Ost und West. Flix, 2018. (siehe Anhänge).

Die Lehrkraft wird erklären, dass diese zwei Männer (Spirou und Fantasio) auf der Suche nach dem Graf von Rummelsdorf sind, der verschwunden ist. Daher werden die SchülerInnen diese Seite als Stützpunkt nutzen, um die Geschichte weiterzuentwickeln.

Danach kann eine Debatte eröffnet werden, indem die SchülerInnen erklären können, welche Entwicklung von ihrer MitschülerInnen besser ist. Danach kann die Lehrkraft mit dem Comic erzählen, wie die Geschichte weitergeht.

	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Kohäsion	Keine	Gering	Groß	Viel (mit Erklärung)
Gebrauch der Sprache	Nicht ausreichend	Ausreichende Sätze	Viele und korrekte Sätze	Perfekte Sätze und Wortschatz
Kreativität	Wenig	Gering	Viel	(Fast) alle Wörter
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 7. Bewertungskriterien für *die Weiterentwicklung einer Comicgeschichte*

Für diese Übung wird es gesehen werden, ob die SchülerInnen ihre Kreativität mithilfe einer Seite oder eines Paares von Seiten entfalten können. Zudem kann es benotet werden, ob sie mit Korrektheit die Sätze geschrieben haben und ein guter Wortschatz verwendet werden.

5.8 Weitere Szenen des Comics schreiben und zeichnen. Was ist früher (von der Szene) passiert?

Diese Szene ist ähnlich zu der Übung 7. Dieses Mal kann eine Seite des Comics oder ein Comicstreifen verwendet werden. Die Lehrkraft wird das Material präsentieren und die SchülerInnen sollen erraten und vermuten, wie die Situation früher war und was früher geschehen ist. Dieses Mal kann noch eine andere Variante eingesetzt werden, damit die Sprachfertigkeit bzw. die mündliche Fertigkeit und das Hörverstehen gefördert werden. Zum Beispiel kann die Lehrkraft die Seite darstellen und die SchülerInnen sollen Fragen über den Inhalt der vergangenen Situation stellen, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Für diese Aufgabe können verschiedene Gruppen gebildet werden und einen Wettbewerb erstellt werden.

Zudem kann die Lehrkraft vorschlagen, dass die SchülerInnen auf kleine Zettel die Frage schreiben und dann wird die Lehrkraft auf die Tafel in zwei Spalten (eine Spalte für die Antwort mit Ja und eine entsprechende Spalte für die Antwort mit Nein) die Frage sortieren.

Für diese Benotung dieser Übung kann eine ähnliche Tabelle wie die vorherige Übung benutzt werden und das Hörverstehen kann je nachdem benotet werden. Diese Fertigkeit kann neben den anderen auch gefördert werden.

	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Hörerverstehen	Nichts	Einige Punkte	Viel	(Fast) alles
Gebrauch der Sprache	Nicht ausreichend	Ausreichende Sätze	Viele und korrekte Sätze	Perfekte Sätze und Wortschatz
Kreativität	Wenige	Geringe	Große	Viele
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 8. Bewertungskriterien für *die vorherige Geschichte eines Comics*

5.9 Übungen mit Konnektoren

5.9.1 Konnektoren erkennen



Mit dieser ersten Übung werden SchülerInnen versuchen, alle Konnektoren auf diesen zwei Seiten zu finden. Dann sollen die SchülerInnen unterscheiden, ob die Konnektoren jeweils Koordinatoren oder Subordinatoren sind.

5.9.2 Nur der erste Buchstabe

Für diese zweite Aufgabe mit Konnektoren wird der erste Buchstabe des Konnektors gegeben. Die Schüler werden mit den restlichen Buchstaben die Konnektoren ergänzen. Auf diese Weise können die Schüler die Konnektoren in einem Kontext besser begreifen.

5.9.3 Konnektore ordnen

Für diese dritte Aufgabe mit Konnektoren wird die Lehrkraft den SchülerInnen eine Liste von Konnektoren geben. Dann müssen die SchülerInnen die verschiedenen Lücken ausfüllen. So werden die SchülerInnen darüber nachdenken, welche Konnektoren richtig im Kontext sind. Mit der visuellen Unterstützungen könnten die SchülerInnen besser vermuten, welcher Konnektor zu welchem Satz passen kann. Folglich wird ein Beispiel gegeben.

Die Lehrkraft wird die Konnektoren: *dass, aber, aber, weil, sowieso, aber, dass, dann* und *dass* listen. Dann sollen die SchülerInnen den richtigen Konnektor zu dem richtigen Satz finden.

Diese Übung kann entsprechend erweitert werden. Zum Beispiel könnte die Lehrkraft die Konnektoren entfernen, ohne die Liste von Konnektoren zu geben. Dann sollen die SchülerInnen selber die Lücken ohne die Liste ergänzen.

5.9.4 Mit Konnektoren Sätze machen

Diese letzte Übung ist komplexer und schwieriger als die anderen Übungen, die mit Konnektoren verbunden werden. In diesem Fall werden die zwei Seiten den SchülerInnen des Comics gegeben und auf den Sprechblasen mit Konnektoren wird die Lehrkraft den kompletten Text gegen den Konnektor getaucht. Das heißt, einige Sprechblasen werden nur ein Wort oder ein paar Wörter erscheinen. Dann sollen die SchülerInnen Sätze im Zusammenhang mit dem Kontext und dem Konnektor schreiben. Um diese Übung richtig, zu machen, sollen die SchülerInnen die Konnektoren zuerst erkennen. Vielleicht kann die Lehrkraft vor der Übung vorschlagen, einige Sätze auf die Tafel zu schreiben oder mündlich zu sagen, um das Sprechen inzwischen auch üben zu können. Dieser erste Teil wird als Einführung von der Übung gelten. Auf diese Weise wird es für die SchülerInnen verständlicher und sie werden besser darauf vorbereitet, die entsprechenden Sätze für den Kontext zu finden. Daher wird die Kohäsion zwischen der Sprechblasen gewährleistet. Für diese Aufgabe wird das folgende Beispiel gegeben.

