

Medienkompetenz im Fremdsprachenunterricht

Anikó Zsigmond

Media Literacy in Foreign Language Teaching

Abstract

The paper describes the media consumption of the youth and adults with the aim of justifying the importance and the need for media competence. The paper does not discuss how the media can be used in language teaching, instead, it assumes the hypothesis that the proper development of media competence can result in creative teaching modes and methods, which can make the teaching process amusing and successful, so that language education can be shaped to be more interesting and students can accomplish projects, which may count as a useful preparation for their future profession. Such a project can be the Photo story.

Key words: media consumption, media competence, creative teaching modes

Schlüsselwörter: Fremdsprachenunterricht, Medienkompetenz, Fotostory

1. Einleitung

Die Rolle der Medien im Unterricht wurde schon oft genug betont. Im Unterricht wird die Technologie verwendet, die neuesten Geräte werden eingesetzt, seit dem Internet stehen zahlreiche Materialien zur Verfügung, wir sehen Filme, hören Hörtexte, drucken Texte aus. Interaktive Tafel, E-learning, WBT (web-based learning) sind solche neuen Begriffe, die alle zeigen, dass eine neue Epoche der digitalen Lehr- und Lernmethoden in den letzten Jahrzehnten im Unterricht ihren Anfang genommen hat. Die moderne Informationsgesellschaft verändert langsam die neue Lehrerrolle und die traditionellen Methoden des Fremdsprachenunterrichts. In den letzten Zeiten haben große Veränderungen mit dem Eintritt der digitalen Medien im Unterricht stattgefunden. Die Lernmethoden der Schüler haben sich verändert, weil sie sich in der Welt der digitalen Medien zu Hause fühlen und andere Erwartungen an das Lernen und das Lehren als die Schüler von früheren Zeiten haben. Auch die Werkzeugpalette des Lehrers ist mit den modernen technischen Mitteln bunter geworden, deren Benutzung den Unterricht vielseitiger gestalten kann und positiv auf die Motiviertheit der Schüler auswirken kann. Mit den digitalen Medien hat der Lehrer die Möglichkeit, seine Rolle in der Stunde zu verändern und zum Beispiel statt Frontalarbeit mit kooperativen Lehrmethoden und abwechslungsreichen Sozialformen zu arbeiten, in denen er nicht mehr der Leiter, sondern der Helfer des Lernprozesses ist, der das Lernen organisiert und koordiniert.

Die Lehrkräfte versuchen mit dieser großen Auswahl von digitalen Medien möglichst kritisch und reflexiv umzugehen und diese Tatsache weist schon über eine einfache Medienbenutzung hinaus. Die Medienbenutzung besitzt nämlich mit diesen Aspekten wie Kritik und Reflexivität ein gemeinsames Feld mit der Medienpädagogik. Ein grundsätzlicher Begriff der Medienpädagogik ist die Medienkompetenz, was den Gegenstand dieses Beitrages bildet.

Im Beitrag wird zunächst die Medienbenutzung der Jugendlichen und Erwachsenen beschrieben, um die Wichtigkeit und Notwendigkeit der Medienkompetenz heute zu begründen. Der Beitrag beschäftigt sich nicht damit, wie Medien im Sprachunterricht eingesetzt werden können, sondern geht von der Hypothese aus, dass die angemessene Entwicklung der Medienkompetenz verschiedene kreative Formen und Methoden des Medieneinsatzes zur Folge haben kann, die den Sprachunterricht amüsant und erfolgreich machen können, so dass der Unterricht interessanter gestaltet werden kann und die Schüler eine Art Projektarbeit leisten, was später als eine nützliche Vorbereitung auf ihre Berufstätigkeit gelten kann. Laut Baacke erweitern wir die Dimension der Medienkompetenz und versuchen im Fremdsprachenunterricht alle Dimensionen einzusetzen und dann kommen wir zu einer Form der Projektarbeit: das ist nämlich die Fotostory. Seit den 1990er Jahren hat Dieter Baackes Definition von Medienkompetenz besondere Bedeutung erlangt. Dieter Baacke gliederte den Begriff in vier Dimensionen: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung (Baacke 1997, 98).

