

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

X-671

**Bermejo Muñoz, Sandra; Vernal Schmidt, Janina:
Graphic Novels im Spanischunterricht.**

Hispanorama, /2016/ 152, S. 14-19.

Beigaben: Abb.; Anm.; Bibl.

Sprache: dt.; ex.: span.

Schlagwörter: Bild; Comics; Graphic novel; Methodik; Schule; Spanisch FU; Textarbeit

Kurzreferat: Graphic Novels im Spanischunterricht? Ihr didaktisches Potenzial wird im vorgestellten Beitrag gezeigt. Zuerst betonen die Autorinnen die Wichtigkeit des Umgangs mit visuellen Inhalten zur Förderung der visual literacy. Auf die Geschichte der Comics und die Unterschiede zu Graphic Novels (Inhalt, Zielgruppe, Handlungsablauf, etc.) wird anschließend eingegangen. An dritter Stelle werden die Gründe und Methoden für den Einsatz von Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht präsentiert. Zum Schluss werden verschiedene thematisch geordnete Graphic Novels vorgestellt, die sich effektiv im Spanischunterricht einsetzen lassen.

X-1018

Castelli, Anna:

Graphic Novels als ästhetische (Vor-)Erfahrung. Didaktische Überlegungen zur Kooperation von Bild und Text in Dino Battaglias Inszenierung von Maupassants *La Mère Sauvage*.

Zeitschrift für Romanische Sprachen und ihre Didaktik, 10 /2016/ 1, S. 119-148.

Beigaben: Abb.; Anm.; Bibl.

Sprache: dt.

Besprochene Autoren, Lehrwerke u.Ä.: Battaglia, Dino; Maupassant, Guy de; *La Mère Sauvage*

Schlagwörter: Bild; Französisch FU; Graphic novel; Interkulturelles Lernen; Kommunikative Kompetenz; Kompetenzmodell; Methodik; Text

Kurzreferat: Der vorgestellte Beitrag untersucht das Potenzial des Einsatzes textueller und bildlicher Elemente (Originaltext im Verhältnis zur graphischen Adaption) eines literarischen Werkes im Fremdsprachenunterricht. Die Analyse erfolgt am Beispiel des literarischen Werkes *La Mère Sauvage* von Guy de Maupassant gegenüber der graphischen Fassung des Comiczeichners Dino Battaglias. An erster Stelle wird auf die theoretischen Grundlagen der Begriffe *Comics* und *Graphic Novels* und ihre Rolle im Fremdsprachenunterricht eingegangen. Anschließend wird auf die Eigenschaften einer adaptierten Graphic Novel gegenüber dem Originaltext hingewiesen. Die Begriffe funktionale kommunikative Kompetenz, interkulturelle kommunikative Kompetenz, Text- und Medienkompetenz und Sprachlernkompetenz werden in Bezug auf ihre Förderung durch Graphic Novels erläutert und anschließend auf die Arbeit mit dem oben genannten literarischen Werk angewendet. Eine Perspektive für die Untersuchung weiterer, durch die Arbeit mit Graphic Novels geförderter Kompetenzen schließt den Beitrag ab.

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

Do-2557-2

Elsner, Daniela:

Graphic Novels in the Limelight of a Multiliteracies Approach to Teaching English.

In: Elsner, Daniela (Hrsg.); Helff, Sissy (Hrsg.); Viebrock, Britta (Hrsg.): *Films, Graphic Novels & Visuals : Developing Multiliteracies in Foreign Language Education. An Interdisciplinary Approach* (Fremdsprachendidaktik in globaler Perspektive ; 2). Berlin, Münster: LIT Verlag /2013/, S. 55-71.

Beigaben: Abb. 5; Anm. 4; Bibl.

Sprache: engl.

Schlagwörter: Didaktik; Englisch FU; Graphic novel; Historiographie; Methodik; Motivation; Sekundarbereich

Do-2545

Elsner, Daniela:

Pop! Wow! Zoom! Mit graphic novels fremdsprachliche literacies fördern.

In: Grünewald, Andreas (Hrsg.); Plikat, Jochen (Hrsg.); Wieland, Katharina (Hrsg.): *Bildung - Kompetenz - Literalität : Fremdsprachenunterricht zwischen Standardisierung und Bildungsanspruch*. Seelze: Kallmeyer, Klett /2013/, S. 194-205.

