

Makalenin geliş tarihi: 30.11.2020  
Makalenin kabul tarihi: 11.12.2020

## **EINSATZ VON COMICS IM DAF-UNTERRICHT**

### USE OF COMICS IN DAF-LESSONS

Ceyda YALÇIN\*

#### **Zusammenfassung**

Ziel dieser Studie ist es, den Beitrag von Comics zur Entwicklung grundlegender Sprachfertigkeiten im DaF-Unterricht zu untersuchen. Tag für Tag werden im Fremdsprachenunterricht neben Lehrbüchern immer mehr qualifizierte Materialien benötigt die das Lernen unterstützen. An der Spitze dieser Materialien stehen Comics, die sowohl visuelle als auch sprachliche Elemente enthalten. Comics sind sehr wichtige Materialien im Fremdsprachenunterricht, um eine entspannte und anregende Lernumgebung zu schaffen. Als allererstes, es wurde in der vorliegenden Arbeit ein konzeptioneller Rahmen für Comics geschaffen und die Beiträge von Comics zum Sprachunterricht hervorgehoben. In der Studie wurde von der Dokumentenanalysemethode, eine der qualitativen Forschungsmethoden, Gebrauch gemacht. Als Ergebnis der Analyse wurde eine Comic-Serie ausgewählt, die als effektiv und nützlich für den Deutschunterricht angesehen wird. Diese Comic-Serie beschreibt das Leben des deutschen Dichters und Schriftstellers Goethe und entspricht dem Sprachniveau A2/B1. Es wurde praktisch erklärt, wie die ausgewählten Comics eingesetzt werden können, um die Deutsche Lese-, Hör-, Sprech- und Schreibfertigkeiten zu entwickeln. Die Ergebnisse der Studie belegen, dass Comics dazu beitragen können, grundlegende Sprachfertigkeiten zu entwickeln und die Lernumgebung zu bereichern. In diesem Zusammenhang wurden Lehrenden und Forschern Vorschläge zum häufigeren Einsatz von Comics im DaF-Unterricht gemacht.

**Schlüsselwörter:** Comics, Fremdsprachenunterricht, Deutsch, Sprachfertigkeiten.

#### **Abstract**

The aim of this study is to investigate the contribution of comics to the development of basic language skills in teaching DaF. Day by day, in addition to textbooks, more qualified materials are required in foreign language lessons to support learning. At the forefront of these materials are comics that contain both visual and linguistic elements. Comics are very important materials in foreign language teaching in order to create a relaxed and stimulating learning environment. In the study, firstly, a conceptual framework about comics was created and the contribution of comics to language teaching was emphasized. Document analysis method, one of qualitative research methods, was used in the study. As a result of the analysis, a comic series was selected that is considered effective and useful for German lessons. This comic series describes the life of the German poet and writer Goethe and addresses language level A2 / B1. It was practically explained how the selected comics can be used to improve German reading, listening, speaking and writing skills. The results of this study show that comics can help develop basic language skills and enrich the learning

---

\* Dr., ceydayalcin55@gmail.com

environment. In this context, teachers and researchers were given suggestions for the more frequent use of comics in teaching DaF.

**Keywords:** Comics, Foreign language teaching, German, Language skills.

## 1. EINFÜHRUNG

Tag für Tag werden im Fremdsprachenunterricht neben Lehrbüchern immer mehr qualifizierte Materialien benötigt, die das Lernen unterstützen. Die Suche nach neuen Methoden für das Erlernen und Lehren von Fremdsprachen und die unterschiedlichen Lernstile erfordern mehrere und reichhaltige Lernumgebungen. Auch Lernende wollen heutzutage neben einem guten Sprachunterricht auch einen Sprachunterricht, der lustig ist. Im Fremdsprachenunterricht sind Comics eines der Materialien, die das Lernen unterhaltsam und farbenfroh machen können. Zielgerechter Einsatz von Comics hat positive Auswirkungen auf den Fremdsprachenunterricht. Comics können deshalb im Sprachunterricht verwendet werden, um die Motivation der Lernende zu erhöhen.

