

# KOMPETENZFÖRDERUNG MIT COMICS UND GRAPHIC NOVELS – NUR EIN PLUS FÜR DAS GYMNASIUM?



Anne  
Neumann

Literaturdidaktik  
Deutsch

Universität Potsdam



Quellenangaben  
und genutztes  
Kategoriensystem

## Eine Untersuchung von aktuellen Deutschlehrbüchern für die Sekundarstufe I

### Comics und Graphic Novels im DU

- zur Begriffsdiskussion Comics und Graphic Novels, siehe Margirius & Scherf, 2024
- als „Literatur in unterschiedlicher Medialität“ leisten Comics einen Beitrag zum literarischen Lernen, sind jedoch in den Bildungsstandards nicht explizit erwähnt (KMK, 2022)
- Rahmenlehrplan Brandenburg (RLP, 2022) verortet Graphic Novels in Klasse 10
- in den letzten Jahren verstärkte Forschung zu Comics und Graphic Novels im Deutschunterricht, z. B. Ruser & Kepser, 2024; Möbius & Frei-Kuhlmann, 2025; Margirius & Scherf, 2024
- Datenlage zur konkreten Nutzung von Lehrbüchern ist zwar unzureichend, Orientierungsfunktion für Lehrkräfte für neue Unterrichtsgegenstände ist aber anzunehmen (Ott, 2019; Neumann, 2023)

### Erhebungsverfahren

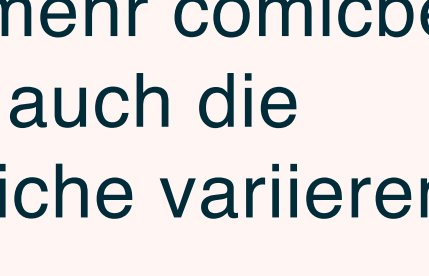
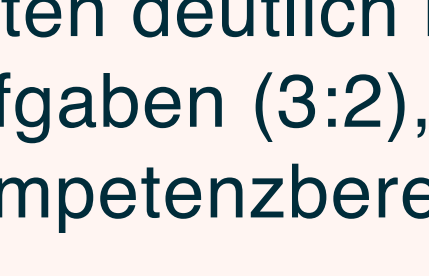
- Beschränkung auf Lehrbuchreihen ab 2019
- nutzbar in Brandenburg für Klassen 5-10 (gesamt 54 Bücher)
- Kategorisierung der comicbezogenen Aufgaben (Kuckartz & Rädiker, 2022) in Anlehnung an das Kompetenzmodell von Ruser & Kepser (2024)
  - **Comic analysieren:** A) Comicspezifische Darstellungsverfahren erkennen, benennen und deuten, B) Comictheoretisches Wissen aneignen und nutzen
  - **Comic gestalten:** C) eine Comicproduktion vorbereiten, D) einen Comic produzieren, E) Einen Comic präsentieren
  - **Comic kontextualisieren:** F) Intertextuelle und intermediale Bezüge erkennen und erörtern, G) Comic in der Mediengesellschaft und als kulturelle Ausdrucksform verstehen



für die  
Oberschule



für das  
Gymnasium



### Fazit

- breite Präsenz von comicbezogenen Aufgaben in aktuellen Lehrbüchern **vor allem für das Gymnasium**, aber kaum systematische Förderung von allen Kompetenzbereichen
- Lehrbücher nutzen bereits das **Potenzial des Medienvergleichs** für medienübergreifendes lit. Lernen, hierzu mehr Forschungsfokus nötig

