

Kompetenzförderung mit Comics und Graphic Novels – nur ein Plus für das Gymnasium?

Eine Untersuchung von aktuellen Deutschlehrwerken der Sekundarstufe I und II

Anne Neumann

Universität Potsdam

neumann6@uni-potsdam.de

I) genutztes Kategoriensystem

II) Quellenverzeichnis

III) **Poster**, präsentiert beim Symposium
Deutschdidaktik (SDD), 20.-23.09.2026,
Halle/Saale



I) Genutztes Kategoriensystem

Comic analysieren

A) Comicspezifische Darstellungsverfahren erkennen, benennen und deuten

1. die Handlung eines Comics wiedergeben
2. die Handlung, die Figuren und den zusammenwirkenden Aufbau der Erzählung des Comics analysieren
3. die jeweiligen Wirkungen des Erzählaufbaus entlang des vorliegenden Comics erörtern
4. die visuelle Gestaltung eines Comics beschreiben
5. die sprachliche und visuelle Gestaltung des Schrifttextes und/oder die grafische Gestaltung des Bildtextes unter vorgegebenen analytischen Gesichtspunkten untersuchen und deuten
6. die gemeinsame Wirkung der Bild- und Schrifttextgestaltung erläutern sowie Bewertungen, auch Geschmacksurteile, differenziert begründen

B) Comictheoretisches Wissen aneignen und nutzen

1. comicbezogene Fachtermini kennen und nutzen
2. Comicgenres und -formate erkennen, benennen und für das eigene Verstehen nutzen
3. Aspekte der Comictheorie und Comicgeschichte erkennen und nutzen

Comic gestalten

C) eine Comicproduktion vorbereiten

1. Ideen für die Handlungsstruktur entwickeln
2. die Gestaltung der Handlung in Bild und Text planen

D) einen Comic produzieren

1. die Handlung eines Comics – auch in anderer Medialität – um-/weitergestalten
2. einen schriftsprachlichen Text als Comic adaptieren
3. einen Comic eigens gestalten, nicht als Adaption

E) Einen Comic präsentieren

1. einen eigenen Comic vorstellen
2. eigenen und/oder fremde Comicproduktionen vergleichen und bewerten

Comic kontextualisieren

F) Intertextuelle und intermediale Bezüge erkennen und erörtern

1. Comic als Literaturadaption mit dem Ausgangstext vergleichen
2. Texte des Medienverbundes in anderer medialer Form erkennen und vergleichen
3. Intertextuelle und intermediale Bezüge außerhalb des Medienverbundes erörtern

G) Comic in der Mediengesellschaft und als kulturelle Ausdrucksform verstehen

1. sich mit anderen zu Medienwahrnehmungen austauschen und eigene Medienvorlieben reflektieren
2. Textsortenspezifische/medienspezifische Leistungen vergleichend reflektieren
3. Aspekte der Produktion und Distribution von Comics sowie das Phänomen „Fanfiction“ analysieren und bewerten

II) Quellenverzeichnis

Engelns, M., Preußner, U., & Giesa, F. (Hrsg.). (2020). *Comics in der Schule: Theorie und Unterrichtspraxis: 11. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor)*. Gesellschaft für Comicforschung, Berlin. Ch. A. Bachmann Verlag.

KMK – Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland. (2022). *Bildungsstandards für das Fach Deutsch. Erster Schulabschluss (ESA) und Mittlerer Schulabschluss (MSA)*.

Kuckartz, U., & Rädiker, S. (2022). *Qualitative Inhaltsanalyse: Methoden, Praxis, Computerunterstützung: Grundlagentexte Methoden* (5. Auflage). Beltz Juventa.

Magirius, M., & Scherf, D. (2024). Graphic Novels: Comics mit Kunstanspruch? Graphic Novels als Gegenstände literarischen Lernens. *Deutsch 5 - 10, 80*, 4–7.

Möbius, T., & Frei-Kuhlmann, J. (Hrsg.). (2025). *Graphic Novels und Comics im Literaturunterricht*. Peter Lang Verlag. <https://doi.org/10.3726/b21473>

Neumann, A. (2023). *Narrative Computerspiele als literarischer Gegenstand in Deutschlehrwerken*. In E. Matthes, C. Ott, S. Schütze, & D. Wrobel (Hrsg.), *Kontinuität und Wandel von Wissensbeständen in Bildungsmedien* (S. 31–39). Julius Klinkhardt.

Ott, C. (2019). Das Deutschbuch als Forschungsgegenstand – eine Bestandsaufnahme. *Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes*, 66(3), 292–312. <https://doi.org/10.14220/mdge.2019.66.3.292>

RLP – Ministerium für Bildung, Jugend und Sport Brandenburg. (2024). *Rahmenlehrplan Deutsch*. https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Deutsch_2024_02_28.pdf

Ruser, L., & Kepser, M. (2024). Auch Comics lesen will gelernt sein! Vorschlag für ein comicbezogenes Kompetenzmodell. *MiDU-Medien im Deutschunterricht, Einzelbeiträge*, 1–27. <https://doi.org/10.18716/OJS/MIDU/2024.3.X>