In diesem Fall werden die Wörter „Nein. Aber“ und „Dann war es kein Zufall,



dass...“ belassen. Die Lehrkraft kann zudem den Kontext des Bildes erklären. Auf diese Weise können die Sätze der Schülerinnen kontextmäßiger sein. Beispielweise kann das Kind sagen: „Nein. Aber ich weiß: du bist ein Dieb“ und der Mann kann erwidern: „Dann war es kein Zufall, dass du mich gefunden hast.“

Bild 25. Gespräch zwischen einem Mann und einem Kind. Mosaik, 2022

	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Kreativität	Wenig	Gering	Groß	Viel
Erkennung der Konnektoren	(Fast) keine	Wenig	Viele	(Fast) alle
Gebrauch der Sprache	Nicht ausreichend	Ausreichende Sätze	Viele und korrekte Sätze	Perfekte Sätze und Wortschatz
Kohäsion	Keine	Geringe	Große	Viel (mit Erklärung)
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 9. Bewertungskriterien für die *Übungen mit Konnektoren*

Jeder Teil der gesamten Aufgabe entspricht einem Kriterium. Für die ersten zwei Übungen wird die Erkennung der Konnektoren bewertet. Dann wird die Kohäsion bei der dritten Übung benotet. Zum Schluss wird die Lehrkraft die Aufmerksamkeit auf den Gebrauch der Sprache und wieder die Kohäsion richten.

5.10 Übungen mit Zustimmungs- und Routineformeln

Die Übungen bezüglich Zustimmungs- und Routineformeln werden auch mit einem Teil eines Comics, einem Comicstreifen oder verschiedenen Bildern illustriert werden.

5.10.1 Mit den richtigen Zustimmungs- und Routineformeln ergänzen und auswählen

Für diese Übung können zwei Möglichkeiten angeboten werden. Die erste Möglichkeit ist eine „Multiple-Choice“ Übung, in der die SchülerInnen die richtige bzw. die passende Formeln auswählen müssen. Die zweite Möglichkeit ist eine Übung, die die SchülerInnen mit Richtig oder Falsch die vorgeschlagene Routineformel beantworten müssen. Für die erste und die zweite Varianten werden folgende Beispiele gegeben. Die Sätze werden von den Comics *Spirou in Berlin* (Flix, 2018) und der Zeitschrift Mosaik (2022) Ausgaben 556 und 557.

Beispiele der ersten Variante:

- a) - Spirou! Seit Wochen Macht mein Chef Druck! [...]Du hast eine und sagst mir nix? – „Page hilft Katze von Baum“ – (_____). (Flix, 2018:6)

1.Na und? 2.Na ja? 3.Na aber?

b) -„Einen extrem seltenen Pilz, den es nur da gibt, den aber noch nie jemand gefunden hat.“ Tja Aber... - (_____). (Flix, 2018:7)

1.Aber überhaupt? 2.Aber wie? **3.Aber was?**

c) -Du bist verrückt! Wenn das auffliegt, landen wir im Knast. Für immer. – (_____). (Flix, 2018:14)

1.Ja, klar! **2.Wird es nicht.** 3.Auf jeden Fall!

d) -Wenn Sie Scheiße bauen oder mich auffliegen lassen, werden meine dressierten Affen Sie finden. Und dann Bumm! Verstanden? –(_____). (Flix, 2018:21)

1.Verstanden. 2.Überhaupt nicht! 3.Stimmt.

Beispiele der zweiten Variante:

1. - Wir suchen Lela, die Meisterin der Diebesgilde. Sie wohnt in diesem - Haus. Weißt du wovon er redet? – *Nein, keine Ahnung!* (Mosaik, 2022:41)

Richtig oder Falsch

2. Ich hoffe, Ihr haltet nicht mich für dieses Problem! – *Klar! Du bist Schuldig!* (Mosaik, 2022: 35)

Richtig oder **Falsch**. Richtig wäre: „Das nicht – ganz im Gegenteil“.

Diese Übungen können auch mit der Webseite *Socratic* gemacht werden. Dort können die verschiedenen Antworten der SchülerInnen gesehen werden und entsprechend sie prüfen. Auf diese Weise kann auch die digitale Kompetenz gefördert werden und die SchülerInnen haben auch Spaß, mit dem Computer zu arbeiten.

Um diese Erklärung deutlicher zu illustrieren, füge ich hier ein Bild von der Webseite hier hinzu. In diesem Fall antwortet das Kind überrascht mit dem Wort „Ach so.“: Eine Partikel, die benutzt werden kann, um Überraschungen auszudrücken.

- Der Elefant trägt seinen Namen nach dem ersten aller Abbasiden. Es ist ein Ehrenname für das Tier. - Ach so.

True

i Routinepartikel ist richtig.



Bild 26. Einer Frage auf der Socrative Webseite. (Mosaik, 2022) (Allés, 2022)

Bild 27. Gespräch zwischen einem alten Mann und einem Kind. (Mosaik, 2022)

5.10.2 Nur einige Sprechblasen geben und Antworte mit Routine- und Zustimmungformeln produzieren

Für diese Übung haben die SchülerInnen freie Wahl. Nur müssen Sie den Kontext beachten, damit ihre Sätze einen Sinn mit der Geschichte haben können. Um diese mögliche Übung darzustellen, wird eine Seite von den Comic benutzt.



