

Einfacher und effektiver Einsatz von
Multimedia als ergänzendes Übungsmittel im
Fremdsprachenunterricht

Sven Koerber-Abe

April 2010

Vorwort

Der Einsatz von Computern im Fremdsprachenunterricht wird – meist mit Schlagwörtern wie „multimediales Lernen“, „computerunterstützter Unterricht“ und dergleichen mehr – von vielen Lehrern lautstark gefordert, aber auch von einer Großzahl an Lehrern vehement abgelehnt. Ohne auf jener emotionalen Ebene die Vor- oder Nachteile des Computereinsatzes im Klassenzimmer besprechen zu wollen, sollen in diesem Artikel zunächst die Voraussetzungen an Umfang und Art der Ausrüstung für einen möglichst effektiven, aber dennoch einfach durch den Lehrer herzustellenden und im Fremdsprachenunterricht zu handhabenden Multimedia-Einsatz aufgeführt werden. Nach theoretischen Überlegungen zu den wichtigsten Punkten, die bei der Auswahl und dem Einsatz von Medien im Unterricht beachtet werden müssen (hier am Beispiel von Bildern / Grafiken und Videofilmen), wird darauf folgend an konkreten Übungen beschrieben, wie jene – manchmal etwas vagen – Theorien durch digitale Bearbeitung in der täglichen Unterrichtspraxis angewandt werden können. Zum Schluss wird der Gebrauch zweier dazu sehr dienlichen Programme erklärt.

Dabei muss hierzu schon von Anfang an betont werden, dass der Autor in keinsten Weise dafür plädiert, ganz auf traditionelle Lehrmittel wie z.B. Kursbücher, Wandtafeln, etc. zu verzichten, da dies alles durch PCs ersetzt werden könne. Jene Lehrmittel haben zu Recht ihren festen Platz im Unterricht – der hier Beschriebene Einsatz von Multimedia sollte eher als Sprech Anlass und zusätzliche Unterstützung vor allem bei Übungsaufgaben gesehen werden. Folgende von Wolfgang Schlecht bereits beschriebene Richtlinie muss auch hier gelten: „Neue Medien sollten also nur dort zum Einsatz kommen, wo davon ausgegangen werden kann, dass sie den Lernerfolg tatsächlich steigern.“

(Schlecht 2009, S. 46)

Ebenso wenig soll hier aufgezeigt werden, was Computer-Experten unter Einsatz der modernsten Geräte, teurer Programme und viel Arbeitszeit zu leisten im Stande sein können. Für die alltägliche Lehrarbeit gilt meist das genaue Gegenteil dessen: da die wenigsten Deutschlehrer Programmierkenntnisse und Zugang zu HighEnd-Computern und -Programmen haben, müssen die zu verwendenden Programme das auch für Computerlaien einfache und schnelle Erstellen ansprechender multimedialer Inhalte für den Unterricht möglich machen. Es sollte dabei auch immer möglich sein, etwas ältere Computer einsetzen zu können, da in der Praxis meist auf die Computerausrüstung zurückgegriffen wird, die an den Lehrinstituten vorhanden ist – welche sich in den wenigsten Fällen auf dem technisch höchsten Entwicklungsstand befindet.

Nicht zuletzt ist der in diesem Artikel oftmals verwendete Begriff „Multimedia“ von seiner eigentlichen Bedeutung her im Grunde genommen viel zu allgemein gefasst: er bedeutet ja geradezu die Gesamtheit aller audiovisuellen Medien wie z.B. Text, Grafik, Video und dergleichen mehr, und dies in ihren verschiedensten Kombinationen (s. Wikipedia 2010). Um den Rahmen dieses Artikels nicht zu sprengen, wird hierzu das Augenmerk vor allem auf Grafik-Präsentationen und Videos als Unterrichtsmittel gelegt.

1. Voraussetzungen für Computerprogramme und Geräte

Oftmals sieht der Einsatz von Bildern, Musik oder Filmen im Unterricht so aus, dass jene Medien ohne bzw. nur mit wenig konkreten Übungsaufgaben „einfach nur“ der Klasse gezeigt werden. Dies geschieht z.B. mit Filmen, die am Ende des Semesters sozusagen als Belohnung gezeigt werden¹, was bei Studenten meist großen Zuspruch findet (diese werden sich ja lieber eine Unterrichtsstunde lang einen Film ansehen, als beispielsweise Grammatikübungen zu pauken). Auch für die Lehrer ist es eine kleine Erholungsphase, da während der Filmvorführung der DVD-Spieler die ganze Arbeit übernimmt.

Leider wird bei einem derartigen Medieneinsatz die Chance vertan, den Unterricht mit für die Studenten äußerst interessanten und nachhaltigen Übungen zu bereichern, die vom Lehrer mit einfacher digitaler Manipulation am PC erstellt werden können.

Für ein nicht nur einmaliges, sondern routinemäßiges Erstellen multimedialer Übungen in der Lehrpraxis sollten dabei folgende Punkte für die zu verwendenden Computerprogramme gelten:

- Die Handhabung der Programme zur Übungserstellung darf nicht allzu kompliziert sein, da die wenigsten Lehrer die Zeit haben, sich in ein umfangreiches und schwer zu erlernendes Programm einzuarbeiten.

¹s. Lay, S. 41 f und Biechele 2008, S. 1f

- Jene Computerprogramme sollten möglichst billig oder sogar kostenfrei sein, da die meisten Lehrer wohl kaum bereit sind, einen nicht unwesentlichen Teil ihres Gehalts für ein Programm auszugeben, von dem sie zu Anfang noch nicht wissen, ob sie es in Zukunft auch wirklich regelmäßig einsetzen werden.
- Nicht zuletzt sollten jene Programme zwar die neuesten multimediale Bearbeitungs-möglichkeiten bieten, sie sollten aber nicht nur auf den neuesten Computermodellen laufen, sondern auch auf älteren PCs reibungslos arbeiten, da nicht alle Universitäten (und auch nicht alle Lehrer) bereit sind, jährlich das neuste Computermodell zu kaufen, wenn die alten Geräte im Grunde noch voll funktionsfähig sind.

Kurz gesagt sollten die zu verwendenden Programme ein einfach zu handhabendes, möglichst kostengünstiges Hilfsmittel zum Erstellen von Übungen bieten: durch eine einfache Bedienung und ausreichende, jedoch nicht ausufernde Bearbeitungsmöglichkeiten sollten sie dem Lehrer somit die Arbeit beim Übungserstellen erleichtern, anstatt jene Arbeit zu erschweren und zu vervielfachen.