Beigaben: Bibl.

Sprache: dt.

Schlagwörter: Aufgabenorientiertes Lernen; Fremdsprachenunterricht; Graphic novel; Kompetenzmodell; Leseverstehen; Literaturdidaktik; Methodik

Kurzreferat: Die Förderung einer new literacy oder multiliteracy, die die traditionell-funktionale Lesekompetenz nicht mehr unabhängig von einer medialen, multimodalen oder kritischen Kompetenz sieht, ist im Kontext einer neuen Lernkultur im 21. Jahrhundert ins Bewusstsein fremdsprachendidaktischer Unterrichtsmethoden gerückt. Um der Förderung vielfältiger Literalitäten gerecht werden zu können und die Lernenden wieder mehr zum Lesen zu motivieren, muss im Fremdsprachenunterricht mit einer großen Auswahl an unterschiedlichen Textsorten gearbeitet werden - insbesondere mit solchen, die eine Mischung unterschiedlicher semiotischer Codes wie Bild und Text aufweisen. Eine Textform, die diesem Anspruch gerecht wird und die in inner- und außereuropäischen Bildungskontexten zunehmend an Popularität gewinnt, ist die graphic novel. Der Beitrag vereint theoretische Erkenntnisse und praktische Argumente für den Einsatz von graphic novels in einem Fremdsprachenunterricht, der dem Grundsatz einer multiliteralen Didaktik folgt. (Verlag, adapt.)

X-1009

Elsner, Daniela:

Wort trifft Bild ... in Graphic Novels, Comics and Mangas.

Praxis Fremdsprachenunterricht. Basisheft, 11 /2014/ 3, S. 5-8.

Beigaben: Abb.; Arbeitsbl.; Bibl.

Sprache: dt.

Schlagwörter: Comics; Fremdsprachenunterricht; Graphic novel; Methodik; Textanalyse; Übersicht

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

Kurzreferat: Ähnlich wie in den 1970er Jahren finden Teenager und Jugendliche heute wieder großen Gefallen am Lesen von Comics, die – je nach ihrem Erscheinungsbild – auch als Manga oder Graphic Novel in den Buchhandlungen in immer größerer Auswahl zu finden sind. Was an diesen Texten besonders (faszinierend) ist und warum sie sich gerade für den Fremdsprachenunterricht besonders eignen, wird in dem Beitrag aufgezeigt. (Verlag, adapt.)

Do-2557-2

**Elsner, Daniela (Hrsg.); Helff, Sissy (Hrsg.); Viebrock, Britta (Hrsg.):
Films, Graphic Novels & Visuals : Developing Multiliteracies in Foreign Language
Education. An Interdisciplinary Approach.**

Serie: Fremdsprachendidaktik in globaler Perspektive ; 2

Verlag: Berlin, Münster: LIT Verlag /2013/. 221 S.

Beigaben: Abb.; Anm.; Bibl.

Sprache: engl.

Schlagwörter: Comics; Didaktik; Digitale Medien; Englisch FU; Fernsehen; Film; Gesellschaft/Kultur; Graffiti; Graphic novel; Interdisziplinarität; Interkulturelles Lernen; Medienerziehung; Methodik; Poster; Sprachliche Fertigkeit; Visuelles Unterrichtsmittel; Werbung

Kurzreferat: Der vorgestellte Sammelband schlägt eine interdisziplinäre Brücke zwischen Kultur- und Sprachwissenschaften. Ziel ist es, mithilfe von Filmen, Graphic Novels und anderen visuellen Medien bei Schülerinnen und Schülern wie auch Lehrerinnen und Lehrern Multiliteralität zu entwickeln und zu fördern. Die einzelnen Beiträge zeigen dabei auf, welchen Einfluss visuelle Medien und multimodale Texte auf das Verständnis der Welt haben. Unterteilt in drei Teilabschnitte liegt der Fokus zunächst auf den Aussichten und Ansätzen multiliteraler Erziehung im Bereich des Fremdsprachenlernens. Danach widmen sich die Autorinnen und Autoren der Multiliteralität in unbewegten Bildern/Medien wie Graphic Novels, Comics, Straßenkunst oder Filmpostern, um im abschließenden dritten Abschnitt bewegte Bilder/Medien wie Filme, Dokumentationen, Fernsehen und Werbung genauer zu betrachten.