Bild 28. Dialog zwischen dem Kalifen und anderen Charakteren. (Mosaik, 2022)

Diese Bilder stellen verschiedene Dialoge dar. Ganz oben beginnt die Seite mit einem Gespräch zwischen dem Kalifen und dem französischen Adligen. In diesem Fall wird die Sprechblase vom Adligen entleert, damit die SchülerInnen mindestens mit einer Routineformel einen Satz bilden können. Zum Beispiel können sie auf den Satz „Nun denn, lasst sehen, wie sich dieser Hund gegen den Löwen schlägt“ mit dem Satz „Sind Sie sicher?“ oder „Ich weiß nicht, wie es sein wird“ reagieren.

Die nächste Sprechblase, die entleert wird, ist es ein Dialog zwischen zwei Kindern. In diesem Dialog fragt ein Kind folgendes: „Das ist doch schrecklich! Können wir das nicht verhindern?“. Hier haben die Schülerinnen verschiedene mögliche Antworten. Jedoch sollen sie auf den Ausdruck des Kindes achten, um eine passende Antwort zu finden. Beispielweise können die SchülerInnen Sätze wie „Ich bin unsicher“ oder „Lass mich noch kurz überlegen“.

Schließend ist ein dritter Satz für die dritte leere Sprechblase zu schreiben. Das Kind schreit und ruft: „Aufhören!“ und die Sprechblase des Kalifen ist leer. Hier haben die SchülerInnen auch die Haltung und die Einstellung des Kalifen zu beachten. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten: einfach „Warum denn?“ oder „Wieso bist du so aufgeregt?“ schreiben wäre eine Option. Vielleicht wäre es gut für diese Aufgabe, eine Mindestzahl von Wörtern anzugeben.

Am Ende können die Schüler ihre Sätze mit dem originalen Comic vergleichen. Dann können Sie sehen, ob ihre Sätze anpassbar sind und selber sie korrigieren. Letztendlich kann es erwähnt werden, dass diese Aufgabe nicht nur für die Sprachmarkierungen benutzt werden könnte, sondern auch für viele andere Bereiche im Zusammenhang mit der Grammatik und der Sprache.

	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Kreativität	Wenig	Gering	Groß	Viel
Erkennung der Formeln	(Fast) keine	Wenig	Viele	(Fast) alle
Gebrauch der Sprache	Nicht ausreichend	Ausreichende Sätze	Viele und korrekte Sätze	Perfekte Sätze und Wortschatz
Kohäsion	Keine	Geringe	Große	Viel (mit Erklärung)
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 10. Bewertungskriterien für die *Übungen mit Routine- und Zustimmungformeln*

In diesem Fall ist wieder die Erkennung der Formeln bei dem ersten Teil bewertet, während die anderen Kriterien für den zweiten Teil der Aufgabe geeignet sind.

5.11 Mit dem ganzen Dialog eines Comics arbeiten

Normalerweise werden die verschiedenen Sprachfertigkeiten in vier großen Bereichen: Sprechen, Hören, Schreiben, Verstehen. Allerdings gibt es ein anderer Bereich, der in der letzten Zeit viel Aufmerksamkeit genießt: die Mediation.

Rusch und Schmitz (2019) definieren die Mediation als „ein bisschen von allem“ und sie (2019) fügen hinzu, dass die Mediation auf drei Säulen basiert ist: die Rezeption, die Produktion und die Interaktion.

In der folgenden Aufgaben werden die drei Elemente geübt. Zudem wird es die Soziale Kompetenz gefördert, dass diese Aufgabe zu zweit gemacht werden muss. Die Lehrkraft wird unterschiedliche Geschichte bzw. Seiten von Comic nehmen, damit die SchülerInnen dann mit diesem Material arbeiten können.

In der ersten Phase der Aufgabe wird die Rezeption gearbeitet. Jede Gruppe bekommt zwei Blätter von derselben Seite des Comics und jeder Schüler übernimmt einen Charakter.

Auf dem einen Blatt gibt es den Anfangsbuchstaben der Wörter einiger Sprechblasse von einem Charakter und die vollständige Sätze vom anderen Charakter. Auf dem anderen Blatt gibt es die vollständigen Sätze vom ersten Charakter und nur den Anfangsbuchstaben der Wörter der Sprechblasse von dem anderen. Dann muss ein Schüler die vollständigen Sätze lesen und der andere Schüler muss die teilweise fehlenden Wörter schreiben.

Die zweite Phase der Aufgabe ist die Produktion. Bei der Produktion benutzt man dieselben Blätter von der Rezeption und auf den weiteren Sprechblasen gibt es pro Sprechblasen nur ein Wort. Dann muss jeder für seinen bzw. ihren Charakter passende Sätze schreiben.

Die letzte Phase dieser Aufgabe ist die Interaktion. Diese Interaktion wird eine Repräsentation der Dialoge ein. Je nach der Zeit können die Schüler die Dialoge am selben Tag vor der Klasse vortragen oder zu Hause das Gespräch vorzubereiten, damit sie am nächsten Tag ihre Sätze auswendig sagen können.

Anschließend könnte jedes Paar eine Zusammenfassung seiner Geschichte schreiben und die Klasse könnte am Ende auf einem großen Poster die verschiedenen Geschichten präsentieren. Dieser Poster kann auch mit einer Plattform wie *Canva* oder *Genial.ly* gemacht werden, damit die SchülerInnen auch ihre digitale Kompetenz entfalten können. Danach könnten vielleicht weitere Nachrichten oder Lektüre über das entsprechende Thema des Comics. Auf diese Weise kann der Comic auch als Stützpunkt gelten, um weitere Lernstoffe zu lehren.