Es wurde darauf Wert gelegt, dass alle in diesem Artikel beschriebenen Computerprogramme jene Voraussetzungen möglichst erfüllen und auch auf verschiedenen Computersystemen allgemein verfügbar sind. Die darüber hinaus vorausgesetzte Geräteausstattung ist in Japan eigentlich bereits an den allermeisten Lehrereinrichtungen verfügbar²:

- entweder ein Computer mit Windows (ab Windows XP, u.U. auch Windows 98), Mac (ab Mac OS X, u.U. auch frühere Version), oder ein Linux-PC (mit vergleichbarer Linux-Version)
- ein Projektor (auch „Beamer“ genannt), der das Bild auf eine Leinwand, oder falls diese nicht vorhanden sein sollte auf eine weiße Wand

²Aus jenen Gründen wird in diesem Artikel nicht auf die in letzter Zeit aufgekommenen „Interaktiven Whiteboards“ eingegangen, die zwar bis dahin noch nicht dagewesene Möglichkeiten der Anwendung von Multimedia durch Lehrer und Lerner gleichermaßen bieten, jedoch was die Anschaffung betrifft (noch) viel zu teuer und in ihrer Anwendung ziemlich kompliziert sind.

projiziert

- bei Einsatz von Filmmaterial mit Ton: Lautsprecher mit Verstärker

2. Multimedia im Unterricht anwenden

2.1 Grafik- bzw. Bildpräsentationen

Die Vorteile des Einsatzes des Mediums Bild im Unterricht besonders gegenüber bilderlosen Textaufgaben brauchen hier nicht allzu detailliert aufgeführt werden, da dieses Thema über mehrere Jahrzehnte hinweg schon hinreichend von verschiedenen Wissenschaftlern im Fremdsprachenbereich diskutiert wurde. Der positive Effekt, der durch das Verwenden von (gedruckten) Bildern im Fremdsprachenunterricht auftritt, wurde u.a. von Klara Montani aufgezeigt. Sie beschreibt dabei die Funktion von Bildmaterial als eine Art besonderer Aktivierung des Gedächtnisses beim Fremdsprachenlernen:

Es entsteht nämlich eine dauernde enge Verbindung zwischen dem Bild und dem dazugehörigen Lautsignal, das beim Anblick des Bildes spontan in der Erinnerung auftaucht und dazu führt, dass der Schüler imstande ist, den sprachlichen Ausdruck auch in jeder anderen, parallelen Situation leicht zu finden.

Umgekehrt erscheint im visuellen Gedächtnis beim Hören eines bekannten Lautsignals das damit verbundene Bild und hilft uns auch später, ohne die physische Gegenwart des Bildes oder dessen, was es darstellt – sei es ein Gegenstand oder eine Situation –, das Gehörte zu identifizieren und ihm die richtige Bedeutung zuzumessen. (Montani 1971, S. 44)

Für den Einsatz von multimedialen, digitalen Präsentationen im Unterricht gelten die oben erwähnten Vorteile natürlich genauso. Diese Präsentationen sollten jedoch für das Zeigen in der Klasse nicht etwa ausgedruckt, oder auf einem kleinen Computermonitor dargestellt werden. Es erweist sich als weitaus vorteilhafter, zum Präsentieren einen mit dem PC verbundenen Projektor zu verwenden, der das Bild großflächig im Klassenzimmer abbildet. Bei dieser Präsentationsweise kommen zu den oben genannten Vorteilen zur Arbeit mit Bildern im Unterricht weitere, äußerst positive Effekte hinzu. Wie Klimsa und auch Schlecht darlegen, kann es sich sehr vorteilhaft auf das Lernverhalten auswirken, wenn nicht jeder Lerner seinen Blick lediglich nach unten auf sein eigenes Lehrbuch oder vom Lehrer verteilte Kopien wendet, sondern sich alle Lerner gemeinsam nach vorne auf ein allen gut sichtbares Ziel konzentrieren, und dabei gleichzeitig den Lehrer in ihrem direkten Blickfeld haben:

Der nach vorn und damit auch auf die Lehrperson gerichtete Blick wirkt sich positiv auf das Konzentrationsvermögen der Kursteilnehmer aus, da ihre Blicke identische Inhalte und Abläufe fokussieren und sie Mimik und Gestik der unterrichtenden Person real time wahrnehmen und entsprechend darauf reagieren können. (Schlecht 2009, S. 46)

Darüber hinaus kann es auch als Vorteil gerechnet werden, dass im Gegensatz zu den meist unnatürlichen weil gestellten Fotos aus dem Lehrbuch, die Lerner anhand der vom Lehrer angefertigten Präsentationen mit authentischem Material arbeiten können. Es können hierbei z.B. originale Videos aus dem deutschen Fernsehen benutzt werden, Fotos aus deutschen Online-Angeboten, oder sogar vom Lehrer selbst angefertigte Fotos und Videos, was durch die weite Verbreitung bezahlbarer und unkomplizierter Digitalkameras auch Nicht-Fachleuten mit wenig Aufwand gelingen kann.

Besonders für einen Einsatz bei Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen als Sprachlernern, wie es besonders an Universitäten der Fall ist, kommt die starke Aufgeschlossenheit dieser Altersgruppen den neuen Medien gegenüber hinzu – nicht nur im technikbegeisterten Japan:

Das Interesse junger Menschen an Kino und Filmwissenschaft ist allgemein hoch. Lerninhalte, die thematisch lebensweltlich relevante Aspekte der Lerner ansprechen, steigern die Motivation. Die Arbeit mit Filmen trägt ferner zu einem erweiterten abwechslungsreicheren Textsortenangebot bei. (Lay 2010, S. 42)

Zu guter Letzt kann der einfache Transport der digitalen Unterrichtsmittel als Argument dienen: falls die Möglichkeit für Lehrer besteht, am Lehrinstitut auf dort bereits vorhandene Computer zurückzugreifen, können sämtliche Materialien sehr leicht z. B. auf einem USB-Speicherstick transportiert werden. Auch bei der Benutzung des eigenen Lehrer-PCs ist der Transport relativ einfach, wenn man einen sogenannten „Ultra-Mobile-PC“ oder ein „Netbook“ besitzt, deren Abmessung und Größe bisweilen kleiner sind als ein gewöhnliches Lehrbuch.

2.2 Welche Bilder wie präsentieren?

Es ist bei all den positiven Eigenschaften, die das Benutzen von Bildern und Grafiken im Deutschunterricht mit sich bringen, jedoch nicht ausreichend, jene Bilder lediglich in der Klasse zu zeigen. Ein Fehler beispielsweise, der beim Gebrauch von Bildern im Unterricht oft gemacht wird, kann an folgendem Beispiel erkannt werden: Der Lehrer projiziert bei einer Übungsaufgabe mehrere Bilder an die Wand, auf denen verschiedene Personen abgebildet sind, wie beispielsweise die Grafik auf Abbildung 1. Die Lerner sollen nun diese Personen beschreiben, z.B. im Hinblick auf ihre Kleidung, was sie in der Hand haben, ihre Mimik, etc.

Eine Aufgabe dieser Art ist vielleicht anfangs noch zur Veranschaulichung der anzuwendenden Grammatik sinnvoll, sie wird jedoch mit großer Wahrscheinlichkeit schnell langweilig für die Lerner. Den Grund hierfür hat Günter Storch zwar nur für Bilder auf Papier im Unterricht beschrieben, er gilt aber ohne weiteres auch für Präsentationen im Unterricht:

Reine Bildbeschreibungen dürften für die Lernenden wenig motivierend sein, denn welchen Sinn hat es schon (zumindest aus der



Abbildung 1: unbearbeitete Grafik

Sicht der Schüler), etwas zu beschreiben, was alle vor sich haben und sehen. Insbesondere geschlossene Bilder, die nicht über sich selbst hinausweisen, sind als Sprech Anlass meist ziemlich unergiebig. (Storch 1999, S. 276)

Storch, wie auch Eichheim und Wilms³, fordern hierbei Bilder, die nicht von vornherein selbsterklärend sind, sondern gewisse „Offenheiten“ bieten, also eine entscheidende Information „offen lassen“. Somit werden die Lerner animiert, über das Objekt zu spekulieren und mit Kreativität Lösungssätze zu finden.