Do-2607

Ganß, Mareike:

Förderung fremdsprachlicher und sozialer Kompetenzen mit Graphic Novels und Comics.

In: Elsner, Daniela (Hrsg.); Lohe, Viviane (Hrsg.): Multimodalität und Fremdsprachenlernen (Papers of Excellence. Ausgewählte Arbeiten aus den Fachdidaktiken ; 5). Aachen: Shaker /2014/, S. 141-163.

Beigaben: Bibl.; Tab. 1

Sprache: dt.

Schlagwörter: Bildungsstandards; Comics; Empirische Forschung; Englisch FU; Graphic novel; Kompetenzmodell

Kurzreferat: Der Beitrag befasst sich mit der Frage, ob sich die Arbeit mit Graphic Novels und Comics als ausgewählte multimodale Textformen, die Bild und Wort sinnstiftend miteinander verbinden, in besonderer Weise für die Ausbildung sozialer und

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

sprachlich-produktiver Kompetenzen eignet. Dafür erfolgt zunächst eine Übersicht über den theoretischen Rahmen der Studie. Danach werden die Forschungsfragen und das Forschungsdesign der Untersuchung einer dreiwöchigen Unterrichtseinheit vorgestellt sowie die dabei erfassten Ergebnisse zusammengefasst, präsentiert und diskutiert. Hierbei liegt ein besonderer Schwerpunkt auf der Darstellung der Untersuchungsinstrumente zur teilnehmenden Beobachtung und zur Produktanalyse von Schülercomics. (Verlag, adapt.)

X-515

Hallet, Wolfgang:

Graphic Novels : Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen.

Der fremdsprachliche Unterricht. Englisch, 46 /2012/ 117, S. 2-8.

Beigaben: Abb.; Bibl.

Sprache: dt.; ex.: engl.

Schlagwörter: Englisch FU; Erzählen; Graphic novel; Kompetenzmodell; Methodik; Rezeptive Fertigkeit; Textanalyse; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Grafische Literatur fasziniert jugendliche und erwachsene Leser gleichermaßen. In ihrer von den Comics übernommenen Bilder- und Symbolsprache erzählen *graphic novels* von allen menschlichen Erfahrungen, die auch in wortgebundenen Romanen vorkommen. Wie man alle *literacies*, die ein moderner Englischunterricht vermitteln kann, auch mit Hilfe von *graphic novels* schulen kann, erläutert der Beitrag.

Do-2066-52

Hallet, Wolfgang:

Literarisches und multiliterales Lernen mit *graphic novels* im Fremdsprachenunterricht.

In: Küster, Lutz (Hrsg.); Lütge, Christiane (Hrsg.); Wieland, Katharina (Hrsg.): Literarisch-ästhetisches Lernen im Fremdsprachenunterricht : Theorie - Empirie - Unterrichtsperspektiven (Kolloquium Fremdsprachenunterricht ; 52). Frankfurt a.M.: Lang /2015/, S. 193-207.

Beigaben: Abb. 1; Bibl.

Sprache: dt.

Schlagwörter: Bande dessinée; Französisch FU; Graphic novel; Interkulturelles Lernen; Literaturdidaktik; Methodik

Kurzreferat: Graphic novels haben sich aus den Anfängen der Comics-Tradition zu einer anerkannten literarischen Kunstform entwickelt. Als ambitionierte direkte Nachfahren der Comics, die vor allem in den USA den Geruch des Trivialen und der niederen Kunst hatten, zielten die *graphic novels* mit ernsthafteren Inhalten und komplexeren Formen auf ein bürgerliches Lesepublikum. Mittlerweile haben sie sich als eigenständige literarische Gattung etabliert. Auch in der französischsprachigen Tradition der Bandes Dessinées haben sich nach den populärkulturellen Anfängen der école franco-belge (Hergé, Franquin, Goscinny/Uderzo) mittlerweile literarische Erzählweisen und Bildsprachen herausgebildet, die sich durch die Beschäftigung mit ernsthafteren Inhalten und Themen auszeichnen. Der Beitrag leuchtet das Potenzial von

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

graphic novels für den Fremdsprachenunterricht aus und stellt Möglichkeiten des literarischen, kulturhistorischen und sprachlichen Lernens im Französischunterricht mit der graphic novel *Le Convoi* vor. (Verlag, adapt.)

X-515

Henseler, Roswitha:

Story-orientierte Aufgaben zu einer graphic novel stellen.

