

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Raina Telgemeier's "Smile"*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



J.C.1.3.1
Lektüren, Lieder und Sachtexte – Novels and Stories
Raina Telgemeier's *Smile* – Mit einer Graphic Novel arbeiten (Klasse 8)
Julian Stiller, Unterrichtspraxis



Die autobiografische Graphic Novel „Smile“ von Raina Telgemeier bietet Schülerinnen und Söhnen der gymnasialen Mittelstufe einen unterhaltsamen und motivierenden Zugang zu aufrechter Gehörlosengliederung. Durch die Auseinandersetzung mit der Protagonistin Raina können die Lernenden eigene Probleme und Konflikte als Heranwachsende erkennen und lösen. Zusätzlich kann sich die Lektüre mit einem geeigneten Lehrtexten der Klassenstufe 8 verknüpfen, in der die 20. bis 21. Jahrhunderts angesprochen werden.

KOMPETENZPROFIL:
Klassische: 8
Dauer: 20-30 Unterrichtsstunden
Komplexionen: 2. Orientieren sich sprachlich beim und verstehen 1. Sprechen über literarische Inhalte und persönliche Meinungen sprechen, einen Dialog führen, 3. Schreiben literarische Texte schreiben
Theoretische Bereiche: Prosa (Fiktion), Umgang mit literarischen Texten
Material: Smile, Smile
Zusammenfassend: Graphic Novel „Smile“

I.C.1.31

Lektüren, Lieder und Sachtexte – Novels and Stories

Raina Telgemeier's *Smile* – Mit einer Graphic Novel arbeiten (Klasse 8)

Julian Stöferle, Untersulmetingen



© RAABE 2021

© Rebecca Nelson/Image Source

Die autobiografische Graphic Novel „*Smile*“ von Raina Telgemeier bietet Schülerinnen und Schülern der gymnasialen Mittelstufe einen unterhaltsamen und motivierenden Zugang zu authentischer englischsprachiger Literatur. Durch die Auseinandersetzung mit der Protagonistin Raina können die Lernenden eigene Probleme und Konflikte als Heranwachsende erkennen und fiktiv erleben. Grundsätzlich lässt sich die Lektüre mit allen gängigen Lehrwerken der Klassenstufe 8 verknüpfen, da dort die USA als Oberthema behandelt werden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	8
Dauer:	10–13 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	1. Leseverstehen: eine Ganzschrift lesen und verstehen; 2. Sprechen: über literarische Inhalte und persönliche Meinungen sprechen, einen Dialog vortragen; 3. Schreiben: kreative Texte schreiben
Thematische Bereiche:	Freundschaften, <i>Growing up</i> , literarisches Schreiben
Material:	Texte, Bilder
Zusatzmedien:	Graphic Novel „ <i>Smile</i> “

Sachanalyse

Zur Form der Graphic Novel

Die Graphic Novel genießt mittlerweile den Status als anerkannte literarische Gattung. Sie verbindet die **Bild- und Erzähltradition des Comics** mit der **Erzählform des traditionellen Romans**, indem sie eine Story über eine längere Erzählung hinweg entfaltet und, teilweise multiperspektivisch, Einblicke in Wahrnehmungen, Gedanken und Gefühle der handelnden Personen gewährt. Im Gegensatz zum Comic bietet die Graphic Novel die **Möglichkeit vielfältige Handlungsgefüge zu entfalten, problematische und komplexe Inhalte zu inszenieren** und **symbolische und metaphorische Darstellungsweisen** zu verwenden. Damit unterscheidet sich der literarische Wert von Graphic Novels nicht von dem der traditionellen Erzählgattungen.¹

Über „Smile“

„Smile“ ist die preisgekrönte Graphic Novel der amerikanischen Autorin Raina Telgemeier, welche vor allem aufgrund ihrer autobiografischen Graphic Novels „Smile“, „Guts“ und „Sisters“ bekannt wurde. Diese drei Titel waren alle auf einem ersten Platz der „New York Times“-Bestsellerlisten.

„Smile“ erzählt die Geschichte des Mädchens Raina, die bei einem Unfall ihre beiden Vorderzähne verliert und danach eine Odyssee von Zahnbehandlungen, Zahnspangen bis hin zu einem Retainer mit Zahnattrappen durchlebt. Diese Zeit wird zudem noch vom Eintritt in die Pubertät geprägt. Rainas Zeit an der *Middle School* ist geprägt von **Selbstzweifeln, Verwirrung, Liebeskummer und Freunden, die sich als falsch herausstellen**. Erst mit dem Wechsel an die *High School* lernt sie, was richtige Freundschaft bedeutet. Sie kann schließlich zu sich selbst stehen und wieder lächeln. Das Hauptthema der Graphic Novel ist das **Erwachsenwerden mit seinen Schwierigkeiten**. Dieser von einschneidenden Veränderungen im Leben von jungen Menschen geprägte Prozess spiegelt sich in der Protagonistin Raina, und einige Schülerinnen und Schüler werden sich dabei selbst erkennen. Das kann die Lernenden bei ihrer **persönlichen Entwicklung** unterstützen.