Diese Offenheiten können sich z.B. aus dem bewussten Weglassen von Bildinformationen ergeben, durch ungewöhnliche Blickwinkel, und dergleichen mehr. Die Offenheiten regen die Lerner dazu an, eine mögliche sprachliche Lösung zu erarbeiten. Dabei ist es wichtig, dass jene Offenheiten nicht nur auf einen einzigen, offensichtlichen Lösungssatz hinauslaufen, sondern ein weites Feld an Spekulationen bieten. Dies kann zu einem äußerst effektiven Sprech Anlass werden, wenn die Lerner mit den bisher gelernten sprachlichen

³vgl. Eichheim u. Wilms 1981, S. 106 ff.

Mitteln nach Lösungen suchen. Darüber hinaus besteht bei den ihren Kommilitonen zuhörenden Lernern weitaus mehr Interesse, die verschiedenen und dadurch interessanten Antworten der anderen zu hören, als lediglich eine allen schon offensichtliche Antwort nochmals vorgesagt zu bekommen.

Trotz dieser leicht verständlichen theoretischen Beschreibungen kann es in der Praxis für den Lehrer jedoch sehr schwer werden, zum jeweiligen Lehrthema auch derartige offene Bilder in ausreichender Menge zu finden.

Hier erfolgt nun der Vorschlag des Autors dieser Arbeit, in dem Sprachlehrern einfache Richtlinien und konkrete Beispiele geboten werden, mit denen auch Computerlaien unter Anwendung digitaler Manipulation mit „normalen“, eigentlich geschlossenen Bildern interessante Übungen mit den oben geforderten Offenheiten erstellen können, die den Lernern Spaß machen und kreatives Sprachanwenden ermöglichen.

Wie bereits angesprochen, braucht es gewisse Offenheiten bei Übungsbildern. Eine einfache Art der Offenheit wäre z. B. ein unbekannter, auf dem präsentierten Bild nicht erscheinender Faktor. Zur Beschreibung dieses Faktors sollte den Studenten Raum für Spekulationen gelassen werden. Somit werden sie ermutigt, ihre Fremdsprachfähigkeiten zur Lösungsbeschreibung nicht nur nach vorgegebenem Muster, sondern „aus sich selbst heraus“ und frei einzusetzen. Wenn man zur Veranschaulichung das vorige, eigentlich farbige Bild von Abbildung 1 nimmt, könnte z.B. durch das Herausnehmen der Bildfarben ein derartiger, unbekannter Faktor geschaffen werden. Die Studenten sollen nun beschreiben, was auf dem Bild welche Farbe haben könnte (bei fortgeschrittenen Lernern vielleicht sogar mit einer kurzen Begründung ihrer Ideen). Antworten, die die Studenten hierzu bilden könnten, wären beispielsweise: „Ich glaube, sein Kopf ist rot, weil er sich sehr ärgert.“ oder: „Sein Anzug ist schwarz, denn Anzüge sind fast immer schwarz.“

Mit der Auflösung, in diesem Beispiel also dem Zeigen des Bildes in Farbe, kann der Lehrer auch noch etwas tiefer auf die Antworten der Studenten eingehen. Hier z. B. dass es in Deutschland im Alltag weitaus mehr Anzüge zu sehen gibt, die nicht schwarz sind; oder dass die Idee des Studenten, der Mann habe einen roten Kopf, eigentlich viel besser zum Bild passen würde, als die „echte“ Hautfarbe wie sie nun zu sehen ist. Dieses direkte Feedback

bietet eine Fülle von verschiedenen Möglichkeiten, über das bildliche Aufzeigen kultureller Unterschiede bis hin zum Zeigen, dass die Antworten der Lerner nicht nur zum Einüben der Grammatik herangezogen werden, sondern auch auf deren informativen Inhalte eingegangen werden kann, was weitaus motivierender für die Lerner sein kann.

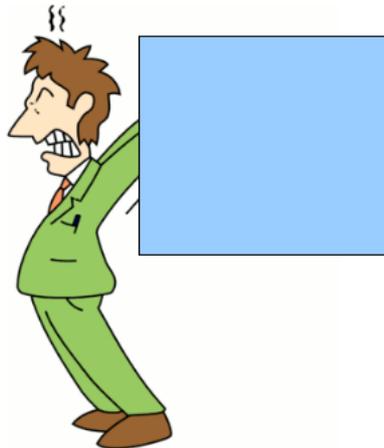


Abbildung 2: Verdecken von Bildteilen

Eine andere Möglichkeit der Bildbearbeitung, die nur wenig mehr Arbeitsaufwand durch den Lehrer bedarf, ist das Verdecken eines Bildteils. Dabei sollte möglichst ein Bildteil mit einer für das Gesamtverständnis des Bildes wichtigen Information gewählt werden. Bei der vorigen Abbildung würde es den Studenten viel Raum für interessante Spekulationen bieten, wenn verdeckt wäre, was der Mann in der Hand hält (wie auf Abbildung 2). Die Lerner können hier ausgesprochen kreativ ihre Deutschkenntnisse anwenden, und haben auch Spaß daran, die – erfahrungsgemäß manchmal ziemlich eigenartigen, dadurch aber unterhaltsamen – Ideen ihrer Kommilitonen zu hören.

Eine weitere, dem vorigen Beispiel ähnliche Art der Bildbearbeitung, wäre das spätere hinzufügen eines anderen Bildes. Hier kommt es nun besonders auf die Kreativität des Lehrers an, zusammenpassende Bilder zu verbinden und entsprechende Fragen an die Lerner zu stellen. Zu Abbildung 1 würde die Frage „Was möchte der Mann kaputt machen?“ viel Freiraum für Interpretation auf Seiten der Lerner bieten – wie vorhin auch schon können



Abbildung 3: Zusammenfügen von Bildern

fortgeschrittenere Lerner zusätzlich Begründungen angeben. Eine mögliche Bildzusammenstellung bietet Abbildung 3, worauf der Mann einen Computer zerschlagen will, eine entsprechende Frage an die Lerner wäre hierzu: „Warum möchte der Mann den PC kaputt machen?“.

Es ist – anders als bei der Arbeit mit Printmedien – mit dem Computer nicht allzu schwierig, Bilder aus mehreren Quellen mit völlig verschiedenen Abmessungen zusammenzufügen. Der Einsatz der später im Artikel genauer beschriebenen Präsentations-Programme erlaubt es dem Lehrer, die Größen der verschiedenen Bilder zu verändern und abzugleichen, so dass ein relativ stimmiges Gesamtbild erzielt werden kann. Das Angebot an Bildern und Grafiken im Internet ist dabei derart groß, dass benötigte Bilder mit Inhalten, die ganz den Vorstellungen des Lehrers entsprechen, durch den Einsatz von Suchmaschinen oder Online-Grafiksammlungen in relativ kurzer Zeit gefunden werden können.

Nicht nur das Einfügen anderer Bilder ist möglich, sondern auch das Einfügen von Texten in vielen verschiedenen Formen. Gerade noch nicht allzu fortgeschrittenen Lernern kann durch eine Texteinblendung (welche nicht unbedingt ein vollständiger Satz sein muss!) ein gewisser Grad an Vorentlastung gegeben werden.