Folglich wird ein Beispielblatt Aufgabe gezeigt, damit die verschiedenen Phasen besser verstanden werden können, dass die sprachliche Mediation ziemlich komplex sein kann. Das Bild, das folglich erscheint, repräsentiert ein Gespräch zwischen zwei Männern vor einer Imbissbude, dann sind sie im Park, im Auto und im Restaurant.



Bild 29. Gespräch zwischen 2 Männern. Flix, 2018.

Auf dem ersten und zweiten Comicstreifen werden von einem Charakter die Anfangsbuchstaben der Wörter belassen. Danach auf dem dritten Comicstreifen wird ein Wort pro Sprechblase gegeben, damit der Schüler bzw. die Schüler einen Satz damit bilden. Für das zweite Blatt wäre das gleiche Übung aber

anderrum, das heißt, auf den anderen Sprechblasen der anderen Charakter würden nur die Anfangsbuchstaben erscheinen und dann nur einzelne Wörter gesehen. Zusammenfassend kann es erwähnt werden, dass diese Aufgabe zu einem sehr umfassend und komplex ist. Zu anderem werden alle Sprachfertigkeiten mit einem einzigen Material geübt. Außerdem sind die Übungen sehr dynamisch, sodass die SchülerInnen die Konzentration behalten. Für diese letzte Aufgabe werden eine Tabelle jeweils gestellt: eine Tabelle für die Rezeption, eine Tabelle für die Produktion und eine für die Interaktion, damit jede Aufgabe die entsprechende Benotung bekommen kann.

Rezeption	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Verstehen	Nichts	Einige Wörter ergänzt	Viele Wörter ergänzt	(Fast) alle Wörter ergänzt
Aussprache	Falsch	Teilweise richtig	Richtig	(Fast) keine Fehler
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 11. Bewertungskriterien für die Rezeption.

Produktion	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Kohäsion	Falsch	Teilweise richtig	Korrekte Verhältnisse	Perfekter Zusammenhang
Gebrauch der Sprache	Falsch	Teilweise richtig	Richtig	(Fast) keine Fehler
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 12. Bewertungskriterien für die Produktion.

Interaktion	Nicht genug	Genug	Gut	Sehr gut
Flüssigkeit	Zu viele Pausen	Einige Pausen	Guter Rhythmus	Perfekter Rhythmus und Betonung
Korrektheit	Zu viele Fehler	Einige Fehler	Ausreichend gute Formulierungen	(Fast) keine Fehler
Interesse	Kein	Gering	Groß	Viel

Tabelle 13. Bewertungskriterien für die Interaktion.

Mit diesen Tabellen werden die verschiedenen Kriterien dargestellt. Für die Rezeption werden das Hörerverstehen und die Aussprache bewertet, da die Aussprache auch ein wesentlicher Aspekt ist, um die Sätze richtig zu verstehen. Für die Produktion sind die Kohäsion und der Gebrauch der Sprache auch wichtig. Zuletzt wird die Korrektheit und die Flüssigkeit bei der Interaktion beachtet werden. Im Laufe des Kurses könnten die verschiedenen Kriterien analysiert werden, um die Entwicklung der SchülerInnen zu sehen und zudem die Hindernisse nach und nach zu überwinden.

6. Schlussfolgerungen

Diese Masterarbeit zeigt, dass der Comic ein anwendbares Mittel im Unterricht sein kann. Im Laufe dieser Arbeit wurde es auch nachgewiesen, dass der Comic einen langen Weg vor sich hat. Deswegen sollten seine Züge und seine Aspekte tief erforscht werden, damit weitere Anwendungen bzw. Aufgaben im Unterricht möglich werden. Wie es dargelegt wurde, gab es auch große Bedenken, den Comic als Unterrichtsmaterial zu verwenden. Allerdings sollten die Lehrkräfte diese Methodologie ausprobieren und ggf. je nach den SchülerInnen anpassen.

Folglich werden die wesentliche bzw. wichtige Punkte und Aspekte dieser Arbeit zusammengefasst und außerdem werden sie mit einer persönlichen Perspektive betrachtet.

Bezüglich der Geschichte des Comics kann es erwähnt werden, dass die Produktion von Comics in den letzten Jahrzehnten wieder einen Zuwachs erfahren haben. Viele Autoren haben erfolgreiche Werke herausgegeben und immer mehr Menschen haben Interesse an Comics und illustrierten Romanen. Zudem haben die Preise sowie die Auszeichnungen geholfen, die Comics zu verbreiten und den Ruf des Comics zu verbessern.

In Bezug auf der Multimodalität kann es erläutert werden, dass diese visuellen und lexikalischen Aspekte eine vorrangige Rolle spielen, die zu beachten sind und Aufmerksamkeit genießen sollten. Ebenso sind sie die Grundlagen, um verschiedene Übungen erstellen zu können. In der Vergangenheit konnte es wahrscheinlich gesagt werden, dass die Texte von Sprechblasen sehr wichtig sind, aber die Comics müssen in ihrer Gesamtheit gesehen und analysiert

werden und die visuelle Unterstützung, die Schriftarten sowie die symbolische Darstellung sollten auch beachtet werden.

Die Studien, die in den letzten Jahrzehnten veröffentlicht wurden, geben eine Übersicht von der aktuellen Situation hinsichtlich des Comics und das Interesse an Literatur. Die SchülerInnen interessieren sich noch für die Literatur und die Förderung des kreativen Denkens ist zudem ein wichtiges Merkmal des Comics wahrscheinlich dank der visuellen Unterstützung, die dabei fördern, Text und Sinn zu verbinden.