Im Zusammenhang mit der fördernden Wirkung der Medien im Fremdsprachenunterricht können zunächst folgende hypothetische Aussagen formuliert werden. Der Einsatz von Medien hat eine motivierende Wirkung auf den Lerner, ein positives Erlebnis wird durch Projektarbeit hervorgerufen, nicht nur die sprachliche, sondern auch die soziale Kompetenz werden entwickelt. Die Schüler mit schwächeren sprachlichen Fähigkeiten können leichter in die Arbeit einbezogen werden. Sie fühlen sich als echte Mitglieder der Gruppe und nehmen nicht nur an der Bearbeitung der Aufgabe teil, sondern auch an dem Erfolg. Dies hat eine positive Wirkung auf ihre Persönlichkeit und Selbstbewertung. Da sich die Fantasie und die Kreativität der Schüler während des Projekts entfalten können, werden die Lerner mutiger und kooperativer, und ihr Selbstvertrauen wächst. Der Lehrer wird zu einem Partner im Lernprozess und so wird die Zusammenarbeit leichter. Die Medienkompetenz der Schüler wird auch entwickelt, sie werden fähig, die durch die verschiedenen Medien vermittelten Informationen und deren Hintergrund kritisch und reflexiv zu deuten.

2. Medien im Alltag

2.1 Kinder und Jugendliche im Medienzeitalter

Der lebenslange Gebrauch von digitalen Technologien wie MP4-Player, iPhones, Smartphones und Tablet-PCs sind charakteristisch für die neue, junge Generation. Technische Medien sind für sie enorm wichtig, weil sie in einer digitalen Welt aufwachsen. Sie konfrontieren sich schon im frühen Alter mit diesen technischen Mitteln, so verläuft ihre Entwicklung anders als die der Kinder der früheren Generationen. Öffentliche Netzwerke haben eine große Bedeutung für sie. In der Grundschule schon ein Handy zu besitzen ist beinahe ein Standard und auch ein Smartphone oder ein iPod gehört zum Repertoire. In fast jedem Haushalt gibt es einen eigenen Computer, die glücklicheren Schüler haben auch ein Nootbook. Mit Skype und Facebook kennen sie sich einwandfrei aus. Mit Freunden sprechen sie über Facebook und Twitter, aber sie treffen sich weniger persönlich. Was mit ihnen passiert, wird sofort gepostet, geliked, kommentiert, aber in den meisten Fällen nur auf digitale Weise und kaum persönlich. Mit Smartphones wird Musik gehört,

Filme gesehen, Fotos gemacht, mit Freunden kommuniziert. In der Informatikstunde lernen die Schüler Textverarbeitungsprogramme. Viele Schulbücher werden durch online-Materialien aus Internet ergänzt, die dem Lehrer oder dem Schüler im und außerhalb des Unterrichts zur Verfügung stehen. Großer Wert wird auf die Medienkompetenz gelegt, die Grundlagen werden in der Schule erworben, die weiterführenden Schritte dann später selbst oder durch Freunde. Die Verwendung von Medien im Unterricht beeinflusst auch die klassische Beziehung des Lehrers und des Schülers. In der Stunde wird der Lehrer nicht mehr der einzige Informations- und Wissensvermittler. Er steuert den Schüler bei der Suche nach entsprechenden Informationsquellen. Bei Computeraufgaben kann der Schüler kreativ und selbstständig arbeiten und seine Allgemeinbildung erweitern. Neben der Übergabe des Fachwissens gehört es zu den Aufgaben des Lehrers, den Schülern bei der Vermittlung von Lernstrategien zu helfen.