Als weiterer Arbeitsschritt zu Abbildung 3 wäre somit das Einfügen einer

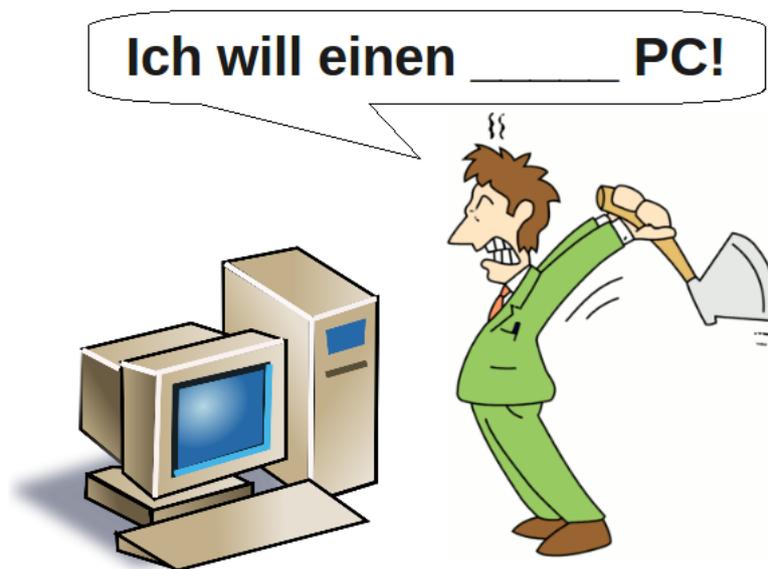


Abbildung 4: Texte einfügen

kleinen Sprechblase denkbar, die einen unvollständigen Ausruf des Mannes zeigt (siehe Abbildung 4). Obwohl sich diese Art der Übung nicht allzu sehr von typischen Lehrbuch-Übungen unterscheidet, bei denen nur ein oder wenige Wörter in der richtigen Form eingesetzt werden müssen, ergeben sich durch die enge Verbindung zum Bildinhalt weitaus mehr Gestaltungsmöglichkeiten beim Benutzen der Fremdsprache, als bei einer bilderlosen Übung. Der Lerneffekt ist ebenso als weitaus höher einzustufen, da wie bereits erwähnt eine direkte Verbindung zwischen den Worten, ihrem Laut und dem entsprechenden Bild auf Seiten der Lerner hergestellt wird.

Die bisherigen Übungsbeispiele zeigten lediglich Bearbeitungsmöglichkeiten, um „gewöhnlichen“ Bildern die für einen Sprechanlass wichtigen Offenheiten bzw. unbekanntem Faktoren hinzuzufügen. Dabei ist es aber ebenso möglich, jene Faktoren „außerhalb“ des Bildes einzubauen, nämlich durch eine etwas abgeänderte Präsentationsart. Eine Möglichkeit wäre, das unbearbeitete Bild der Klasse nur für einen kurzen Augenblick (ca. 2 bis 3 Sekunden) zu zeigen, und dann sofort wieder wegzunehmen. Der Lehrer kann nun einzelne Fragen dazu stellen (z. B. „Welche Farbe hatte die Hose?“), oder

die Lerner müssen nun selbstständig möglichst viele Details zum gesehenen Bild nennen. Diese Übung funktioniert also wie eine Art Quiz; die nötige Offenheit ergibt sich nicht aus dem Bild selbst heraus, sondern aus der Art und Weise der Präsentation.

In diesem Sinne wären andere Präsentationsmöglichkeiten ebenso denkbar. Z. B. können in der Klasse jeweils Paare gebildet werden, wobei immer einer der Lerner mit dem Rücken zum projizierten Bild sitzt und es somit nicht sehen kann. Der Partner sieht das Bild und versucht nun, es dem Gegenüber möglichst genau zu beschreiben. Der hörende Partner kann dazu eine Skizze jenen Beschreibungen entsprechend zeichnen. Zum Schluss kann so relativ einfach kontrolliert werden, ob beide sich gut verständigen konnten, da aufgrund des angefertigten Skizzenmaterials mögliche Fehlerursachen schnell gefunden werden können. Weitere Variationen in der Präsentationsweise, um Offenheiten zu bilden, sind natürlich möglich – hier ist lediglich die Phantasie des Lehrers beim Übungsgenerieren die Grenze.

Allgemein gesagt muss also der Lehrer, der Bilder und Grafiken im Unterricht als Übungsgrundlagen verwendet, lediglich darauf achten, dass im Bild selbst ein unbekannter Faktor für die Lerner enthalten ist, was durch einfache digitale Bildmanipulation erfolgen kann. Eine andere Möglichkeit der Generierung jener Offenheiten kann durch eine besondere Art und Weise der Präsentation erreicht werden, z. B. einem Quiz. Dadurch werden die Lerner zum Überlegen und zum kreativen Sprachgebrauch angeregt, was auch bei mehrmaligem Durchführen ähnlich gestalteter Übungen nicht langweilig wird.

2.3 Filme im Unterricht

Filme bieten – weit mehr noch als Bilder oder Tonaufnahmen – einen tieferen Einblick in das Leben und die Kultur des Zielsprachenlandes. Nicht nur die Sprache, sondern auch Gestik und Mimik der Protagonisten wird vermittelt, ihr Verhalten und Reagieren in verschiedenen Situationen, die Umgebung und Gegebenheiten des fremden Landes und dergleichen mehr. Anders ge-

sagt besitzt die Semiotik⁴ von Filmen an sich durch ihr *gleichzeitiges* Darstellen der verschiedenen semiotischen Zeichenarten (also ikonische, indexalische und symbolische Zeichen) eine Informationsfülle, die jene von Bildern oder Hörbeispielen bei weitem übertrifft:

Film mischt das Zeichenrepertoire, verwendet vor allem ikonische Zeichen (bildhafte Wiedergabe von Protagonisten und Artefakten in einer konkreten Raum-Zeit-Konstellation, dabei Farben, Licht u.v.a.), akustische Zeichen, die Ikonisches wie Symbolisches assoziieren lassen (Sprache / Verbales und Paraverbales, Geräusche, Musik, Stille ...), sowie indexalische Zeichen, die, insbesondere in diesem Medium, als Mittel der Steigerung und Aufrechterhaltung von Spannung, kombiniert mit jedem anderen Zeichentyp, Verwendung finden.

Ein Blick, eine Geste, ein Accessoire, ein bestimmtes Geräusch wie auch eine bestimmte Kameraeinstellung oder -perspektive u.v.a. sind An-Zeichen für etwas, was im Film Bedeutung trägt. (Biechele 2007, S. 196)

Vor allem bei Lernern mit noch nicht allzu hohem Sprachniveau, oder Lernern, deren Wissen über Kultur und Gepflogenheiten des Fremdsprachenlandes noch relativ gering ist, kann es durch diese Flut an Informationen jedoch schnell zu Schwierigkeiten beim Verstehen und somit zu Fehlinterpretationen des Films kommen. Eine nötige Vorentlastung könnte das Arbeiten mit Bildschirmfotos des später zu sehenden Films bieten: Mit dem Computer können mehrere Bildschirmfotos der Filme angefertigt werden, welche im darauf folgenden Arbeitsgang mit den bereits genannten Offenheiten versehen und schließlich als Bildübungen im Unterricht eingesetzt werden. Hierbei gelten ebenso die weiter oben beschriebenen Punkte für ein Arbeiten mit Bildern im Unterricht. Für eine geeignete Vorentlastung sollte der Lehrer folgende Fragestellungen beachten:

⁴vgl. de Saussure 1967 und Peirce 1983

„Welches Wissen und Können um politische, sozioökonomische und kulturelle Gegebenheiten ist wichtig, damit das Verstehen eines Filmes bis zu einem bestimmten Grad zu sichern ist?“

„Wie kann das eigene kulturelle Vorverständnis aufgerufen und für das Verstehen von filmischen Informationen der Zielkultur genutzt werden?“ (Biechele 2008, S. 113 ff.)