Türkische Sprachgesellschaft definierte den Comic als "der Roman, der dem Leser das Thema und die Ereigniskette mit der Methode der kontinuierlichen Illustration vorstellt" (TDK, 2020). Der Duden (1999: 724) gibt für "Comic" die folgende Definition: „aus Bildstreifen bestehende Fortsetzungsgeschichte abenteuerlichen, grotesken od. utopischen Inhalts, deren einzelne Bilder von kurzen Texten begleitet sind“. Comic ist auch definiert als die Kunst der Fiktion, die durch Bild- oder Zeichnen in einer Cartoon-Umgebung entsteht (Alsaç, 1994; Chute, 2008; Nas, 2004: 376). In ähnlicher Weise definiert Topkaya (2014) Comic als eine Erzählform, die durch die Integration von Bildern und Schrift entsteht und durch aufeinanderfolgende Frames gegeben werden kann. Comics basieren auf der Synthese von visuellen und textuellen Informationen, die zur Schaffung von Bedeutung erstellt wurden (Hoover, 2012). Kollwig definiert andererseits den Comic „als Aneinanderreihung von Bildern mit feststehendem Personal, in denen über mehrere Sequenzen hinweg eine Geschichte erzählt wird, bei der der Dialog der handelnd dargestellten Personen wie auch Handlungserläuterungen des Autors im Bild entstehen“ (vgl. Pulkkinen, 2015: 10). Alle diese Definitionen zeigen uns, dass Comics didaktische Materialien sind, die Bilder und Wörter mit einer sinnvollen Integrität zusammenbringen.

Comics als visuelles Material, das Fiktion und Realität miteinander verbindet, können für jeden Einzelnen, der visuelle Medien effektiv gebrauchen, insbesondere für Lehrer, mit ihren lehrreichen und unterhaltsamen Funktionen im Bildungsumfeld Vorteile bringen. In dieser Hinsicht sind Comics sehr nützliche Materialien für zeitgenössische Bildungsansätze (Karagöz, 2018: 640). Comics sind seit langem Gegenstand des Unterrichts. Obwohl sie seit den 1970er Jahren als Unterrichtsmaterial wahrgenommen werden, wurden ihre Anwendungsmöglichkeiten, einschließlich des DaF-Unterrichts, noch nicht viel untersucht (vgl. Dudzinska, 2013: 290). Jüngst (2002: 1) denkt, „dass Comics sich auf Grund der dialogischen Struktur und der Bild-Wort-Verbindungen gut zur Sprachvermittlung eignen“. Cerri weist darauf hin, dass Comics oft ein magisches und legendäres Potenzial für den Fremdsprachenunterricht haben. Er betont, dass sie eine hohe Motivation bieten und die Lernenden Comics dank ihrer illustrierten Inhalte besser verstehen. Cerri drückt aus, dass Comics im Klassenzimmer selten eingesetzt werden, was bei den Lernenden eine gewisse Neugier weckt. Comics haben gleichzeitig Vorteile in Bezug auf die lebendige Darstellung aktueller Themen (vgl. Cerri 2014: 119-142). Laut Jüngst kann die Kombination von Bildern und Wörtern in Comics verwendet werden, um sowohl einen Text als auch kulturelle Elemente zu erläutern (Jüngst, 2002: 6).

Für den Sprachunterricht können Comics, die für die Unterrichtsziele geeignet sind, im Internet abgerufen werden. Es gibt auch Anwendungen, bei denen

Lehrer und Lerner mithilfe von Web-Tools ihre eigenen Comics erstellen können. Zum Beispiel Web 2.0-Tools wie Storybird, Storybirdthat und Pixton bieten den Lernenden die Möglichkeit, Dialoge und Comics in der Zielsprache zu erstellen, indem sie Bilder, Objekte und Cartoons selbst auswählen (Yalçın, 2020: 347-353). Mit diesen Web-Tools oder mit Comics im Internet können verschiedene

Comics erstellt werden, um die Sprachkenntnisse in Deutsch zu verbessern. Die produktiven Fertigkeiten, zu denen Sprechen und Schreiben zählen, sowie die rezeptiven Fertigkeiten, zu denen Lese- und Hörverstehen zählen, können mithilfe von Comics entwickelt werden.

Comics, die im Fremdsprachenunterricht für verschiedene Ziele eingesetzt werden können und zum Lernen beitragen, sollten im Deutschunterricht mehr eingesetzt werden. Wenn die Literatur gescannt wird, zeigt es sich, dass es nur sehr wenige Studien zum Einsatz von Comics im DaF-Unterricht gibt. In der vorliegenden Arbeit wird davon ausgegangen, dass die Bereitstellung von Informationen darüber, wie Comics zur Entwicklung der Sprachfertigkeiten eingesetzt werden können, zum Bereich des DaF-Unterrichts beitragen wird.

## **2. METHODIK DER STUDIE**

### **2.1. Ziel der Forschung**

Ziel dieser Studie ist, den Beitrag von Comics zur Entwicklung grundlegender Sprachfertigkeiten im DaF-Unterricht zu untersuchen. In der vorliegenden Arbeit wurden die Beiträge von Comics zu den Sprachfertigkeiten wie Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben im Deutschunterricht erläutert und gezeigt, wie Comics zur Entwicklung von Sprachfertigkeiten eingesetzt werden können.