2.2. Erwachsene im Medienzeitalter

Berufstätige Erwachsene, die weniger mit Computer, Internet und Netzwerken sozialisiert und ausgebildet worden sind, sollen heute mit den neuesten Formen der medialen Kommunikation Schritt halten. Im Berufsalltag ist der Computer ein Arbeitsmittel, durch das die Prozesse des Berufsalltags ablaufen. Kontakte mit Kollegen, Kunden werden gepflegt, Daten fixiert, Geschäfts- und Produktionsprozesse gesteuert. Mit Hilfe von Medien inszeniert man sich selbst, die beruflichen Auftritte bedürfen Medieneinsatzes. Auf Vorstellungsgespräche wird vorbereitet, die Kommunikation und die Soft Skills (persönlichen Kompetenzen) der Mitarbeiter werden in Trainings gefördert, PowerPoint-Präsentationen werden erstellt. Je kreativer, vielseitiger man sich inszeniert, desto besser wird man beachtet. Die mündliche, persönliche Kommunikation wird im Berufsleben mit Formen der medialen Kommunikation also ergänzt, so ist auch da die Medienkompetenz eine berechnete Erwartung. Es geht nicht nur um mündliche Vorträge, es geht um eine transparente Darstellung des eigenen Anteils im Job.

3. Medienpädagogik

3.1 Medium und Medienkompetenz

Medium wird als ein Bestandteil zwischenmenschlicher Kommunikation verstanden: „Es handelt sich bei den Medien um Mittel zur Formulierung von Gedanken, Gefühlen, Inhalten sowie von Erfahrungen über die Welt“ (Hickethier 2003, 19).

Unter Medienkompetenz verstehen wir die „Fähigkeit, sich aktiv an der Medienkommunikation zu beteiligen, also Medien wie Telefon und Chat zu nutzen, Medien wie das WWW zu beherrschen und Medien grundsätzlich und kreativ gestalterisch als Instrumente von Identitätsbildung und Selbstverwirklichung einzusetzen“ (Faulstich 2004, 231).

Im Bezug der Medienpädagogik können wir über den Begriff „Medienrezeption“ sprechen, die in der Fachliteratur auf folgender Weise erklärt wird:

„Medienrezeption ist kein passiver Empfang von Medienbotschaften, sondern aktive Aneignung von der Selektion bis zur Verarbeitung. An die Stelle der Frage:

Was tun die Medien mit den Menschen? ist in der Medienwissenschaft die Frage getreten: Was tun die Menschen mit den Medien?“ (Faulstich 2004, 225).

Hickethier befasst sich auch mit dem Begriff der Medienrezeption und kommt zum folgenden Schluss:

„Die Medienangebote werden als *stimuli* für den Rezipienten verstanden und erzeugen bei diesem eine Wirkung, erzeugen einen *response*. Die Botschaft des Kommunikators bildet sich direkt in den Köpfen der Rezipienten ab und strukturiert deren Bewusstsein. Der Rezipient wird eher als ein passiv Ertragender gedacht. Empirische Untersuchungen ergaben jedoch, dass sich die Rezeption sehr viel komplexer gestaltet.“ (Hickethier 2003, 175)

Bei Fotostory-Projekt sind die Schüler die Rezipienten, die Users, die an der Rezeption aktiv teilnehmen müssen. Bei dem User ist die Eigenaktivität höher als zum Beispiel bei Lesern, denn sie lesen, schreiben und hören gleichzeitig und schauen auch zu.

Medienkompetenz bezeichnet nach Dieter Baacke die Fähigkeit, Medien und die durch Medien vermittelten Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend effektiv nutzen zu können. Die Medienkompetenz umfasst deshalb mehrere Fähigkeiten:

1. Medien (Bücher, Zeitschriften, Internet, Hörfunk, Fernsehen etc.) kennen und nutzen können
2. sich in der Medienwelt orientieren können
3. an medial vermittelten Kommunikationen teilnehmen können
4. eine kritische Distanz zu Medien halten
5. selbst kreativ in der Medienwelt tätig werden.