Weitere Themen, die mit dem Hauptthema verbunden sind, sind die Bedeutung und das **Erkennen von echter Freundschaft** und **der erste Kontakt mit dem anderen Geschlecht**.

Raina muss im Verlauf der Handlung feststellen, dass ihre „Freunde“ sich ständig über sie lustig machen und ihre Probleme und Bedürfnisse nicht ernst nehmen. Schließlich schafft sie es, sich von diesen zu distanzieren und findet echte Freunde, bei denen sie sie selbst sein kann, und die sie schätzen, wie sie ist.

Ein weiterer lohnenswerter Aspekt ist **die Form des autobiografischen Romans**. Die Autorin schreibt in „Smile“ über ihr eigenes Leben und ihre eigenen Erfahrungen als Teenager. Für besonders interessierte Schülerinnen und Schüler kann ein Essay über autobiografisches Schreiben auf der Homepage der Autorin genutzt werden. Den Lernenden kann hier vermittelt werden, dass **Schreibimpulse häufig aus eigenen Erlebnissen** kommen.

Didaktisch-methodisches Konzept

Zur Didaktik

Warum bietet sich der Einsatz von Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht besonders an? Zum einen kann der **reduzierte Sprachanteil** das Verständnis des fremdsprachlichen Textes im Ver-

¹ Vergl. Hallet, W.: Graphic Novels. Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen. In: Der Fremdsprachliche Unterricht Englisch. Heft 117/2012. Friedrich Verlag, Seelze 2012. S. 2ff.

gleich zu einer traditionellen Ganzschrift erleichtern. Zudem wird der **Text durch Bilder ergänzt**, die das Verständnis zusätzlich unterstützen.

So können Graphic Novels den **Zugang zu authentischer fremdsprachlicher Literatur** für die Schülerinnen und Schüler erleichtern. Die Diskrepanz zwischen den sprachlichen Fähigkeiten und den Ansprüchen der Lektüre an die Lernenden ist geringer als bei traditionellen Erzählformen. Damit kann bereits in **mittleren Klassenstufen eine authentische Ganzschrift** gelesen werden. Hinzu kommt, dass die Kommunikationsform der Graphic Novel den **medialen Gewohnheiten junger Menschen** sehr nahe steht. Die Vertrautheit mit Comic-Bildern und Text-Bild-Kombinationen steigert die Motivation der Lernenden und kann so deren Leseinteresse wecken. Schließlich eignen sich Graphic Novels auch, um die **narrative Kompetenz** zu entwickeln. Das wird ermöglicht, da die Graphic Novel dieselben Grundmerkmale wie alle anderen narrativen Texte aufweist.

Dennoch stellt die **Wort-Bilder-Kombination der Graphic Novel eine Besonderheit** dar, welche die Schülerinnen und Schüler vor spezielle Herausforderungen stellt. So ist das Verstehen einer Graphic Novel ein **multiliteraler Akt**, an dem mindestens die folgenden Kompetenzen beteiligt sind:

- Verstehen fremdsprachlicher Erzählpassagen, Dialoge und anderer sprachlicher Äußerungen
- Verstehen und in Beziehung setzen der visuellen Darstellung innerhalb eines *panel*
- Erkennen der Bedeutung der Anordnung und Abfolge des *panel*
- Erschließen des *plot* aus der Gesamtfolge der *panel*
- Verstehen und Einbetten in den kulturellen Kontext

Zur Lerngruppe und den curricularen Vorgaben

Die Graphic Novel eignet sich **für Klasse 8 und kann auch bereits in einer leistungsstarken 7. Klasse** eingesetzt werden. Die oben skizzierten Themen sprechen diese Altersgruppe in besonderem Maße an und das Sprachniveau der Lernenden dürfte ausreichend sein.

Das Lesen einer Ganzschrift in den mittleren Klassenstufen ist nicht nur wichtiger Bestandteil eines **modernen und kompetenzorientierten Englischunterrichts**, sondern ist auch **curricular verankert**. So sieht der Bildungsplan Baden-Württemberg vor, dass in jeder Kompetenzstufe „mindestens eine niveaugerechte“ (Bildungsplan, 2016²) Ganzschrift gelesen wird.