Der fremdsprachliche Unterricht. Englisch, 46 /2012/ 117, S. 10-13.

Beigaben: Arbeitsbl.

Sprache: dt.; ex.: engl.

Schlagwörter: Aufgabenorientiertes Lernen; Englisch FU; Graphic novel; Horrorliteratur; Jugendliche; Kreatives Schreiben; Schuljahr 8; Schuljahr 9; Textanalyse; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Coraline langweilt sich, denn ihre Eltern haben nie Zeit für sie. Auf Entdeckungsreise durch das neue Haus gerät sie in eine gefährliche Parallelwelt.... Die spannende *graphic novel* ist sprachlich einfach und für Schüler/-innen ab Klasse 8 trotz des Umfangs gut zu bewältigen. Der Beitrag stellt dar, wie sich *Coraline* im Englischunterricht einsetzen lässt.

X-1018

Koch, Corinna:

Durch Comics den Englisch-, Französisch- und Spanischunterricht verbinden.

Zeitschrift für Romanische Sprachen und ihre Didaktik, 8 /2014/ 2, S. 87-106.

Beigaben: Abb.; Arbeitsbl.; Bibl.

Sprache: dt.

Schlagwörter: Bande dessinée; Comics; Didaktik; Englisch FU; Französisch FU; Graphic novel; Spanisch FU; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Dieser Beitrag stellt exemplarisch für den modernen Fremdsprachenunterricht verschiedener Alters- und Niveaustufen besonders geeignete englisch-, französisch- und spanischsprachige Comics vor und skizziert darauf basierend konkrete Unterrichtsszenarien. (Verlag)

X-671

Kolbe, Annette:

Literarische Übersetzung mit Comics.

Hispanorama, /2016/ 152, S. 68-73.

Beigaben: Abb.; Bibl.

Sprache: dt.; ex.: span.

Schlagwörter: Comics; Deutsch; Graphic novel; Methodik; Spanisch; Übersetzen

Kurzreferat: Wie lassen sich Comics übersetzen? Im vorgestellten Artikel geht die Autorin auf verschiedene Aspekte ihrer Erfahrung als Dozentin für literarisches Übersetzen ein: Übersetzung von Comics im Seminarraum, Zielgruppen, Notwendigkeit von Theoriekenntnissen, Erscheinungsform und Funktion von Text, Verhältnis zwischen Text und Bildern, Graphic Novels, Webcomics, etc. Abschließend werden methodologische Vorschläge für Seminare zur Übersetzung von Comics präsentiert.

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

X-79

Kuzminykh, Ksenia:

Comics und graphic novels im multikulturellen Deutschunterricht.

Glottodidactica, 41 /2014/ 2, S. 75-86.

Beigaben: Bibl.

Sprache: dt.

Schlagwörter: Deutsch FU; Graphic novel; Leseverstehen; Methodik; Semiotik; Visualisierung

Kurzreferat: This essay examines how comics and graphic novels can be used in multicultural German-language-lessons. It demonstrates the correlation between visual literacy and reading comprehension and shows different methods - analytical, productive and creative. Furthermore it focuses on the language of comics and on their semiotic diversity. (Verlag)

X-515.1

Lange, Ulrike C.:

Mit *romans graphiques* themenspezifisch arbeiten : Chancen für einen inhaltsreichen und kompetenzfördernden Französischunterricht.

Der fremdsprachliche Unterricht. Französisch, 48 /2014/ 131, S. 2-9.

Beigaben: Abb.; Anm. 2; Bibl.

Sprache: dt.; ex.: franz.

Schlagwörter: Bande dessinée; Französisch FU; Graphic novel; Literarischer Text; Methodik

Kurzreferat: *Romans graphiques* sind ein besonderes literarisches Genre zwischen Bild und Text mit inhaltlichem Anspruch. Selbst in Auszügen eignen sie sich gut, um funktionale kommunikative Kompetenzen zielgerichtet zu fördern und gleichzeitig passende zielkulturelle Inhalte zu transportieren. Wie sich dieses Genre im Französischunterricht einsetzen lässt, zeigt die Autorin in dem vorgestellten Beitrag.

Do-2567

Ludwig, Christian (Hrsg.); Pointner, Frank Erik (Hrsg.):

Teaching Comics in the Foreign Language Classroom.