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



Anne
Neumann

Literaturdidaktik
Deutsch

Universität Potsdam

QR-Code
Quellen

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

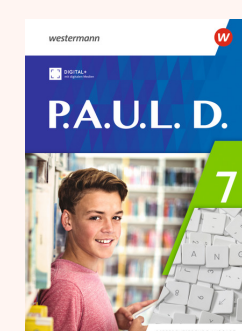
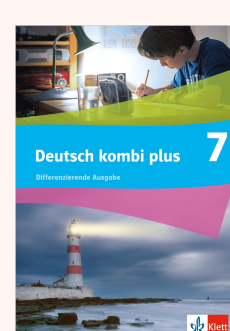
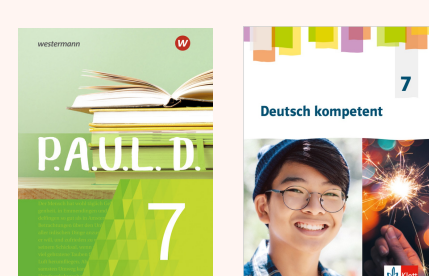
- Beschränkung auf Lehrbuchreihen ab 2019
- nutzbar in Brandenburg für Klassen 5-10 (gesamt 54 Bücher)
- Kategorisierung der comicbezogenen Aufgaben (Kuckartz & Rädiker, 2022) in Anlehnung an das Kompetenzmodell von Ruser/Kepser (2024)
 - **Comic analysieren:** A) Comicspezifische Darstellungsverfahren 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

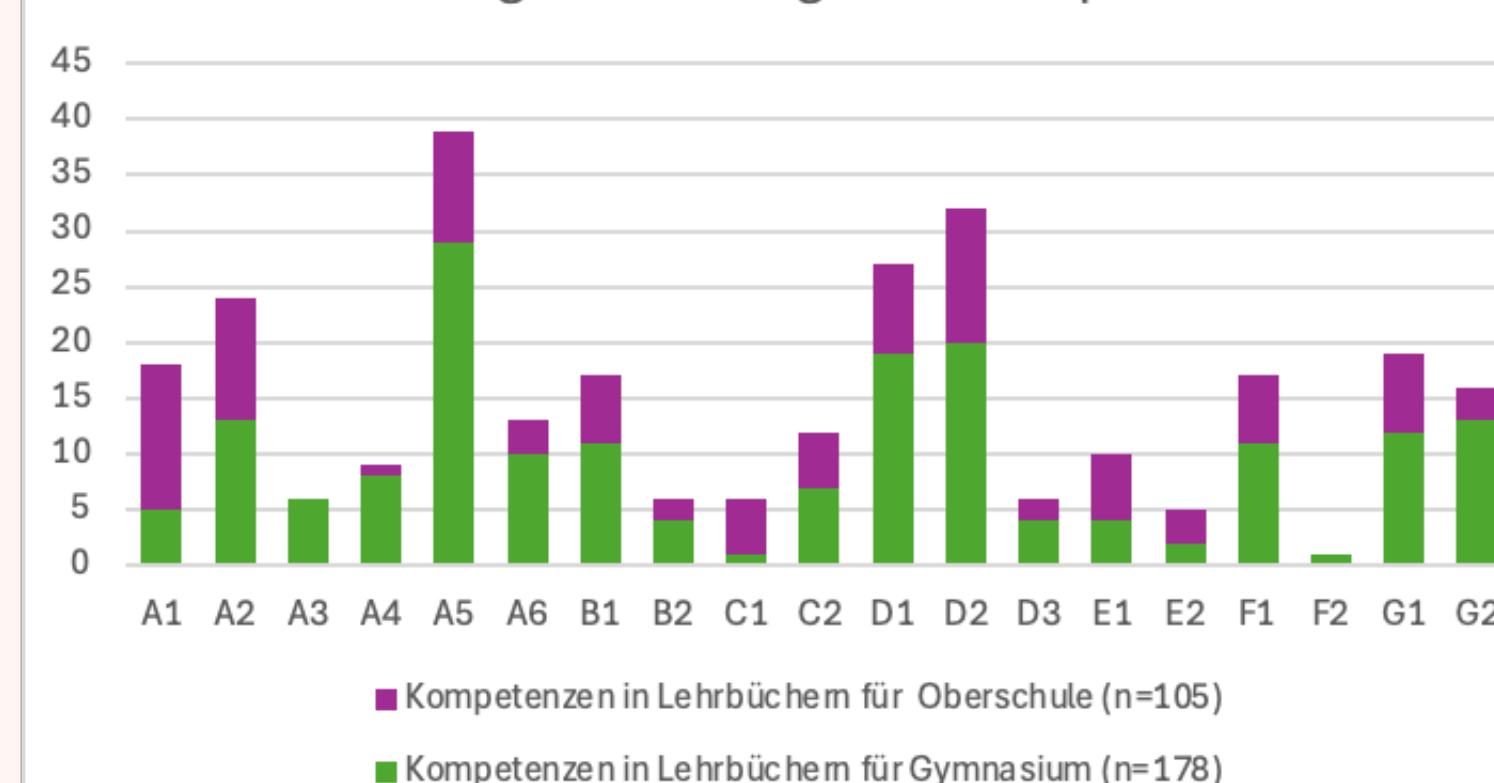
Forschungsfragen

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