Zum Leseprozess

Der Umfang der Lektüre (**213 Seiten**) ist nicht zuletzt aufgrund der Romanform für eine 8. Klasse problemlos zu bewältigen. Das sprachliche Niveau ist dem der Schülerinnen und Schüler angemessen, und unbekannte oder schwierige Begriffe können meist durch den Kontext erschlossen werden. Dadurch eignet sich „*Smile*“ sowohl zur **Vorauslektüre** als auch zur **Begleitlektüre**. Für den Fall, dass der Text vorab gelesen werden soll, bietet es sich an, die Einführungsstunde auf die letzte Stunde vor den Ferien zu legen und den Schülerinnen und Schülern einen Leseauftrag für die Ferien zu geben. So sind sie thematisch auf die Lektüre vorbereitet und können beim Lesen ihre eigenen Ideen zum Thema „*Growing up*“ mit den Aspekten aus der Lektüre vergleichen.

Wird die Begleitlektüre gewählt, ist es kein Problem, ganze Kapitel als Hausaufgabe zu geben, da diese aufgrund der geringen Textdichte schnell und problemlos in einer kurzen Zeitspanne zu bewältigen sind.

² Bildungsplan Baden-Württemberg 2016, <https://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/E1/IK/7-8/03/02> [letzter Abruf: 13.06.2021]

Methodischer Schwerpunkt der Unterrichtsreihe

Das wichtigste methodische Grundprinzip ist die **Schüleraktivierung**. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich aktiv und produktiv mit der Lektüre und deren Inhalten auseinandersetzen. Dabei soll der Sprachumsatz so hoch wie möglich sein. Aus diesem Grund orientiert sich der Unterricht an den **Grundsätzen des kooperativen Lernens und der Kompetenzentwicklung**. Die Methode des kooperativen Lernens „**Denken – Austauschen – Vorstellen**“ (*Think – Pair – Share*) stellt die Grundstruktur der meisten Unterrichtsstunden dar. Die individuelle Arbeitszeit ermöglicht es den Lernenden, sich individuell mit dem Lerngegenstand auseinanderzusetzen, eigene Ideen zu entwickeln und so Verantwortung für das gemeinsame sprachliche Produkt zu übernehmen. Die ersten beiden Phasen erlauben es zudem schwächeren und zurückhaltenden Schülerinnen und Schülern, ihre Redebeiträge in einem **geschützten Raum** zu erproben und so **Sicherheit für Äußerungen im Plenum zu gewinnen**.

Die von den Lernenden anzufertigenden sprachlichen Produkte sind nach der Idee einer komplexen Kompetenzaufgabe nach Hallet gestaltet³. Da „*Smile*“ einen eindeutigen Bezug zur Lebenswelt der Lernenden aufweist, können für die Lektüre Aufgaben erstellt werden, anhand derer zentrale Kompetenzen für den Englischunterricht entwickelt, sprachliche Mittel in einem funktionalen Kontext erlernt und erprobt sowie verschiedene Formen der sozialen und kommunikativen Interaktion ausprobiert werden können. Dabei sollten die Aufgaben auf ein **klar definiertes fremdsprachliches Produkt** abzielen, das die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe von sprachlichen und inhaltlichen *Scaffolding* Angeboten erreichen sollen.



Tip: Grundsätzlich ist es wichtig, den jungen Leserinnen und Lesern Gelegenheit zum Artikulieren ihrer individuellen Lektüreerfahrungen zu geben, da ein wichtiges Ziel dieser Einheit der Aufbau von Lesemotivation ist. Der Austausch über die Lektüre könnte zum Beispiel durch eine Gesprächsrunde zum Wochenbeginn ritualisiert werden.

Bibliografische Angaben

- ▶ **Brüning, Ludger/Saum, Tobias:** *Erfolgreich unterrichten durch Kooperatives Lernen 1. Strategien zur Schüleraktivierung*. Neue Deutsche Schule Verlagsgesellschaft, Essen 2009.
- ▶ **Hallet, Wolfgang:** *Graphic Novels. Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen*. In: *Der Fremdsprachliche Unterricht Englisch. Heft 117/2012*. Friedrich Verlag, Seelze 2012.
- ▶ **Hallet, Wolfgang/ Krämer, Ulrich (Hrsg.):** *Kompetenzaufgaben im Englischunterricht. Grundlagen und Unterrichtsbeispiele*. Klett Kallmeyer, Seelze 2014.
- ▶ **Telgemeier, Raina:** *Smile*. Scholastic, New York 2010

³ **Hallet, W./Krämer, U. (Hrsg.):** *Kompetenzaufgaben im Englischunterricht. Grundlagen und Unterrichtsbeispiele*. Klett Kallmeyer, Seelze 2014.