Parallel zur Medienkompetenz kann noch die digitale Kompetenz erwähnt werden, die auf eine selbstsichere, kritische und moralische Verwendung von digitalen Inhalten in menschlichen Beziehungen, der Kommunikation und in der Freizeit verweist. Diese Kompetenz gründet sich auf die Anerkennung, die Bewertung, die Verlagerung, die Verfertigung, die Vorstellung der Informationen und auf die kommunikative Zusammenarbeit im Internet.

Im Fremdsprachenunterricht ist ein „turn“ von Print-Texten zu visuellen Texten in Verbindung mit den neuesten Medien beobachtbar. Bilder, Illustrationen, Filme galten lange schon als Lernhilfe. Im Fremdsprachenunterricht wurde vorwiegend berücksichtigt, dass Sprachverstehen erheblich von der visuellen Wahrnehmung des Sprachenbenutzers abhängt. Es ist eine Tatsache, dass die visuelle Wahrnehmung eine zentrale Bedeutung für die individuelle Sprechfähigkeit und Sprechlust hat (Schwertdtfeger). Aspekte der nonverbalen Kommunikation sowie die Beachtung von Musik und Visuellem verhelfen zur sprachhandelnden Imitation.

Medienkompetenz im Fremdsprachenunterricht ist ein Schritt zur „schülerorientierten Demokratisierung des Lernens“. Das bedeutet, dass das Internet als multimediale Integrationsplattform, ein Mitmach-Hybridmedium aufgefasst wird, die Lehrerzentrierung durch aktive Teilnahme der Lernenden mit Einbeziehung von produktiven und kreativen Verfahrensweisen und Kompetenzentwicklungen abgelöst wird. Medienkompetenz weist auf die Tendenz „lebenslanges Lernen“ hin, was vom modernen Menschen erwartet wird.

3.2 Computer im Fremdsprachenunterricht

Computer ist das Basismedium für weitere Netzwerke und das Internet. Wie jede Unterrichtsmethode hat die Computerbenutzung sowohl Vorteile, als auch Nachteile, noch dazu auch Gefahren, worauf wir im Unterricht achten müssen. Eine angemessene Computerbenutzung im Unterricht ist gar nicht schädlich, aber der Lehrer hat eine große Verantwortung bei der Entwicklung der entsprechenden digitalen Kompetenz der Schüler.

Die Kapazität, die Geschwindigkeit und die Vielseitigkeit des Computers erleichtern die Arbeit der Lehrer, weil er die bisher benutzten Werkzeuge vertreten kann, zum Beispiel den Fernseher, das Radio, die Stereoanlage, bunte Fotos, fremdsprachliche Zeitungsartikel. Alle von diesen Dingen sind mit dem Computer zu ersetzen. Er bietet die Möglichkeit zum interaktiven Lernen, wobei der Schüler aktiv mitarbeitet. Er ist sehr schnell und flexibel und kann sich an das Tempo und den Lernstil der Schüler anpassen.

Die Arbeit mit dem Computer hat auch eine starke Wirkung auf die Arbeit des Lehrers. Da der Computer in der gleichen Zeit auf mehreren Kanälen Informationen vermitteln kann, macht seine Benutzung einerseits die Unterrichtsstunde abwechslungsreicher, und andererseits hilft bei der Einbeziehung der schwächeren Schüler in den Lernprozess. Unter den Informationskanälen bekommen die Visualisierung, die geschriebenen und gehörten Texte eine wichtigere Rolle. Die Bewegungseffekte, bunte Fotos und Bilder, die Kurzfilme und die bunte Palette der Möglichkeiten machen die Unterrichtsstunde intensiv, aktiv und erhöhen die fachliche Motivation der Schüler.