### **2.2. Forschungsmethode**

In der Studie wurde von der Dokumentenanalysemethode, eine der qualitativen Forschungsmethoden, Gebrauch gemacht. Die Dokumentenanalyse ist eine qualitative Forschungsmethode, mit der der Inhalt schriftlicher Dokumente systematisch analysiert wird (Wach, 2013). Bei der Dokumentenanalyse geht es wie bei anderen qualitativen Forschungsmethoden darum, Daten zu untersuchen und zu interpretieren, um einen Sinn zu ergeben, ein Verständnis für das relevante Thema zu schaffen und empirisches Wissen zu entwickeln (Corbin und Strauss, 2008).

Die in der Studie diskutierten Dokumente sind Comics, die im DaF-Unterricht eingesetzt werden können. In der Studie wurde eine Comic-Serie ausgewählt, die zur Entwicklung von Hör-, Lese-, Sprech- und Schreibfertigkeiten im Deutschunterricht eingesetzt werden kann. Diese Comic-Serie beschreibt das Leben des deutschen Dichters und Schriftstellers Goethe und entspricht dem Sprachniveau A2 /B1. Es wurde erklärt, wie die ausgewählten Comics zur Entwicklung von Lese-, Hör-, Sprech- und Schreibfertigkeiten angewendet werden können, und ihre Beiträge zum Deutschunterricht wurden bewertet.

## **3. BEFUNDE DER STUDIE**

### **3.1. Befunde zur Entwicklung der Lesefertigkeit**

Es ist möglich, Comics auf unterschiedliche Weise zu verwenden, um die deutschen Lesefertigkeiten zu entwickeln. Erstens sind Comics Materialien, die das Leseverstehen erleichtern. Bilder im Comic können Teile des Textes verständlicher machen. Um die im Comic erwähnte Geschichte zu verstehen, muss der Lerner jedoch in der Lage sein, die Bilder und den Text als Ganzes zu interpretieren (Hecke und Surkamp, 2010: 14). Das Lesen von Comics ist eng

mit dem Sehen verbunden. Um die Entwicklung der Lesefertigkeiten zu untersuchen, wurde in der Studie der erste Teil der Comic-Serie behandelt, die von dem Leben des deutschen Schriftstellers und Dichters Goethe erzählt. Im Folgenden wurde mit einem Unterrichtsbeispiel gezeigt, wie Comics in der Entwicklung der Lesefertigkeiten eingesetzt werden können.