Serie: WVT-Handbücher zur Literatur- und Kulturdidaktik ; 4

Verlag: Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier /2013/. 307 S.

Beigaben: Abb.; Anm.; Bibl.; Webografie

Sprache: engl.

Schlagwörter: CLIL; Comics; Didaktik; Elfter September; Englisch FU; Gesellschaftskritik; Graphic novel; Handbuch; Interkulturelles Lernen; Lektüre; Lesen; Methodik; Visuelles Unterrichtsmittel

Kurzreferat: Comics nehmen längst nicht mehr den Stellenwert als billige Unterhaltung in Form von gezeichneten, minimalistisch gehaltenen Figuren einer oftmals realitätsfernen Gesellschaft ein. Sie sind mittlerweile zu einem künstlerisch hochwertigen Medium avanciert und behandeln Themen, die konkrete gesellschaftliche Probleme beinhalten. In dem vorgestellten Handbuch befassen sich die Autorinnen und Autoren mit dem Einsatz von Comics oder auch Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

und zeigen auf unterschiedliche Weise, welcher sprachliche und didaktisch-methodische Mehrwert für die Schüler/-innen damit einhergeht.

X-1008

Manseck, Stefanie; Wirthmann, Eva-Vera:

Gael y la red de mentiras : Das Lese-/Sehverstehen mit einer *novela gráfica* schulen.

Der fremdsprachliche Unterricht. Spanisch, 14 /2016/ 3 (Heft 54), S. 12-17.

Beigaben: Abb.; Arbeitsbl.

Sprache: dt.; ex.: span.

Schlagwörter: Graphic novel; Methodik; Referenzniveau A2; Schuljahr 8; Spanisch FU; Umgangssprache; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Das Potenzial der Graphic Novel *Gael y la red de mentiras* für den Spanischunterricht wird analysiert. Es wird erklärt, wie bei ihrem Einsatz Spanischlernende Hypothesen bilden, Inhalte strukturieren, zum kreativen Umgang mit Bildern und Sprache motiviert werden, die Medienkompetenz fördern und sich mit landeskundlichen Aspekten auseinandersetzen können. Dem Beitrag folgen Arbeitsblätter.

X-515

Müller-Hartmann, Andreas:

It Had a Really Weird Look About It : Eigene Fragen an einen literarischen Text stellen, sich mit kulturellen Identitäten auseinandersetzen.

Der fremdsprachliche Unterricht. Englisch, 50 /2016/ 143, S. 36-41.

Beigaben: Abb.; Arbeitsbl.; Bibl.

Sprache: dt.; ex.: engl.

Schlagwörter: Bewusstmachung; Englisch FU; Extensives Lesen; Graphic novel; Interkulturelles Lernen; Schuljahr 8; Schuljahr 9; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Ein merkwürdiges rotes Ding sitzt am Strand, halb Kaffeekanne, halb Oktopus. Wie fühlt es sich? Wie ist es hierhergekommen? Was will es hier in einer durchmechanisierten Welt, in der für fantasievolle Wesen kein Platz zu sein scheint. Ausgehend von ihren eigenen Fragen an die Graphic Novel *The Lost Thing* setzen sich die Lernenden mit eigenen und fremden kulturellen Praktiken auseinander und entwickeln *critical cultural awareness*. (Verlag)

X-1009.E

Niedziolka, Alexander-Arthur:

Training Media Literacy : Art Spiegelmans Graphic Novel „Maus“.

Praxis Fremdsprachenunterricht. Englisch, 10 /2013/ 6, S. 14-17.

Beigaben: Abb. 3; Anm. 2; Bibl.

Sprache: dt.; ex.: engl.

Besprochene Autoren, Lehrwerke u.Ä.: Maus; Spiegelman, Art

Schlagwörter: Englisch FU; Graphic novel; Judentum; Lektüre; Politik/Geschichte; Schuljahr 10; Textsorte; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Comics nutzen eine spezifische Erzählweise, welche sie signifikant von anderen Medien unterscheidet. Die *Graphic Novel* verwendet die gleiche bildgestütz-

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

te Erzählweise, unterscheidet sich vom Comic dadurch, dass sie länger ist, sich häufig ernstesten Themen widmet und hinsichtlich der Figuren- oder Plotentwicklung komplexere Strukturen aufweist. Am Beispiel der *graphic novel* „Maus“, die nicht nur den Holocaust aufarbeiten will, sondern auch das schwierige Verhältnis zwischen Vater und Sohn thematisiert, soll gezeigt werden, wie das Medium gewinnbringend im Englischunterricht der 10. Klasse eingesetzt werden kann.