Bei der Arbeit mit dem „eigentlichen“ Film gelten die für Arbeit mit Bildern genannten Forderungen theoretisch zwar ebenso, in der Praxis muss aufgrund der Unterschiede der bislang besprochenen statischen Bilder und bewegter Bildfolgen mit dazugehörigem synchronem Ton jedoch eine andere Art von Bearbeitung und Präsentation erfolgen. Etwas positiver ausgedrückt, bieten sich durch die Andersartigkeit von Filmen neuartige Möglichkeiten zur Erstellung multimedialer Übungen.

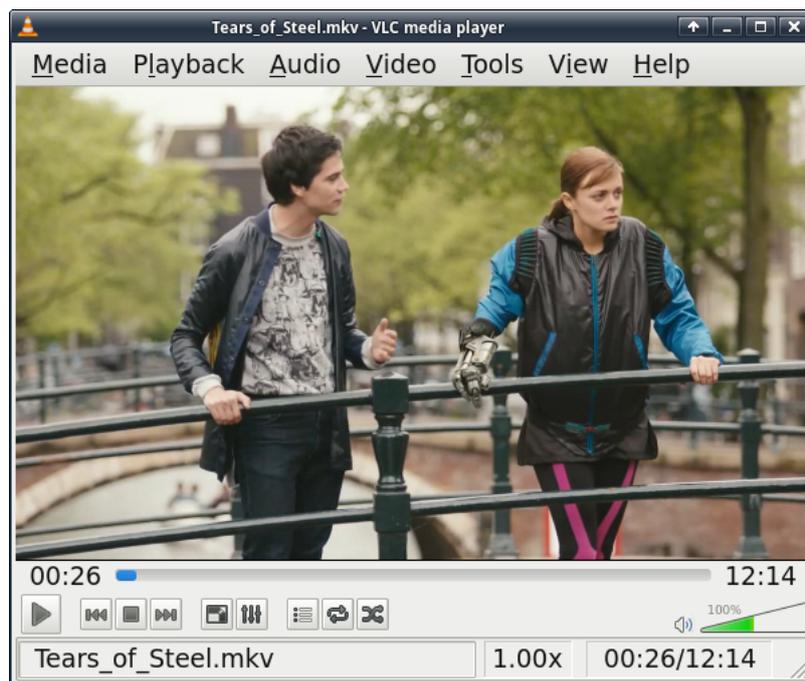


Abbildung 5: pausiertes Video

Einen Film im Unterricht lediglich zu zeigen und danach die Lerner zu fragen, was sie gesehen haben oder was sie darüber denken, ergibt nicht

allzu viele Übungsmöglichkeiten, die das Interesse der Lerner fortdauernd aufrechterhalten können. Die schon beschriebenen Offenheiten für Sprechanschlüsse können auch bei Videos erreicht werden. Da beim Film bewegte Bilder mit synchronem Ton verbunden sind (außer natürlich bei Stummfilmen), ergibt sich eine Offenheit aus dem Weglassen des einen bzw. anderen Teil des Films: das Zeigen eines Filmabschnitts ohne Ton ermuntert die Lerner sich auszudenken, was in den gezeigten Szenen wohl gesprochen wurde. Ebenso kann das Vorspielen des Filmtons ohne die dazu gehörenden Bilder als Sprechanschlüsse dienen, sich eine Szene zum Gehörten auszudenken⁵. Dabei kann tiefer gehend z. B. besonderes Augenmerk auf die Darstellung der Mimik und Gestik, die Beschreibung der möglichen Protagonisten, der Szenerie oder dergleichen mehr gelegt werden.

Eine andere Möglichkeit bietet sich aus dem Stoppen oder Pausieren des Films vor bzw. inmitten einer wichtigen Szene, wie auf Abbildung 5. Die Fragen, wie diese Szene ausgehen könnte, wer oder was vielleicht hinzukommen kann usw. bieten eine Fülle an Sprechanschlüssen. Hierbei kann ebenso für Anfänger entsprechende Vorentlastung, z. B. durch das Vorgeben von Stichwörtern, erreicht werden.

Es besteht eigentlich auch die Möglichkeit, bei Filmen nur einen bestimmten Teil des Bildes zu verdecken, oder Texte und Grafiken einzublenden – diese Bearbeitung ist jedoch aufgrund der sich ständig bewegenden und sich ändernden Bildfolgen weitaus komplizierter als eine Bearbeitung von „stehenden“ Bildern. Ebenso sind die Anforderungen an die Computerausrüstung ungleich höher, weshalb für den alltäglichen Einsatz folgende Bearbeitungsweise vorzuziehen wäre: es können von den zu bearbeiteten Filmszenen Bildschirmfotos aufgenommen werden, die dann wie weiter oben beschrieben als Bilder bearbeitet werden, z. B. mit Text versehen werden wie bei Abbildung 6. Beim Zeigen des jeweiligen Filmes wird dann dieser an der entsprechenden Stelle pausiert und das aufgenommene, bearbeitete Bild wird präsentiert. Dieser Wechsel kann beim Computereinsatz relativ schnell und beinahe ohne Unterbrechung erfolgen, was also einer direkten Bearbeitung des Films gleichkommt – dies jedoch mit weitaus weniger Arbeitsaufwand.

⁵vgl. Biechele 2007, S. 3



Abbildung 6: Bearbeitung eines Filmfotos

2.4 Ausblick

Eine vom Lehrer vorgegebene Übung mit Bildern oder Filmen bietet eine Fülle von Sprechansätzen für die Lerner. Bei fortgeschritteneren Lernern können diese – die nötige Zeit vorausgesetzt – auch selbst digital kreativ werden: da die meisten Lerner im Besitz einer Digitalkamera oder eines Handys mit Kamerafunktion sind, besteht die Möglichkeit, die Lerner selbst Bilder oder gar Filme anfertigen zu lassen. Dazu können sie dann selbstständig Übungsaufgaben erstellen und in der Klasse zeigen, bzw. auf eine Kurs-Homepage laden, was bei angemessener Durchführung als großer Motivationsschub dienen kann. Näheres hierzu bei Körber-Abe 2009.

3. Erstellen von Übungen

3.1 Präsentations-Programme

Die unter Abschnitt 2.2 beschriebenen Bildmanipulationen können relativ einfach mit einem sog. Präsentations-Programm durchgeführt werden, wie z. B. Microsoft PowerPoint. In diesem Artikel wird jedoch nicht das Microsoft-Produkt verwendet, da der Anschaffungspreis von ca. 100 Euro doch ziemlich hoch ist. Ebenso ist das Programm aufgrund seiner riesigen Fülle an Bearbeitungsmöglichkeiten für Anfänger etwas zu komplex und deshalb kompliziert zu bedienen. In diesem Artikel wird aus diesen Gründen das kostenlos erhältliche OpenOffice verwendet, das zwar etwas weniger Bearbeitungsmöglichkeiten bietet, aber leichter anzuwenden ist. Hinzu kommt die Verfügbarkeit einer deutschen oder englischen Version, die auch auf „fremdsprachlichen“ Windows-Versionen (wie z. B. der japanischen) läuft.⁶ Es können mit diesem Programm auch Dateien im PowerPoint-Format gespeichert werden – was umgekehrt leider nicht möglich ist.