Figur 1: Episode 1

**Thema:** Das Leben des jungen Goethe

**Ziel:** Entwicklung der Fertigkeit "Leseverstehen"

**Sprachniveau:** A2/B1

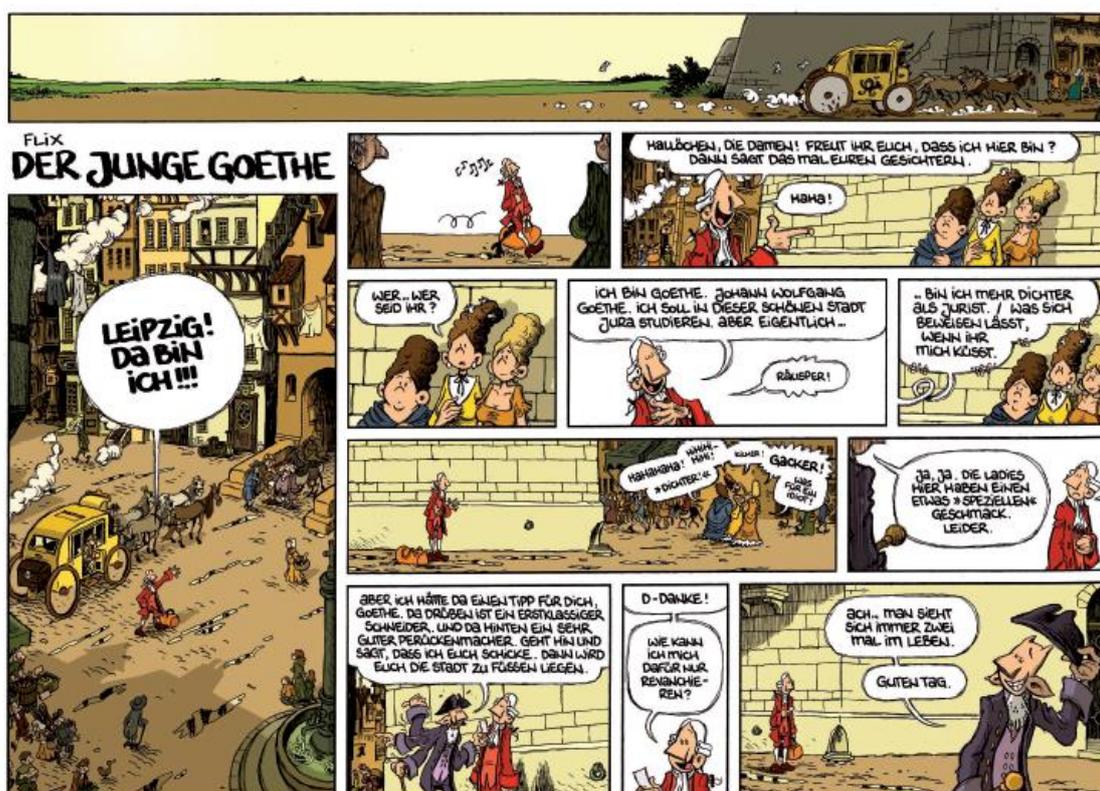
**Anwendungsbeispiel:** Im Unterricht, in dem der erste Teil der Serie über das Leben des jungen Goethe behandelt wird, der Lehrer fragt die Schüler zunächst, was sie über Goethe wissen und somit aktiviert ihre Vorkenntnisse. Er fordert die Schüler auf, sich nur auf die Bilder zu konzentrieren und sie zu verstehen, ohne auf den Text zu schauen. Dann, die Schüler lesen den Comic mehrmals durch. Der Comic wird auch im Klassenzimmer vorgelesen. Der Lehrer bittet die Schüler, einen neuen Titel für den Comic zu finden. Verteilte Comics werden zurückgenommen. Stattdessen verteilt der Lehrer den von ihm selbst erstellten Text. Die Sätze im Text werden den Schülern in gemischter Form gegeben. Wenn die Sätze im Text richtig kombiniert wird, wird auch die Geschichte des Comics gebildet werden. Die Schüler teilen sich in Gruppen auf und rekonstruieren die Geschichte, indem sie den Text bearbeiten. Dadurch wird geprüft, ob sich die Schüler an das erinnern können, was sie gelesen haben. Nach einer Weile werden die erstellten Geschichten im Klassenzimmer vorgelesen und diskutiert. Anschließend stellt der Lehrer den Schülern Fragen zu Charakteren, Aktionen, Ort und Zeit, um zu überprüfen, ob der Comic verstanden wird. Diese sind W-Fragen und Richtig/Falsch-Fragen, um den Inhalt des Textes zu verstehen. Ebenfalls, der Lehrer getestet, ob der Text verstanden wird, indem er die von ihm erstellten Multiple-Choice-Fragen über das Leseverstehen den Schülern präsentiert.

Diese Anwendung ermöglichte den Schülern, sich sowohl auf Bilder als auch auf Text zu konzentrieren, und erleichterte ihnen das Verstehen des Comics, indem sie eine Beziehung zwischen Text und Bild herstellten. Die Schüler lernten einige alltägliche Ausdrücke im Comic. Da unbekannte Wörter mit den Bildern

verbunden sind, wurden sie leichter aus dem Kontext gelernt werden. Gleichzeitig haben die Schüler mehr am Unterricht teilgenommen, weil sie neugierig auf die Geschichte waren. Durch den Comic wurden die Kenntnisse der Schüler über den deutschen Autor Goethe erneuert. Die Schüler lernten auch die Konzepte wie Ostern, das zur deutschen Kultur gehört. Am Ende der Übungen wurde festgestellt, dass den Comic von den Schülern verstanden wurde. Der Einsatz des Comics im Deutschunterricht hat die Fertigkeit "Leseverstehen" der Schüler entwickelt.

### 3.2. Befunde zur Entwicklung der Hörfertigkeit

Eine der schwierigsten Fertigkeiten für Lernende im Fremdsprachenunterricht ist die Hörfertigkeit. Um diese Fertigkeit zu erwerben, benötigen die Schüler mehr Aktivitäten und Materialien, die ihre Aufmerksamkeit erhöhen und das Lernen erleichtern. Comics bieten verschiedene Alternativen, um die Fertigkeit "Hörverstehen" zu entwickeln. Der zweite Teil der Comic-Serie und seine Beiträge zur Entwicklung der Hörfertigkeiten wurden im Folgenden anhand eines Anwendungsbeispiels gezeigt.