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema: The good and bad sides about growing up/Getting to know Raina

M 1 **Growing up** / Zusammenstellen von guten und schlechten Aspekten der aktuellen Lebensphase

M 2 **Getting to know Raina** / Charakterisieren von Raina im ersten Kapitel

Homework: Read the 2nd chapter.

Benötigt: Placemats im DIN-A3-Format
 Folienkopie/digitale Kopie von M 2 und OH-Projektor bzw. Whiteboard/Beamer

3. Stunde

Thema: Changes in Raina

M 3 **A new Raina?** / Untersuchen der Veränderungen der Protagonistin und Spekulieren, inwiefern diese Veränderungen problematisch werden könnten

Homework: Read chapters 4 and 5.

Benötigt: Folienkopie/digitale Kopie von M 3 und OH-Projektor bzw. Whiteboard/Beamer

4. Stunde

Thema: The functioning of graphic novels

M 4 **How a graphic novel works** / Beschreiben und Analysieren einer Graphic Novel

Homework: Read chapters 6 and 7.

5./6. Stunde

Thema: The inner life of Raina/Raina's friends

M 5 **Raina's thoughts and feelings** / Verfassen eines inneren Monologs

M 6 **Raina's friends** / Beschreiben des Verhaltens von Rainas Freunden

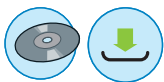
Benötigt: Kopie/Folienkopie/digitale Kopie des Arbeitsauftrages und OH-Projektor bzw. Whiteboard/Beamer
 Kopien (evtl. laminiert) der *Scaffolding*-Angebote
 Kopien von M 5 und M 6 in unterschiedlichen Farben
 Blaue und gelbe Karteikarten

Homework: Read chapter 8.

7./8. Stunde**Thema:** Talking about Raina/Raina's ideas on life**M 7** **Dialogue practice** / Erarbeiten und Präsentieren eines Gesprächs**M 8** **Raina's instruction for life** / Formulieren und visuelles Gestalten einer persönlichen Lebensweisheit

Benötigt:

- Kopie der Aufgabenstellung (M 7)
- genügend Platz zum ungestörten Einüben der Dialoge
- ausreichende Anzahl von DIN-A3-Plakaten; farbige Stifte
- evtl. Laptops/Tablets mit der App *Book Creator*

9. Stunde**Thema:** Reported speech**M 9** **Reported speech** / Üben der Regeln und Anwendungsbereiche der indirekten Rede**10. Stunde****Thema:** A quiz on the novel / A book review**M 10** **Test your knowledge** / Überprüfen des Wissens nach der Lektüre**M 11** **A book review** / Erstellen einer Buchbesprechung**Benötigt:** evtl. Tablets mit der App *Kahoot!***11. Stunde****Thema:** Lernstandserhebung zur Graphic Novel „*Smile*“**LEK** **Klassenarbeit****Benötigt:** evtl. ZM 1**Minimalplan**

Wenn sich die Unterrichtseinheit bei Zeitknappheit nicht im hier vorgeschlagenen Umfang durchführen lässt, kann die Lehrkraft die Sequenz zur indirekten Rede (**M 9**) auslassen. Darüber hinaus kann **M 10** weggelassen werden.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Raina Telgemeier's "Smile"*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



J.C.1.3.1
Lektüren, Lieder und Sachtexte – Novels and Stories
Raina Telgemeier's *Smile* – Mit einer Graphic Novel arbeiten (Klasse 8)
Julian Stiller, Unterrichtspraxis



Die autobiografische Graphic Novel „Smile“ von Raina Telgemeier bietet Schülerinnen und Söhnen der gymnasialen Mittelstufe einen unterhaltsamen und motivierenden Zugang zu aufrechter Gehörlosengliederung. Durch die Auseinandersetzung mit der Protagonistin Raina können die Lernenden eigene Probleme und Konflikte als Heranwachsende erkennen und lösen. Zusätzlich kann sich die Lektüre mit einem geeigneten Lehrtexten der Klassenstufe 8 verknüpfen, so dass die 20. bis 21. Jahrhunderts angesprochen werden.

KOMPETENZPROFIL:
Klassische: 8
Dauer: 20-30 Unterrichtsstunden
Komplexionen: 2. Orientieren sich sprachlich beim und verstehen 1. Sprechen über literarische Inhalte und persönliche Meinungen sprechen, einen Dialog durchführen, 3. Schreiben literarische Texte schreiben
Theoretische Bereiche: Prosa (Schreiben, Übersetzen), literarische Schreiben
Material: Smile, Smile
Zusammenfassend: Graphic Novel „Smile“