Die Experten haben wenig Aufmerksamkeit auf die Sprachmarkierungen im Laufe der Jahrhunderte gerichtet. In der letzten Zeit haben die Linguisten diese wesentliche Teile erforscht und nachgewiesen, dass die Diskursmarker Schlüssel sind, um eine Sprache richtig zu beherrschen und die Kohäsion des Textes zu bewahren. Mit dieser Masterarbeit wurden die Konnektoren, die Zustimmung- und Routineformeln behandelt, da sie den SchülerInnen erlauben, Sätze zu verbinden und Sinneinheiten zu formulieren. Ohne sie wäre es undenkbar, eine Sprache mit Korrektheit zu sprechen.

Die Übungen und Aufgaben, die in der letzten Phase der Studie dargelegt werden, gelten als eine Absichtserklärung. Erstens zeigen sie, dass die Comics aus unterschiedlichen Perspektiven benutzt werden. Zweitens kann die Multimodalität genutzt werden, um diese Übungen zu erstellen und drittens können alle Sprachfertigkeiten geübt werden, sogar kann die linguistische Mediation durch verschiedene Aufgaben verbessert werden.

Abgesehen von diesen zu übenden Fertigkeiten müssen wir auch beachten, dass das Niveau der SchülerInnen und ihre Interessen schwanken können. Bezüglich des Niveaus der SchülerInnen können Anpassungen durchgeführt werden, damit alle SchülerInnen der entsprechenden Klasse die Übungen machen können. Diesbezüglich kann es auch erwähnt werden, dass die SchülerInnen mit ihrer Motivation und ihrer Beteiligung ihr Interesse zeigen können. Deswegen ist es auch relevant, dies als Kriterium zu bewerten und die notwendigen Änderungen vorzunehmen, damit das Interesse der SchülerInnen steigen kann.

Zum Schluss möchte ich auch betonen, dass weitere Studien und Forschungen notwendig sind und es können immer neue Aufgaben mit dem Comic als didaktisches Material überlegt werden. Allerdings müssen die SchülerInnen immer in den Mittelpunkt des Lehrens gestellt werden. Das heißt, diese Übungen sollten ihren Interessen und Bedürfnisse nachgehen, weil diese als Katalysator des Lernprozesses sind. Zudem müssen sie motiviert sein und immer den Sinn und das Ziel der Aufgabe verstehen. Ohne diese Säulen kann der Lernprozess nicht so effektiv wie gedacht sein. Die Lehrkräfte werden Schwierigkeiten auch haben, die Lernstoffe zu vermitteln und die SchülerInnen werden ebenso schwer finden, die verschiedenen Sprachfertigkeiten zu entfalten.

7. Referenzen

- Allés Dopico, S. F. (2022). *Der Comic als didaktisches Material*. Forschungsprojekt. Universität de les Illes Balears.
- Ameka, F. K. (1994). *Areal Conversational Routines And Cross-Cultural Communication in a Multilingual Society*. Comunicación Intercultural. Peter Lang.
- Anwar, S. (2018). *Der „Fix und Foxi“-Schöpfer Rolf Kauka - Eine Schau über den deutschen Comic-Pionier*. Deutschlandfunkkultur.de. Abgerufen von <https://www.deutschlandfunkkultur.de/der-fix-und-foxi-schoepfer-rolf-kauka-eine-schau-ueber-den-100.html>
- Bao, X. (2017). *Application of Multimodality to Teaching Reading*. English Language. English Language and Literature Studies.
- Bateman, J.; Wildfeuer, J.; Hiippala, T. (2018). *Multimodality. Foundations, research and analysis. A problem-oriented introduction*. De Gruyter.
- Bertocchi, M. (2014). *Graffiti und Street Art im DaF-Unterricht. Visuelle Medien im DaF-Unterricht*. Universität Göttingen. Abgerufen von: https://univerlag.uni-goettingen.de/bitstream/handle/3/isbn-978-3-86395-174-0/Matdaf90_Hieronimus_978-3-86395-174-0.pdf?sequence=4&.
- Blühdorn, H.; Breindl, E.; Waßner, U. H. (2004). *Brücken schlagen. Zur Semantik der Konnektoren*. De Gruyter.
- Bonner, U.; Büttel, M.; Weidmann, C. (2019). *Schrift. Aspekte einer Kulturtechnik*. Kunst Realschule. ISB.

- Boeckmann, K. (2003). *Angemessene Methodologie im DaF-Unterricht. Kulturgeprägte Lehr- und Lernformen in Japan*. InfoDaF. DAAD.
- Brandimonte, G. (2007). *La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor*. Instituto Cervantes.
- Breindl, E. (2007). *Additive Konjunkturen und Adverbien im Deutschen. Feldergrammatik in der Diskussion. Funktionaler Grammatikansatz in Sprachbeschreibung und Sprachvermittlung*.
- Cáceres Würsig, Ingrid. (1995). *Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la historieta gráfica, V encuentros complutenses en torno a la traducción*. Madrid. Editorial complutense.
- Carlsen. (2018). *Der nasse Fisch*. Abgerufen von: <https://www.carlsen.de/ecommerce/die-gereon-rath-comics-1-der-nasse-fisch/978-3-646-71253-7>
- Cerri, C. (2014). *Comics zu aktuellen zeitgeschichtlichen Sujets. Eine visuell-sprachliche Herausforderung für den landeskundlichen DaF-Unterricht*. Visuelle Medien im DaF-Unterricht. Universität Göttingen.
- Cestero, A. M. (2000). *Comunicación no verbal y desarrollo de la expresión oral en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras*. Carabela n. 47, Madrid, SGEL.
- Cimermanová, I. (2015). *Using comics with novice EFL readers to develop reading literacy*. Abgerufen von: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.916>
- Classicstranieri. (o. D.). Abgerufen von: https://www.classicstranieri.com/de/articles/m/a/d/MAD-Magazin_eb0e.html
- Comic Salon. (o. D.). Abgerufen von: <https://www.comic-salon.de/de>
- Damayanti, A. (2021). *The Effect of Student Activity in Organization, Learning Discipline and Learning Motivation on Student's Learning Achievement in Office Administration Education Study Program at Jakarta State University*. Jakarta State University. Abgerufen von: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3996047
- Der Flix. (o. D.). Abgerufen von: <http://www.der-flix.de/flix>