*Figur 2: Episode 2*

**Thema:** Das Leben des jungen Goethe

**Ziel:** Entwicklung der Fertigkeit "Hörverstehen"

**Sprachniveau:** A2/B1

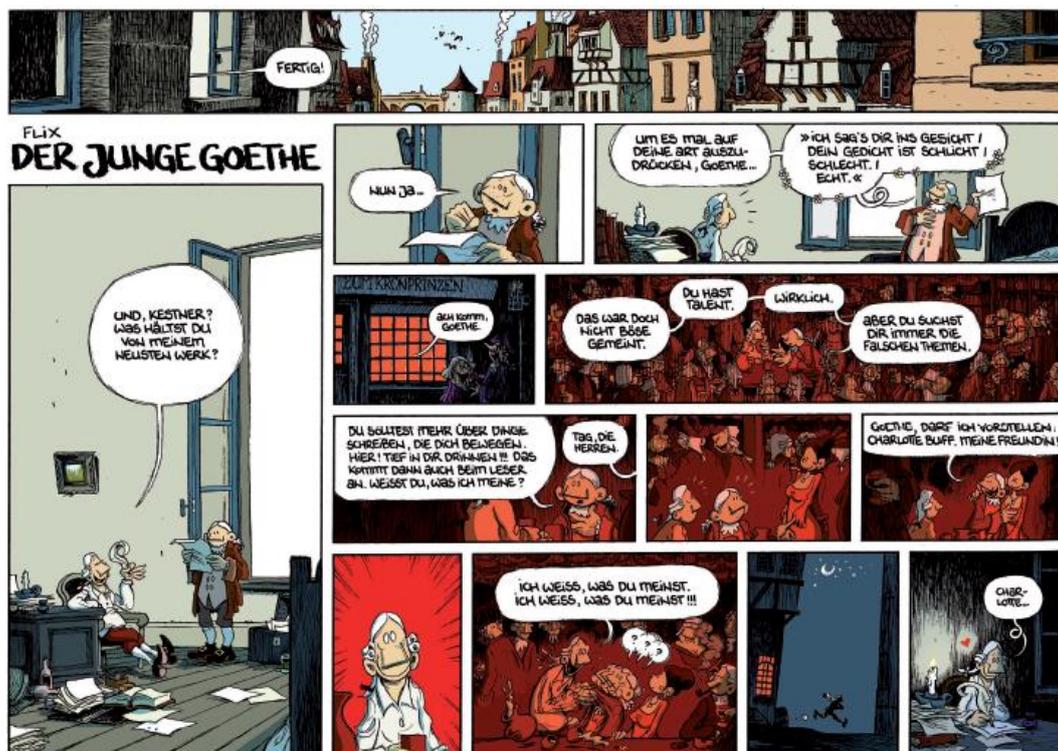
**Anwendungsbeispiel:** Im Unterricht, in dem der zweite Teil der Serie über das Leben des jungen Goethe behandelt wird, bittet der Lehrer die Schüler, sich Notizen über den Text zu machen, den sie hören werden. Zunächst wird der Comic zweimal von der CD abgespielt. Dann liest der Lehrer den Comic vor, achtet auf die Intonation und hört bei Bedarf auf. Die Schüler werden in Dreiergruppen eingeteilt und diskutieren über die erwähnte Geschichte im

Comic anhand der Notizen. Sie machen gegenseitige Vorhersagen über den Comic. Sie erklären ihre Vorhersagen im Klassenzimmer. Anschließend projiziert der Lehrer 6 verschiedene textfreie Comics vom Bildschirm und zeigt sie den Schülern zweimal. Er fragt die Schüler, welcher dieser Comics zu dem Text gehören könnte, den sie gerade gehört haben. Die Schüler versuchen, den richtigen Comic auszuwählen, indem sie wieder in Gruppen arbeiten und die Bilder mit den Notizen verknüpfen. Wenn alle Gruppen bereit sind, erklärt ein Vertreter von der Gruppe den Comic, den sie ausgewählt hat, und warum sie ihn ausgewählt hat, zusammen mit den Gründen. Nachdem jede Gruppe ihre Erklärung gemacht hat, projiziert der Lehrer den richtigen Comic mit Text vom Bildschirm. Um zu überprüfen, ob die Geschichte von den Schülern verstanden wird, verteilt der Lehrer die Übungen an die Schüler. Er fragt sie nach Schlüsselkomponenten wie dem Ort, dem Ereignis, den Charakteren und der Zeit im Comic. Der Comic wird den Schülern noch einmal vorgespielt. Die Schüler versuchen, die Fragen in Gruppe zu beantworten.

Das Verknüpfen von Bildern mit dem Text, den die Schüler gehört haben, motivierte sie zum Unterricht und erleichterte ihnen das Verstehen der Geschichte. Es wurde im Unterricht beobachtet, dass die Anwendung sowohl zu den Hörfertigkeiten als auch zu den Sprechfertigkeiten der Schüler beitrug. Als Fazit wurde es verstanden, dass der Einsatz des Comics im Deutschunterricht die Fertigkeit "Hörverstehen" entwickelt.