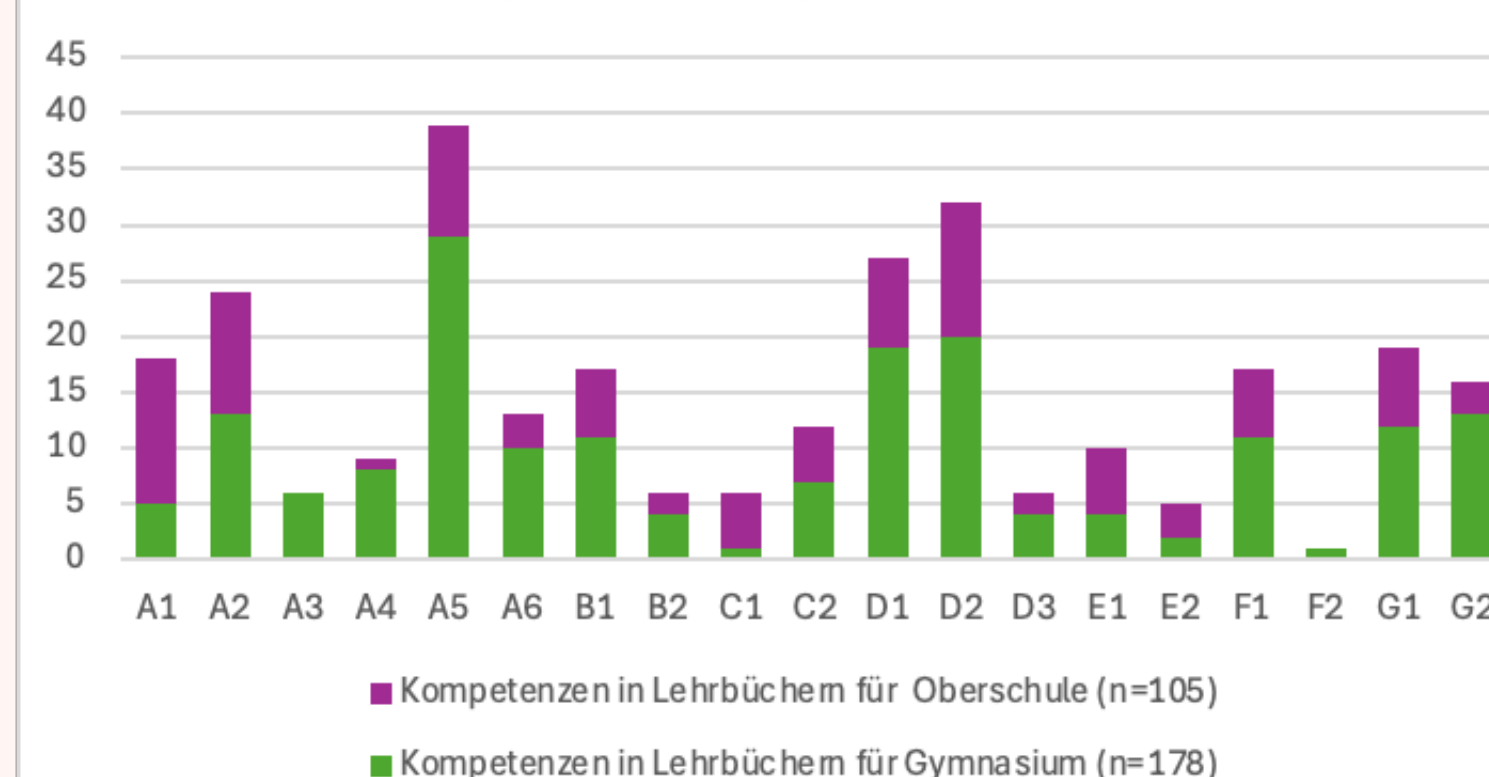
### Forschungsfragen

1. Für welche **Klassenstufen und Schulformen** bieten aktuelle Lehrwerke für das Fach Deutsch in der Sekundarstufe I Aufgaben, die den Kompetenzerwerb mit Comics fördern?
2. Welche **comicbezogenen Kompetenzen** sollen anhand der Aufgabenstellungen entwickelt werden?

### Ergebnisse

- **Klassenstufe:** keine Klassenstufe dominiert in allen Lehrwerken mit comicbezogenen Aufgaben; für Oberschule v. a. Kl. 5/6; kein kontinuierlicher Aufbau comicbezogener Kompetenzen, nur punktuell in verschiedenen Klassenstufen (z.B. D Eins Kl. 6/7, P.A.U.L.D. Kl. 8)
- **Schulformen:** Lehrwerke für das Gymn. bieten deutlich mehr comicbezogene Aufgaben (3:2), auch die Kompetenzbereiche variieren stärker

Verteilung comicbezogener Kompetenzen



- **Kompetenzen:** v. a. Bereiche Analyse (A2 Narration untersuchen, A5 Text-/Bildgestaltung untersuchen) und Gestaltung (D1 Comic auch in anderer Medialität umgestalten, D2 schriftsprachlichen Text als Comic adaptieren)
- v. a. in Lehrwerken für die Oberschule dominieren comicbezogene Gestaltungsaufgaben (Handlungsorientierung)
- Aufgaben mit intermedialen Bezug (F1), Vergleich Medienspezifika (G2) verbreitet