X-515

Panknin, Christian; Wieland, Björn:

Let's Get Outta Here : Die Handlung einer graphic novel nachvollziehen.

Der fremdsprachliche Unterricht. Englisch, 46 /2012/ 117, S. 16-21.

Beigaben: Arbeitsbl.

Sprache: dt.; ex.: engl.

Besprochene Autoren, Lehrwerke u.Ä.: Out From Boneville

Schlagwörter: Englisch FU; Erzähltechnik; Graphic novel; Interpretation; Leseverstehen; Schuljahr 6; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Schülerinnen und Schüler lesen Cartoons und Comics in ihrer Freizeit, ein Bildertext als Gegenstand des Unterrichts ist ihnen vermutlich neu. Insbesondere eignen sich *graphic novels* zur Schulung der *visual literacy*, indem die Lernenden typische Merkmale des Mediums untersuchen und das Zusammenwirken zwischen Bild- und Textinformationen erkunden. Anhand von Auszügen aus der Graphic Novel *Out from Boneville*, in der drei Cousins in einen Konflikt zwischen Menschen, bössartigen *rat creatures* und Drachen geraten, sollen die Schüler/-innen üben, wesentliche Informationen zu entnehmen, sich gezielt mit den Charakteren auseinanderzusetzen und die Handlung nachzuverfolgen.

X-1008

Popp, Kerstin:

Desde la perspectiva del faro : Kreativer landeskundlich-literarischer Unterricht mit Paco Rocas „El faro“.

Der fremdsprachliche Unterricht. Spanisch, 14 /2016/ 3 (Heft 54), S. 24-29.

Beigaben: Arbeitsbl.; Bibl. 1; Webografie

Sprache: dt.; ex.: span.

Besprochene Autoren, Lehrwerke u.Ä.: El faro; Roca, Paco

Schlagwörter: Arbeitsblatt; Graphic novel; Landeskunde; Schuljahr 11; Spanien; Spanisch FU; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Dargestellt wird eine Unterrichtssequenz, welche sich einerseits die Annäherung an die Gattung *Graphic Novel* und andererseits einen Einblick in landeskundlich-geschichtliche Aspekte zur Thematik des spanischen Bürgerkrieges vornimmt. Nach einer kurzen Beschreibung der Graphic Novel *El faro* von Paco Roca wird der Unterrichtsablauf geschildert. Es finden sich dabei Hinweise zu Aktivitäten während und nach der Lektüre sowie zu Wortschatzarbeit und Hörverstehen. Bemerkungen zur literaturvergleichenden Arbeit und Arbeitsblätter schließen den Beitrag ab.

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

X-671

Remmert, Natascha:

Comics und Graphic Novels im Spanischunterricht am Beispiel von *Mil euros por tu vida*.

Hispanorama, /2016/ 152, S. 20-28.

Beigaben: Abb.; Anm.; Arbeitsbl.; Bibl.

Sprache: dt.; ex.: span.

Besprochene Autoren, Lehrwerke u.Ä.: *Mil euros por tu vida*

Schlagwörter: Arbeitsblatt; Bild; Bildgeschichte; Comics; Graphic novel; Methodik; Spanisch FU; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Das didaktische Anwendungspotenzial von *Mil euros por tu vida*, einer in Form von Graphic Novel dargestellten Science-Fiction-Geschichte, für den Spanischunterricht wird im vorgestellten Beitrag angezeigt. Thematisiert werden das Bestehen von Comics in Lehrplänen und Lehrwerken, mögliche Aufgabenformate von Comics, Graphic Novels im Spanischunterricht, die Graphic Novel *Mil euros por tu vida* und Aufgabenformate zu ihrem Einsatz im Spanischunterricht. Dem Beitrag folgen drei Arbeitsblätter.

X-671

Suárez Vega, Carla:

La novela gráfica en el aula de E/LE. Una aproximación a la Guerra Civil Española a través del arte secuencial.

Hispanorama, /2016/ 152, S. 30-40.

Beigaben: Abb.; Arbeitsbl.; Bibl.

Sprache: span.