### 3.3. Befunde zur Entwicklung der Sprechfertigkeit

Comics könnten geeignetes Lehrmittel sein, um die kommunikativen Fertigkeiten im Fremdsprachenunterricht zu verbessern. Der Einsatz von Comics zu Beginn des Unterrichts, um die Aufmerksamkeit auf das Thema zu lenken, ist effektiv, um die Lernende zu motivieren, die Angst haben zu sprechen. Es ist möglich, Comics auf verschiedene Weise im Unterricht einzusetzen, um die Sprechfertigkeiten zu entwickeln. Im Folgenden wurden der dritte Teil der Comic-Serie und seine Beiträge zur Entwicklung der Sprechfertigkeiten anhand eines Anwendungsbeispiels gezeigt.



Figur 3: Episode 3

**Thema:** Das Leben des jungen Goethe

**Ziel:** Entwicklung der Sprechfertigkeiten

**Sprachniveau:** A2/B1

**Anwendungsbeispiel:** Im Unterricht, in dem der dritte Teil der Serie über das Leben des jungen Goethes bearbeitet wird, werden die Schüler in Gruppen eingeteilt und jeder Schüler erhält den Comic, der den dritten Teil beschreiben. Der Lehrer bietet die Schüler, den Comic in Gruppen zu dramatisieren. Er gibt Zeit den Schülern für die Zusammenarbeit. Der Lehrer hilft den Schülern nur bei Bedarf. Jede Gruppe spielt jeweils ihre Rolle vor anderen Schülern. Schülern dürfen sich währenddessen den Comic nicht ansehen. Der Lehrer hilft den Schülern dort, wo sie Schwierigkeiten haben. Dann bittet der Lehrer die Schüler, die direkte Rede im Comic in die indirekte Rede umzuwandeln und im Klassenzimmer die Geschichte zu erzählen. Wenn auch diese Übung für die Schüler zuerst schwierig ist, gelingt es den Schülern, die Geschichte in die indirekte Rede umzuwandeln. Später, der Lehrer fragt die Schüler, "über welche Themen sie schreiben würden und was sie zum Schreiben inspirieren würde", wenn sie Schriftsteller wären. Diesmal erklären die Schüler individuell, was sie zum Schreiben motiviert und warum. Diskussionsmöglichkeiten ergeben sich zwischen den Schülern im Klassenzimmer. Der Lehrer bittet nachher die Schüler, der Hauptgedanke des Comics mit einem Wort oder mit einem Satz auszudrücken. Die Schüler teilen gegenseitig ihre Meinungen im Unterricht.

Dieser Unterricht bot für die Schüler die Chancen, kritisch und kreativ zu denken. Sie konnten mehr Möglichkeiten finden, im Unterricht zu interagieren und zu kommunizieren. Die Schüler waren ganz motiviert, an dem Unterricht teilzunehmen, weil sie Charaktere spielen werden, die sie vor einigen Stunden kannten. Diese Motivation steigerte ihren Wunsch zu sprechen. Die Schüler hatten die Möglichkeit, sowohl in Gruppen zu sprechen und zusammenzuarbeiten als auch sich individuell auszudrücken. Sie lernten die Ausdrücke, Sätze, Sprachstrukturen, Satzzeichen und unbekanntes Wörter im Comic durch sprechen. Der Einsatz des Comics im Deutschunterricht entwickelte die Sprechfertigkeiten der Schüler und wirkte sich positiv auf die Interaktion im Klassenzimmer aus. Mit anderen Worten entstand der Einsatz des Comics im Unterricht eine lockere Atmosphäre.

### **3.4. Befunde zur Entwicklung der Schreibfertigkeit**

Es ist möglich, Comics auf unterschiedliche und kreative Weise in der Entwicklung der Schreibfertigkeiten einzusetzen. Vor allem, Comics sind die Materialien, die einen starken Einfluss auf die Entwicklung der Schreibfertigkeiten als Beispieltext haben. Unterschiedliche Gedanken, Emotionen, Träume und Ereignisse in Comics steigern die Kreativität der Schüler. Es wird für die Schüler einfacher, die Logik der Geschichte zu verstehen, die eine der literarischen Gattungen ist. Schülers Fähigkeiten, die die Fortsetzung des Ereignisses der Geschichte zu verfolgen, entwickeln sich. Die Schreibaktivitäten, die mit dem Schreiben kurzer Dialoge auf A1-Ebene beginnen, liefern für die Schüler die Grundlage, längere Texte auf späteren Ebenen zu schreiben. (Uslu Üstten und Pilav, 2016: 602). Im Folgenden wurden der fünfte und gleichzeitig letzte Teil der Comic-Serie und seine Beiträge zur Entwicklung der Schreibfertigkeiten anhand eines Anwendungsbeispiels gezeigt.