3.1.1 Bilder in OpenOffice

Das Einfügen von Bildern in eine OpenOffice-Präsentation gestaltet sich ähnlich wie das Einfügen in einem Textverarbeitungs-Programm, z. B. bei Microsoft Word. Unter dem Menüpunkt „Einfügen“ in der oberen Bildleiste

⁶Beim Verwenden der deutschen OpenOffice-Version unter einem japanischen Windows XP kann es vorkommen, dass in den Menüpunkten die Umlaute nicht korrekt angezeigt werden. Auf die Texteingabe hat dies jedoch keinerlei Auswirkungen – ein Ausweichen auf immer korrekt angezeigte englische Menübeschreibungen ist bei Bedarf jederzeit mit dem Anpassen der Sprache in den Programm-Optionen möglich.

wird der Punkt „Bild“ und „aus Datei“ gewählt (siehe Abbildung 7). Im folgenden Auswahldialog kann man das gewünschte Bild wählen. Das Bild erscheint nun auf der Folie und kann beliebig verschoben werden, indem man einmal auf das Bild klickt und dann bei gedrückt gehaltener Maustaste das Bild verschiebt (der Mauszeiger verwandelt sich dabei in eine zugreifende Hand). Zum Einfügen weiterer Bilder werden diese Arbeitsschritte entsprechend wiederholt.

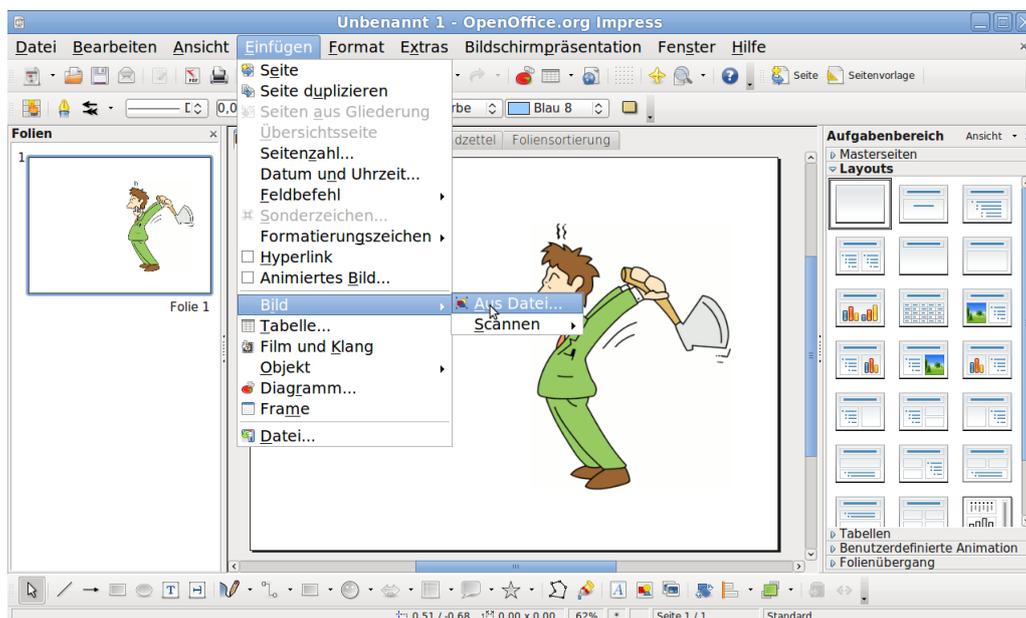


Abbildung 7: Einfügen von Bildern

Das Bild kann auch vergrößert oder verkleinert werden, indem man einmal auf das Bild klickt und dann eines der acht grünen Quadrate, die sich um das Bild herum befinden, mit gedrückter Maustaste verschiebt. Es sollte dabei beachtet werden, dass sich so das Höhen- und Breitenverhältnis des Bildes ändern kann. Wenn man zusätzlich zur Maustaste noch die „Shift“-Taste auf der Tastatur gedrückt hält, dann kann die Bildgröße verändert werden, ohne dass sich am Höhen- und Breitenverhältnis etwas ändert. Bilder können zugeschnitten werden, indem man mit der rechten Maustaste auf das Bild klickt und im erscheinenden Menü den Punkt „Bild zuschneiden“ wählt.

Das Herausnehmen der Farben eines Bildes, also das Umwandeln in ein

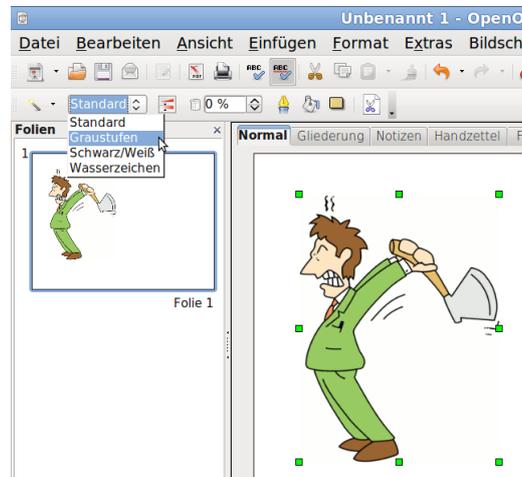


Abbildung 8: Umwandeln in ein Graustufenbild

sog. Graustufenbild, geschieht, indem man das Bild einmal anklickt und dann den Punkt „Standard“ in der dritten Reihe der oberen Bildleiste auswählt (siehe Abbildung 8). Hier wählt man nun den Punkt „Graustufen“ an.

Bildteile können verdeckt werden, indem eine der Formen auf der unteren Bildleiste angeklickt wird, z. B. das Rechteck. Wenn man nun auf der Folie bei gedrückter Maustaste die Maus verschiebt, wird die gewählte Form aufgezogen (siehe Abbildung 9). Diese Form kann nun genauso wie ein Bild verschoben und in der Größe verändert werden.

Ähnlich werden Texte eingefügt: Man wählt eine der Formen aus der unteren Bildleiste aus und fügt sie wie oben erklärt in die Folie ein (hierzu eignen sich besonders die Sprechblasen-Formen in der Mitte der unteren Bildleiste). Nach einem Doppelklick auf die zu beschriftende Form erscheint ein blinkender Cursor in deren Mitte. Nun kann mit der Computertastatur Text geschrieben und in Größe, Font und Schriftart wie bei einem Textverarbeitungsprogramm geändert werden (siehe Abbildung 10).

Neue, leere Folienseiten werden unter dem Menüpunkt „Einfügen“ und „Seite“ in der oberen Bildleiste eingefügt und man kann hier neue Bilder, Texte und dergleichen mehr einbauen. Falls man statt dessen unter „Einfügen“ den Punkt „Seite duplizieren“ wählt, wird eine Kopie der eben bearbei-