Schlagwörter: Arbeitsblatt; Comics; Didaktisiertes Material; Graphic novel; Krieg; Landeskunde; Methodik; Novelle; Spanien; Spanisch FU; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Im vorgestellten Beitrag wird der Einsatz von Graphic Novels im Spanischunterricht am Beispiel von vier Unterrichtseinheiten mit dem Thema *spanischer Bürgerkrieg* dargestellt. Als erstes wird die Angemessenheit des Comics als Lehrmittel für den Fremdsprachenunterricht analysiert. Danach werden mehrere Comics und Graphic Novels erwähnt, die den spanischen Bürgerkrieg thematisieren und somit zu seiner Einprägung im kollektiven Gedächtnis beigetragen haben. Näher wird anschließend auf drei Graphic Novels eingegangen: *un médico novato*, *el arte de volar* und *los surcos del azar*, deren Didaktisierung sich auf den den Beitrag abschließenden Seiten finden lässt.

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

X-671

Vernal Schmidt, Janina:

Die *novela gráfica Arrugas* und deren filmische Adaption für die Analyse von Comic und Film in der Sekundarstufe II nutzen.

Hispanorama, /2016/ 152, S. 42-54.

Beigaben: Abb.; Anm.; Arbeitsbl.; Bibl.; Filmografie

Sprache: dt.; ex.: span.

Besprochene Autoren, Lehrwerke u.Ä.: Arrugas

Schlagwörter: Arbeitsblatt; Comics; Film; Gesellschaft/Kultur; Graphic novel; Methodik; Oberstufe; Sekundarstufe II; Spanisch FU; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: Gegenstand des vorgestellten Beitrages ist der Einsatz der Graphic Novel *Arrugas* und ihre filmische Adaption im Spanischunterricht der Sekundarstufe II. Es wird auf die Wichtigkeit animierter Visualisierung in der gegenwärtigen Welt und ihr Anwendungspotenzial im Fremdsprachenunterricht hingewiesen. Besonders geht man im Artikel auf die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Arbeit mit der Graphic Novel und dem Animationsfilm *Arrugas* ein, welche die Alzheimer-Krankheit thematisieren. Dabei betrachtet man Elemente der Bildanordnung, Bildkomposition, Darstellung der Figuren und der Situation, Bewegungsdarstellung und der Informationsvergabe durch den Text. Abschließend werden Hinweise zum Einsatz der drei dem Beitrag beigelegten Arbeitsblätter gegeben.

Do-2566-1

Wirthmann, Eva-Vera:

***Graphic Novels* im Spanischunterricht.**

In: Grünewald, Andreas (Hrsg.); Roviró, Bàrbara (Hrsg.); Bermejo Muñoz, Sandra (Hrsg.): Spanischunterricht weiterentwickeln, Perspektiven eröffnen. E/LE hacia el futuro - Desarrollando perspectivas (Studien zur Fremdsprachendidaktik und Spracherwerbsforschung ; 4). Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier /2015/, S. 115-134.

Beigaben: Abb. 4; Anm.; Bibl.

Sprache: dt.

Schlagwörter: Graphic novel; Krieg; Landeskunde; Leseverstehen; Menschen mit Behinderung; Menschen mit Migrationshintergrund; Spanien; Spanisch FU; Textarbeit; Unterrichtseinheit

Kurzreferat: In den letzten Jahren sind die Anforderungen an das Erlernen einer Fremdsprache unter anderem durch die wachsende Bedeutung visueller Darstellungsformen und die steigende Anzahl multimodaler und -medialer Kommunikationsformen umfangreicher und komplexer geworden. Als Folge muss im Fremdsprachenunterricht auch der Umgang mit unterschiedlichen modalen und medialen Darstellungsformen bzw. Texten geschult werden. Ein möglicher Lerngegenstand, mit dessen Hilfe die neuen Anforderungen an die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Lernenden im schulischen Fremdsprachenunterricht erworben werden können, sind *Graphic Novels*. Deswegen werden zunächst einige wichtige theoretische Grundlagen zu *Graphic Novels* und deren Einsatz im Fremdsprachenunterricht erläutert, um anschließend ein

Beispielrecherche zum Thema: Graphic Novel (ab 2010)

Beispiel für eine Unterrichtsreihe sowie weitere *Graphic Novels* vorzustellen und zu skizzieren, wie deren möglicher Einsatz im Spanischunterricht aussehen könnte.