Figur 4: Episode 5

**Thema:** Das Leben des jungen Goethe

**Ziel:** Entwicklung der Schreibfertigkeiten

**Sprachniveau:** A2/B1

**Anwendungsbeispiel:** Im Unterricht, in dem der letzte Teil der Serie über das Leben des jungen Goethes bearbeitet wird, werden die Comics an die Schüler verteilt. Einige der Sprechblasen im Comic bleiben jedoch leer. Die Schüler sind in Gruppen eingeteilt. Der Lehrer bittet die Schüler, die leeren Sprechblasen im Comic auszufüllen, indem sie die Bilder mit dem Text verknüpft. Die Schüler arbeiten in Gruppen. Sie beginnen zu schreiben, indem sie ihre Kreativität einsetzen. Der Lehrer hilft den Schülern bei der Erklärung unbekannter Wörter. Wenn alle Gruppen ihre Comics fertiggestellt haben, werden die geschriebenen Texte im Unterricht in Gruppen vorgelesen. Dann fragt der Lehrer die Schüler, "wenn sie diesen Comic schreiben würden, wie der Comic enden würde". Die Schüler arbeiten wieder in Gruppen und schreiben ein neues Ende für den Comic mit ihren eigenen Worten. Wenn jede Gruppe fertig ist, wird die Texte im Klassenzimmer vorgelesen und diskutiert. Somit werden im Unterricht verschiedene und interessante Comics erstellt. Am Ende des Unterrichts gibt der Lehrer den Schülern Feedback, indem er Rechtschreib- und Grammatikfehler in Comics korrigiert.

Diese Anwendung bot den Schülern die Möglichkeit, in der Zielsprache zu schreiben und etwas Neues zu produzieren. Der Einsatz des Comics im Unterricht ermutigte die Schüler zum Schreiben, was eine produktive und kreative Fertigkeit ist. Es wurde im Unterricht beobachtet, dass die Schüler den Rechtschreib- und Interpunktionsregeln mehr Aufmerksamkeit schenkten. Da die grammatikalischen und semantischen Fehler in den Sätzen mit Hilfe vom Lehrer korrigiert wurden, konnten die Schüler ihre Fehler klar erkennen. Am Ende des Unterrichts entschieden die Schüler ihre eigenen Comics zu erstellen. Da die Schüler den Comic mit ihren eigenen Worten schrieben, fand ein permanentes Lernen im Unterricht statt. Als Fazit wurde festgestellt, dass der Einsatz des Comics in der Entwicklung der Schreibfertigkeiten im Deutschunterricht effektiv ist.

## **5. SCHLUSSFOLGERUNG**

In der Studie wurde erläutert, wie die Comics zur Entwicklung grundlegender Sprachfertigkeiten im DaF-Unterricht beitragen. Es wurde festgestellt, dass alle Fertigkeiten wie Lesen, Hören, Sprechen und Schreiben mithilfe von Comics effektiv vermittelt werden können. Ausschlaggebend ist, dass der Comic dem Sprachniveau der Lerner entsprechen und parallel zum Lernziel verlaufen sollte.

Mithilfe von darin enthaltenen visuellen Elementen im Comic, der im ersten Unterricht zur Entwicklung vom Leseverstehen eingesetzt wurde, konnten die Schüler den Kontext im Comic leichter verstehen. Im Unterricht wurden Alltägliche Ausdrücke, unbekannte Wörter und einige kulturelle Elemente im Comic gelernt. Es wurde beobachtet, dass der Comic von den Schülern allgemein verstanden wird und ihre Lesefertigkeiten entwickelt werden. Im Unterricht, der die Hörfertigkeiten zu entwickeln abzielte, haben die Schüler den Text, den sie gehört haben, mit den Comics abgeglichen. Diese Übung ermutigte die Schüler zu hören, und erleichterte ihnen den Text zu verstehen. Mit dem Einsatz von Comics im Unterricht entwickelte sich die Fertigkeit Hörverstehen der Lernenden.

In dem Sprechunterricht hatten die Schüler die Möglichkeit, den Comic zu dramatisieren. Sie benutzten selbst die Strukturen, Sätze und Wörter in der Geschichte. Der Einsatz von Comics im Unterricht entwickelte die Sprechfertigkeiten der Schüler und beeinflusste positiv die Interaktion im Klassenzimmer. Im Schreibunterricht erstellten die Schüler einen Comic mit ihren eigenen Sätzen. Sie produzierten im Unterricht etwas Neues. Sie fanden die Möglichkeit, ihre Rechtschreib- und Grammatikfehler zu korrigieren. Im Unterricht fand ein permanentes Lernen statt. Es wurde schließlich verstanden, dass der Einsatz von Comics im Unterricht die Schreibfertigkeiten entwickelt. Zusätzlich zu ihrem Beitrag zur Entwicklung von Sprachfertigkeiten kann man sagen, dass Comics die Schüler dazu ermutigen, am Unterricht mehr teilzunehmen. Ebenfalls, der Einsatz von Comics im Unterricht führte die Schüler auch dazu, kreativ und kritisch zu denken. Durch den im Unterricht eingesetzten Comic lernten die Schüler außerdem einige Elemente, die zur deutschen Kultur gehören.