- Duckiepedia.de. (o. D.). Abgerufen von: <https://www.duckipedia.de/>.
- Erika-Fuchs.de. (o. D.). Abgerufen von <http://www.erika-fuchs.de/erika-fuchs/werk/>
- Dudenredaktion. (o. D.). Abgerufen von: <https://www.duden.de/>
- Duke, N. K.; Pearson, P. D. (2002). *Effective Practices for Developing Reading Comprehension*. Scholastic Red.
- Dwds. (o. D.). *Der deutsche Wortschatz von 1600 bis heute*. Abgerufen von: <https://www.dwds.de/>
- Eckert, L. S. (2013). *Protecting Pedagogical Choice: Theory, Graphic Novels, and Textual Complexity*. University of Michigan.
- Eisner, W. (2008). *Expressive Anatomy for Comics and Narrative. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. WW Norton & Co.
- Flix. (2018). *Spirou in Berlin*. Carlsen Comics.
- Frei, C. (2003). *Analyse der primären Navigations- und Gestaltungselemente*. Compadre Comic.
- Frey, N.; Fisher, D. (2008). *Teaching visual literacy: Using comic books, graphic novels, anime, cartoons, and more to develop comprehension and thinking skills*. University of Murcia.
- Gavaldón, G.; Gerbolés, A. M.; Saez de Adana, F. (2020). *Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales*. Cuaderno 89.
- Gläser, R. M. (1986). *Phraseologie der englischen Sprache*. Niemeyer.
- Gundermann, C. (2007). *Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht*. Schwalbach. Wochenschau Verlag.
- Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2020. (2021). Conecta.
- Heiß, T. (2020). *Kreatives Schreiben im DaF-Unterricht. Theoretische Grundlagen, Herausforderungen und Fördermaßnahmen im DaF-Bereich*. Abgerufen von: <https://www.grin.com/document/961919>
- IDS. Grammis. *Grammatisches Informationssystem*. Abgerufen von: <https://grammis.ids-mannheim.de/>

- Isabelli, C. L. (2000). *Motivation and Extended Interaction in the Study Abroad Context: Factors in the Development of Spanish Language Accuracy and Communication Skills*. The University of Texas at Austin.
- Jewitt, C. (2006). *Technology, Literacy, Learning. A Multimodal Approach*. Routledge. Taylor and Francis Group.
- JIM-Studie. Jugend, Information, Medien. (2021). Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger
- Kahlefeldt, N. (2011). *Mythos „Mosaik“*. Deutschlandfunk.de. Abgerufen von: <https://www.deutschlandfunk.de/mythos-mosaik-100.html>
- Kapiert.de. (o. D.). *Einen Comic verstehen*. Abgerufen von: <https://www.kapiert.de/englisch/klasse-7-8/lesen/erzaehltex-te-gedichte-und-liedtexte/einen-comic-verstehen/>
- Klar, E. (2013). *Die Relevanz der unzuverlässigen Erzählinstanz im Comic*. Gesellschaft für Comic Forschung. Abgerufen von: <https://www.comicgesellschaft.de/2013/03/27/elisabeth-klar-die-relevanz-der-unzuverlassigen-erzahlinstanz-im-comic/>
- Kling, M.; Kissel; B. (o. D.). *Känguru Comics*. Zeit.de. Abgerufen von <https://www.zeit.de/serie/die-kaenguru-comics>.
- Kolb-Knauer, C. (2019). *Comic: die Bildsprache des Comics verstehen und anwenden*. Kunst Realschule.
- Kreitz, I. (2018). Isakreitz.de. Abgerufen von: <https://isakreitz.de/biografie/>
- Kress, Günther R. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge. Taylor and Francis Group
- Larreta Zulategui, J. P. (2017). *Kontrastive Analyse spanischer und deutscher Zustimmungsmeln*. Universidad Pablo Olavide.
- Lipp, B. (2012). *Zum Leben erweckt: Vom Comic zum Trickfilm*. Bachelorarbeit. Grin Verlag.
- Loriot.de. (o. D.). Abgerufen von: <https://www.loriot.de/index.php/loriot/>
- Norddeutscher Rundfunk. (2021). *Zeit für Kultur! – Wilhelm Busch und seine Erben*. Abgerufen von <https://www.ardmediathek.de/video/show-und->

musik/zeit-fuer-kultur-wilhelm-busch-und-seine-
erben/ndr/Y3JpZDovL25kci5kZS83ZTIhYTgzMy1lODg4LTRkYmYtYjY3MC
01MmNIOTY4ODQzNWI