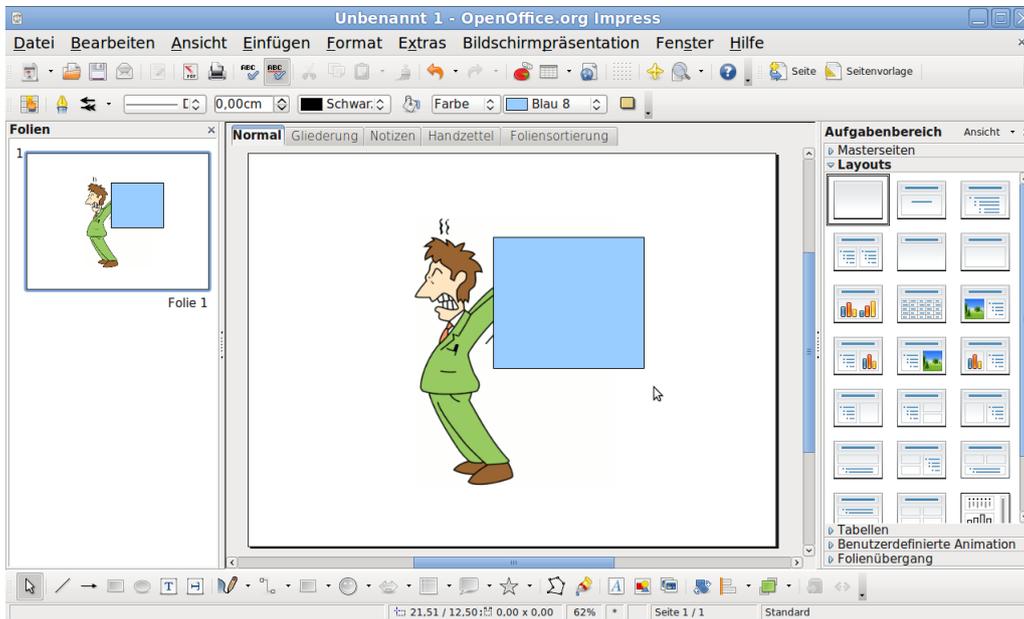


Abbildung 9: Verdecken von Bildteilen

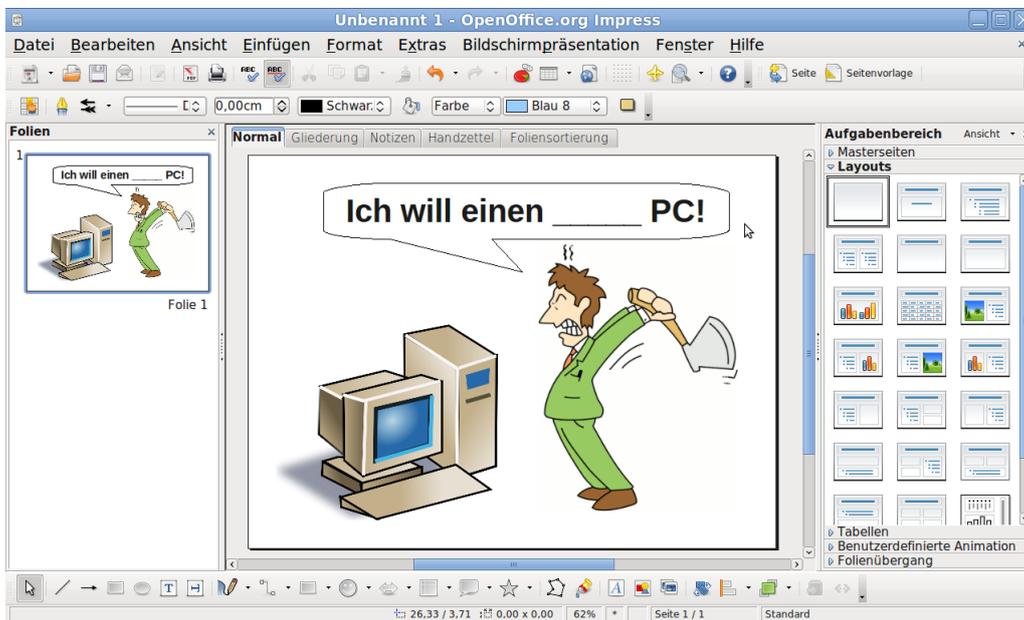


Abbildung 10: Textboxen einfügen

teten Folie erstellt, die man nach Belieben weiter bearbeiten kann. So können interessante Bildveränderungen bei der späteren Präsentation erreicht werden.

Präsentationen können direkt aus dem Programm heraus mit einem Druck auf die Taste „F5“ auf der Tastatur gestartet werden. Dann schaltet das Programm in den Vollbildmodus, es werden also nur die Folien ohne die Menüs etc. angezeigt. Mit einem Klick der linken Maustaste oder dem Druck auf die „Pfeil-nach-unten-Taste“ der Tastatur wird dann jeweils die folgende Folie angezeigt.

Alternativ kann die Präsentation auch als PowerPoint-Datei oder PDF-Datei gespeichert werden; eine Präsentation ist dann mit den entsprechenden anderen Programmen möglich.

3.1.2 Filmpräsentation mit dem VLC-Media Player

Für das Abspielen von Filmen im Unterricht eignet sich eigentlich jeder übliche Videoplayer, wie z. B. der Windows Media Player. In diesem Artikel wird jedoch der kostenlos erhältliche VLC Media Player vorgestellt, da dieser einige Vorteile bietet: Er läuft aufgrund seiner geringen Größe auch auf alten Computern in seiner aktuellsten Version flüssig. Ebenso sind die neuesten Video-Codecs schon eingebaut er ist sehr einfach bedienbar – nicht zuletzt da die wichtigsten Funktionen bequem per Tastendruck abgerufen werden können.⁷

Für ein besseres Sehen in der Klasse kann man durch einen Doppelklick auf das Filmfenster in den Vollbildmodus wechseln, es wird dann nur der Film ohne Menüs, Programmleisten und dergleichen angezeigt. Alternativ erfolgt der Wechsel in den Vollbildmodus durch einen Druck auf die Taste „f“ auf der Computertastatur.

⁷Bei alten Versionen anderer Videoplayer-Programme kann es vorkommen, dass ein zum Ansehen des Films nötiger Codec nicht enthalten ist. Dieser muss dann zusätzlich aus dem Internet heruntergeladen werden, oder es ist gar eine Installation der neusten Programmversion nötig.

Durch einen Druck auf die Leertaste der Tastatur wird der Film pausiert, ein nochmaliger Druck lässt den Film wieder weiterlaufen. Im Vollbildmodus kann durch das gemeinsame Drücken der Tasten „Ctrl“ und „Pfeil-nach-links“ einen kurzen Moment im Film zurückge-sprungen werden, während „Ctrl“ und „Pfeil-nach-rechts“ nach vorne springen lässt. Dies ist sehr praktisch bei Szenen, die für die Lerner schwierig zu verstehen waren und schnell noch einmal wiederholt werden sollen.

Die Tonlautstärke kann durch die Tastenkombination „Ctrl“ und „Pfeil-nach-oben“ erhöht, und durch „Ctrl“ und „Pfeil-nach-unten“ verringert werden. Alternativ wird der Ton durch einen Druck auf die Taste „m“ ganz ausgeschaltet, ein nochmaliger Druck schaltet ihn wieder ein.

Ein Bildschirmfoto kann am einfachsten erstellt werden, wenn man den Film an der ge-wünschten Szene pausiert und dann den Menüpunkt „Video“ und „Schnappschuss“ wählt. Alternativ kann dazu auch die Tastenkombination „Shift“ und „s“ gedrückt werden. Ein Abbild der Szene wird dann im für digitale Fotos allgemein üblichen JPG-Bildformat auf dem Computer abgespeichert und kann dann nach Belieben weiter bearbeitet werden. Beim kombinierten Arbeiten von Filmen mit den dazugehörigen Bildschirmfotos kann relativ schnell zwischen den verschiedenen Anwendungsfenstern auch im jeweiligen Vollbildmodus gewechselt werden: der gleichzeitige Druck auf die Tasten „Alt“ und „Tab“ lässt die Anzeige auf das jeweils nächste offene Anwendungsfenster springen.