Es wurde in der Studie festgestellt, dass Comics sowohl zur Entwicklung von Sprachfertigkeiten beitragen als auch auf die Lernumgebung im Klassenzimmer positiv auswirken. Als Fazit sollte man die Bedeutung des Comics im DaF-Unterricht erneut betonen. Um die Sprachfertigkeiten im Deutschunterricht zu entwickeln, sollten Comics häufiger eingesetzt werden. Fremdsprachenlehrer könnten die zielgerechten Comics im Internet finden. Außerdem könnten sie selbst mit den Lernenden Comics mit Hilfe verschiedener Web-Tools erstellen. Der Einsatz von Comics, die für die Lerntypen und Sprachniveaus der Lernenden im DaF-Unterricht geeignet sind, könnte jedoch immer schwierig sein. Comics sollten jedoch gelegentlich im Unterricht eingesetzt werden, um sowohl eine lehrreiche als auch eine lockere Atmosphäre zu entstehen. Comics könnten für eine Abwechslung im Lernalltag und ein Motivationsschub für alle Lerner und Lehrende empfohlen werden.

## **LITERATURVERZEICHNIS**

- Alsaç, Üstün (1994). *Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cerri, Chiara (2014). “Comics zu aktuellen zeitgeschichtlichen Sujets. Eine visuell-sprachliche Herausforderung für den landeskundlichen DaF-Unterricht”. *Visuelle Medien im DaF-Unterricht*. Hrsg. M. Hieronimus. Göttingen: Universitätsverlag. 119-145.

- Chute, Hillary (2008). "Comics as literature? Reading graphic narrative". *PMLA*, 123(2), 452-465.
- Corbin, Juliet/Strauss, Anselm (2008). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. Thousand Oaks: Sage.
- Duden (1999). *Deutsches Universalwörterbuch*. Mannheim: Dudenverlag.
- Dudzinska, Magdalena (2013). Zum sprachlichen und kulturellen Potenzial von Comics im Unterricht Deutsch als Fremdsprache in Polen. *Convivium*, 285-306.
- Hecke, Carola / Surkamp, Carola (2010): "Einleitung. Zur Theorie und Geschichte des Bildeinsatzes im Fremdsprachenunterricht". *Bilder im Fremdsprachenunterricht. Neue Ansätze, Kompetenzen und Methoden*. Hrsg. C. Hecke und C. Surkamp. Tübingen: Narr. 9-24.
- Hoover, Steven (2012). "The case for graphic novels". *Communications in Information Literacy*, 5(2), 174-186.
- Jüngst, Heike Elisabeth (2002). Textsortenrealisierung im Comic-Format: Comics zum Fremdsprachenlernen. In: *Lebende Sprachen*. Heft 1.
- Karagöz, Beytullah (2018). "Eğitici çizgi romanların disiplinler arası içeriklerinin belirlenmesi ve okuduğunu anlama stratejilerine uygulanabilirliği: Adam Olmuş Çocuklar ile Kahraman Kadınlarımız Serisi Örneği". *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 637-661.
- Nas, Recep (2004). *Örneklerle Çocuk Edebiyatı*. Bursa: Ezgi Kitabevi Yayınları.
- Pulkkinen, Päivi (2015). Zum Einsatz von Comics im DaF-Grammatikunterricht an finnischen Schulen. Masterarbeit. Fachbereich Sprach-, Translations, und Literaturwissenschaften Deutsche Sprache und Kultur. Tampere Universität.
- T.D.K. (2020). *Güncel Türkçe Sözlük*. <http://www.tdk.org>. (letzter Zugriff: 15.011.2020).
- Topkaya, Yavuz (2014). *Vatandaşlık ve Demokrasi Eğitimi Dersinde Eğitici Çizgi Roman Kullanımının Bilişsel ve Duyuşsal Öğrenmelere Etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi.
- Uslu Üstten, Aliye/Pilav, Salim (2016) "Temel seviyede yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde çizgi romanların öğrenme düzeyine etkisi". *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 4(4), 599-606.
- Wach, Elise (2013). "Learning about qualitative document analysis". *IDS Practice Paper In Brief*, 13, 1-10.
- Yalçın, Ceyda (2020). "Yabancı dil olarak Almanca öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımı". *International Journal of Language Academy*, 8(3), 344-357.
- <https://www.goethe.de/ins/it/de/kul/lit/jgg.html>, (letzter Zugriff: 07.11.2020).