- Márquez Prieto, C. (2016). *La onomatopeya y su traducción*. Universitat Pompeu i Fabra. Abgerufen von: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27831/Marquez_2016.pdf
- Magnussen, A. (2015). *Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. Theorien des Comics: Ein Reader*. transcript Verlag.
- Manuel Jaqueline; R. D. (2002). *What are Teenagers Reading? The Findings of a Survey of Teenagers' Reading Choices and the Implications of these for English Teachers' Classroom Practice*. English in Australia. Nr. 135.
- Marion, P. (1993). *Traces en cases. travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Academia.
- Mawil. (o. D.). Abgerufen von: <https://www.mawil.net/>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2020). *Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Publicado en Boletín Oficial Del Estado nº 340, del 30 de diciembre de 2020. España*. Abgerufen vom: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Mosaik. (2022). *Gertrud in der Löwengrube*. Mit den Abrafaxen durch die Zeit. Nr. 556.
- Mosaik. (2022). *Scharfes Schwert in falschen Händen*. Mit den Abrafaxen durch die Zeit. Nr. 557.
- Pasch, R. (2004). *Das Handbuch der deutschen Konnektoren*. De Gruyter.
- Pasch, R., Brauße, U., Breindl, E.; Waßner, U. H. (2009). *Handbuch der deutschen Konnektoren: Linguistische Grundlagen der Beschreibung und syntaktische Merkmale der deutschen Satzverknüpfen (Konjunktionen, Satzadverbien und Partikeln)*. De Gruyter,
- Peeters, B. (1998). *Lire la bande dessinée*. Flammarion.
- Petersen, R. S. (2020). *Das Elitäre in den Künsten. Die Geschichte des Comics*. Goethe Institut.

- Ortega, L. (2009). *Age. In Understanding second language acquisition*. Hodder.
- Ritz, J. (2009). *A New Generation of Goals for Technology Education*. Journal of Technology Education.
- Schmitz, H.; Rusch, P. (2019). *Mediation und Ihre Umsetzung in Netzwerk neu. Deutsch als Fremdsprache*. DerDieDaf. Klett Verlag. Abgerufen von: https://www.derdiedaf.com/_files_media/downloads/KT68_DaF_Netzwerk_neu.pdf.
- Schröder, H. (2010). *Lernen - Lehren - Unterricht*. Wissenschaftsverlag.
- Schüwer, M. (2008). *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermediären Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier. Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Schmitz, U. (2018). *Media Linguistic Landscapes. Alle Linguistik sollte Medienlinguistik sein*. Journal für Medienlinguistik. Vol.1.
- Searle, J. R. (1980). *Eine Klassifikation der Illokutionsakte*. Athenaiion.
- Was-war-wann. (o. D.). *Die Geschichte des Comics*. Abgerufen von <https://www.was-war-wann.de/geschichte/comics.html>
- Wijaya, E. A.; Arie Suwastini, N. K.; Adnyani; S. K.; Adnyani, K. E. (2021). *Comic strips for language teaching: the benefits and challenges according to recent research*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Woolley, G. (2010). *Developing reading comprehension: combining visual and verbal cognitive processes*. Australian Journal of Language and Literacy.
- Yalçın, O. N.; Abukhodair, N.; DiPaola, S. (2020). *Empathic AI Painter: A Computational Creativity System with Embodied Conversational Interaction*. Cornell University.

8. Anhänge
Aufgabe 1



Kampf zwischen einem Löwen und einem Hund. Mosaik 2022.