3.1.3 Ressourcen im Internet

Bei der Suche nach Bildern mit gewünschten Inhalten sind spezielle Bildersuchseiten der großen Internetsuchmaschinen sehr hilfreich. Google bietet z.B. unter *images.google.de* eine nicht allzu komplizierte, aber umfangreiche Möglichkeit, im gesamten Internet gezielt nach Bildern zu suchen. Bei der Wikipedia-Partnerseite Commons unter *http://commons.wikimedia.org* kann man Bilder zu einer Vielzahl an Themen finden, die in den allermeisten Fällen sogar unter einer freien Lizenz stehen.

Ebenso sind Online-Bildersammlungen sehr nützlich, die Bilder und Gra-

fiken nach Themen geordnet zur Verfügung stellen. Die OpenClipartLibrary unter <http://www.openclipart.org> und WP-Clipart unter <http://www.wpclipart.com> bieten nicht nur eine Fülle an qualitativ hochwertigen Bildern. Sämtliche Bilder sind hier public domain, d.h. man kann diese Bilder ohne Angst vor einer Copyright-Verletzung kostenlos auch auf der eigenen Homepage verwenden.

Für eine Arbeit mit Filmen im Unterricht eignen sich nicht nur Spielfilme auf DVD. Auch im Internet gibt es eine riesige Anzahl an (meist etwas kürzeren) Filmen und Videos, die man bei Übungen einsetzen kann. Die Online-Angebote der deutschen Fernsehsender bieten hier überwiegend qualitativ hochwertiges Material in ausreichender Menge, z. B. die ARD mit ihrer Mediathek unter <http://www.ardmediathek.de/ard/servlet/>. Hier findet man sicher Videos, deren Themen die jeweilige Klasse interessieren könnten. Auch die Videoseite Youtube erlaubt unter <http://www.youtube.com> das Suchen nach Videos bestimmter Inhalte – die Qualität dieser schwankt jedoch meistens.

Die in diesem Artikel vorgestellten Programme können unter ihren jeweiligen Homepage-Adressen heruntergeladen werden:

- OpenOffice <http://de.openoffice.org/>
- VLC Media Player <http://www.videolan.org/vlc/>

4. Fazit

Mit den in diesem Artikel vorgestellten Richtlinien, Werkzeugen und Ressourcen können somit auch von Computerlaien relativ einfach und schnell multimediale Übungen erstellt werden, die im Fremdsprachenunterricht als abwechslungsreiche Ergänzung zu den herkömmlichen Lehrmitteln dienen können. Aufgrund der Angebotsfülle an geeignetem Material im Internet kann der Lehrer jene Übungen gezielt auf das jeweilige Sprachniveau und nicht zuletzt auch auf das Interesse der Lerner zuschneiden. Bei geeigneter Anwendung kann dies dann nicht nur interessanter für die Lerner sein, sondern auch ein entsprechend größer Lerneffekt kann dadurch erzielt werden.

5. Literaturliste

- Biechele, Barbara: „*Ich sehe was, was du nicht siehst*“ – *Reflexionen zum Lernen mit Spielfilmen im Unterricht Deutsch als Fremd- oder Zweitsprache*, in: Esser, R. u. Krumm, H.-J. (Hrsg.): *Bausteine für Babylon: Sprache, Kultur, Unterricht. Festschrift zum 60. Geburtstag von Hans Barkowski*, München, Iudicium, 2007, S. 194 - 205
- Biechele, Barbara: *Sehen und Hören bringen Verstehen: Filmverstehen im Konzept der Fertigkeiten eines modernen Fremdsprachenunterrichts*, in: Kadzadej, B., Kristo, E.; Mat-teis, de, M. u. Röhling, J.(Hrsg.): *Methodik und Didaktik für den Deutschunterricht (DaF)*, Oberhausen, Athena-Verlag, 2008, S. 105-123
- Borstnar, Nils / Pabst, Eckhart / Wulff, Hans J.: *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*, Stuttgart, UTB, 2008
- de Saussure, Ferdinand: *Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft*, Berlin, de Gruyter, 1967 (Übersetzung der französischen Originalausgabe von 1916)
- Eichheim, Hubert u. Wilms, Heinz: *Das Bild im Unterricht*, in: Scherling, T., Schuckall, F.: *Mit Bildern lernen. Ein Handbuch für den Fremdsprachenunterricht*, Berlin, Sturm, 1981, S. 105-120
- Heyd, Gertraude: *Deutsch Lehren – Deutsch Lernen*, Frankfurt, Verlag Moritz, 1991
- Klimsa, Paul: *Multimedianeutzung aus psychologischer und didaktischer Sicht*, in: Issing, L. u. Klimsa, P. (Hrsg.): *Information und Lernen mit*

Multimedia und Internet. Lehrbuch für Studium und Praxis., vollständig überarbeitete Auflage, Weinheim, Verlagsgruppe Beltz, 2002, S. 7 – 13

- Körber-Abe, Sven: *Mit Schrotflinte in den Deutschunterricht – Studenten präsentieren einmal anders*, in: DAAD Lektorenrundbrief Nr. 35, Tokyo, DAAD, 2009, S. 6 - 8
- Lay, Tristan: *West trifft Fernost – Arbeitsmaterialien zum Spielfilm Kirschblüten – Hanami für den Unterricht Deutsch als Fremdsprache*, in: *Info DAF – Informationen Deutsch als Fremdsprache Nr. 1 2010*, München, Iudicium, 2010, S. 41 – 63
- Monaco, James: *Film Verstehen – Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*, Hamburg, Rowohlt, 2000
- Montani, Klara: *Die Funktion des Bildes in der audio-visuellen struktural-globalen Methode*, in: *Funktionen und Leistungen des Bildes im Unterricht*, München, Goethe Institut, 1971 , S. 37 - 57
- Peirce, Charles S.: *Phänomen und Logik der Zeichen*, Frankfurt, Suhrkamp Verlag, 4. Auflage, 1983
- Roche, Jörg: *Vom Medienmangel in der Lehre und vom Lehrmangel in den Medien*, in: Schubert, V. (Hg.): *Die Geisteswissenschaften in der Informationsgesellschaft, Wissenschaft und Philosophie. Interdisziplinäre Studien, Band 23.*, St.Ottilien, 2001
- Schlecht, Wolfgang E.: *Aufbereitung von Lehrwerkinhalten für einen multimedial gestützten DaF-Unterricht*, in: 人文社会科学研究 No.49, Tokyo, 早稲田大学創造理工学部 知財 産業社会 政策領域/国際文化領域 人文社会科学研究会 , 2009, S. 44 - 53
- Storch, Günter: *DaF – Eine Didaktik*, München, Wilhelm Fink Verlag, 1999
- Wikipedia: *Multimedia*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Multimedia>, Zugriff am 23.04.2010

6. Lizenz

Dieser Artikel erschien im Original in:
Germanistische Forschungsbeiträge Nr. 63, Dokkyo-Universität,
Deutsche Abteilung der Fakultät für Fremdsprachen, 2010
und wurde in einigen Teilen leicht abgeändert.



This work is licensed under the
**Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
License.**

To view a copy of this license, visit:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

or send a letter to:

Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California,
94105, USA

What this means is that You are free

- **to Share:** to copy, distribute and transmit the work
- **to Remix:** to adapt the work

Under the following conditions:

- **Attribution:** You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).
- **Share Alike:** If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar license to this one.

Sven Koerber-Abe, 2013, <http://sven.kir.jp/aot/>

7. Bilder

- *Angry with Axe*, author unknown, 2012, Public Domain, WPclipart.com
- *Net Computer* by RGTaylor CSC, 2008, Public Domain, Openclipart.org
- Screenshot *Tears of Steel*, Film by Blender Foundation, 2012, Creative Commons Attribution 3.0 License, Mango.Blender.org