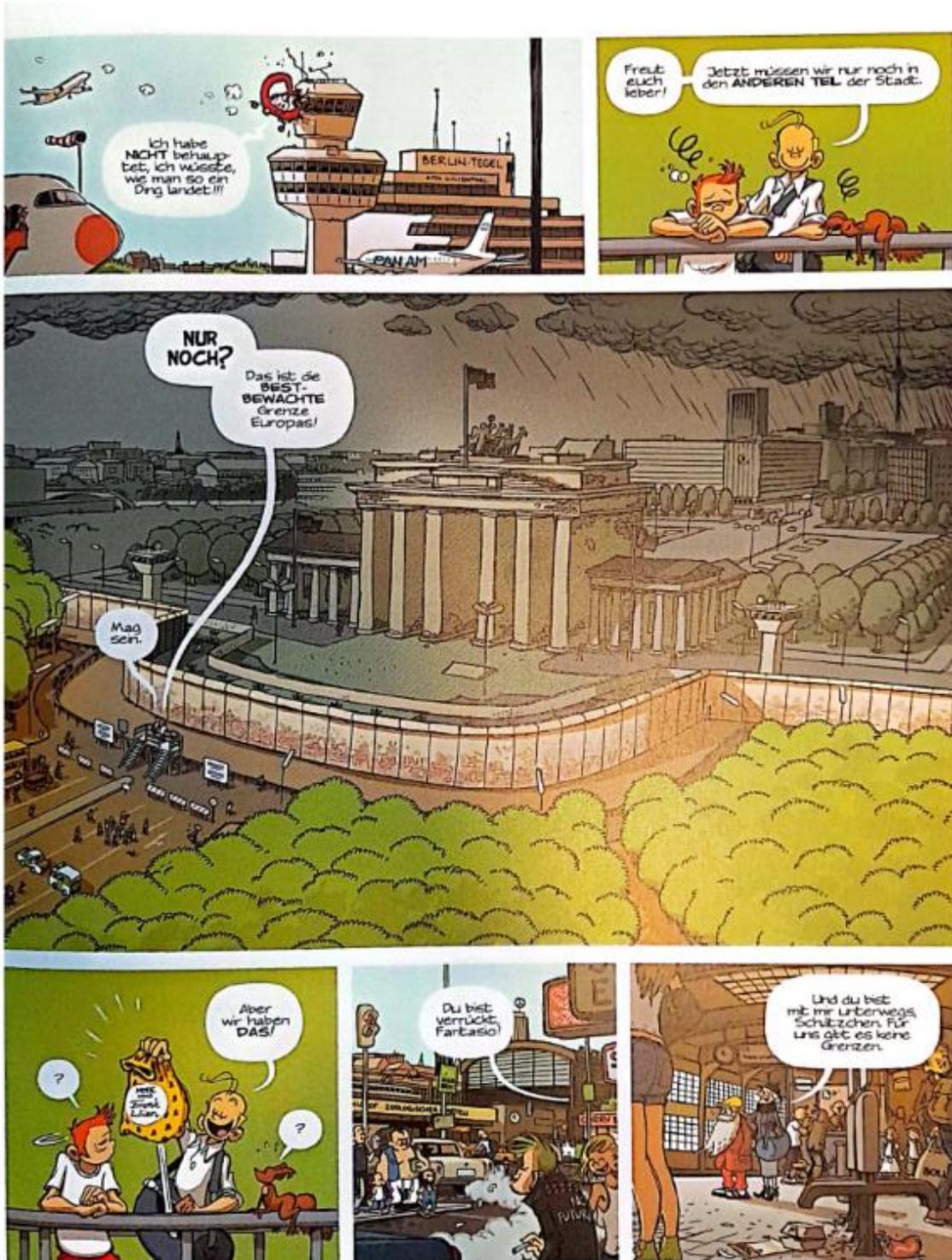
Aufgabe 4



Anleitungen von einem weisen Mann. Mosaik 2022.

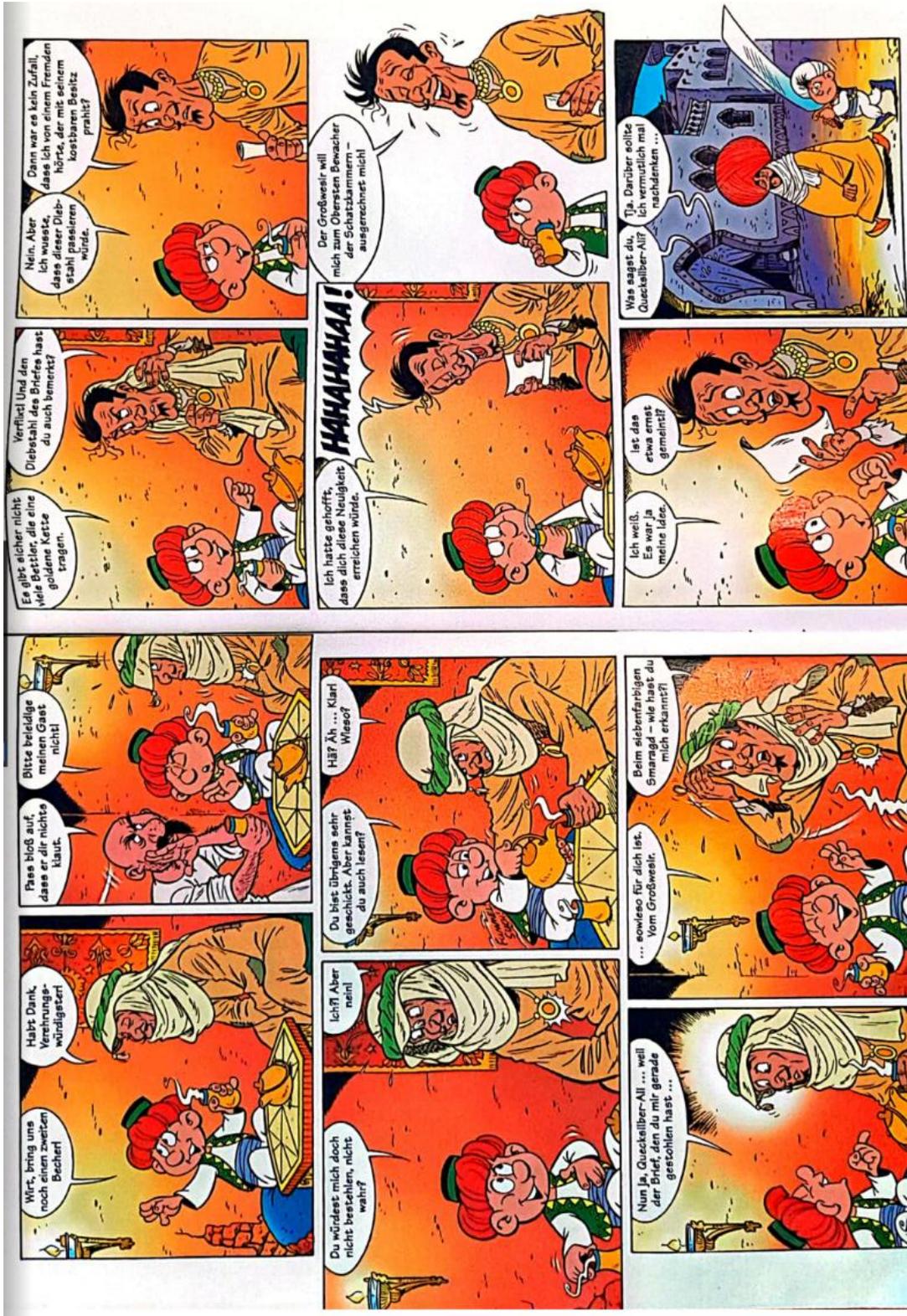


Aufgabe 7



Gespräch zwischen zwei Männern. Mosaik 2022.

Aufgabe 9



Gespräch zwischen einem Mann und einem Kind. Mosaik 2022.

Aufgabe 11



Gespräch zwischen zwei Männern. Spirou in Berlin. Flix, 2022.