Neben den vielen positiven Vorteilen müssen wir auch die Gefahren des Computers beachten. Da er sehr viele Informationen bietet, kann sich der Schüler leicht verirren, und die Informationen führen die Schüler nicht in die passende Richtung. Der Lehrer bekommt also eine wichtige Rolle dabei, die Arbeit der Lerner zu leiten und zu koordinieren.

Die große Menge der Informationen kann leicht zu der Überlastung der Lerner führen, was der Lehrer vermeiden sollte.

Das traditionale Lernen kann den Schülern neben dem Lernen mit dem Computer leicht langweilig werden. Die Visualisierung beeindruckt die Kinder leicht, weil die Bilder attraktiver sind als die sprachlichen Zeichen und Wörter.

In der Stunde mit Computerverwendung darf nicht die Interaktion zwischen dem Schüler und der Maschine am wichtigsten sein, sondern die Computerarbeit muss eine Ergänzung in der Stunde, ein Mittel zur Verwirklichung der Ziele sein.

Der Lehrer hat die Aufgabe, die entsprechende Umgebung für das richtige Lernen zu sichern, in der der Schüler aktiv mitarbeiten kann. Der Computer soll ein Vermittlungsmittel sein, mit dessen Hilfe die Lehrer die Aufgaben und die Übungen den Schülern zeigen können. Der Computer ist wegen seiner Vielseitigkeit und Komplexität sehr attraktiv, aber das ist gar nicht genug zum erfolgreichen und effektiven Unterricht. Man muss den Schülern dabei helfen, dass sich ihre Gewohnheiten – was die Medienverwendung anbelangt – richtig ausbilden und auf dieser Weise sollen die Schüler über eine kritische Kompetenz, einen kritischen Gesichtspunkt verfügen, die ihre Beziehung zu den Medien bestimmen. Im Unterricht

braucht der Lehrer nicht nur Verantwortungsgefühl, sondern gründliche psychologische, pädagogische und medienpädagogische Kenntnisse.

Also auch der Einsatz von Techniken im Bereich von Informatik und Kommunikation stellt ein Gebiet dar, das viele Verknüpfungsmöglichkeiten mit der Entwicklung der Sprachkompetenz in der Fremdsprache aufweist. Der kreative Einsatz von vorhandenen Medien im Fremdsprachenunterricht kann zu einem erfolgreichen Spracherwerb führen.

4. Fotostory

4.1 Begriffserklärung

Bei der digitalen Fotostory werden die Kinder und die Jugendlichen selbst zu Regisseuren und Schauspielern und stellen ihre eigene Geschichte dar. Eine Fotostory ist die visuelle Inszenierung eines Themas mit Hilfe der digitalen Technologie. Mit Bildern, Fotos, Texten in Form mit Überschriften oder Sprechblasen, Ton oder Musik werden Diashows erstellt und Geschichten inszeniert. Mit solchen Themen, wie Jahreszeiten, Schule, Tiere und Tagesablauf, erleben die Schüler mit der Fotostory die digitalen Medien von ihrer kreativen Seite und nahezu alle Themen aus dem Unterricht, dem Schul- und Lebensalltag.

Themen aus dem Unterricht oder Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen werden nicht nur besprochen, sondern auch mit der Fotostory live erlebt. Die Narration wird mit Inszenierung ergänzt, Geschichten werden erfunden, erzählt und präsentiert. Am Computer werden die Fotos in die richtige Reihenfolge gebracht, Tafelbilder werden zustande gebracht, mit Sprechblasen, Text, und Musik versehen und zu einer Präsentation fertig gestellt. Die Schüler können auch verschiedene Effekte hinzufügen oder mit gesprochenem Text oder Musik arbeiten.

Diese Medienproduktionen machen nicht nur Spaß, sondern erhöhen die praktische Medienkompetenz der Schüler und fördern eine intensive Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema. Fotostories sind ein kostengünstiger und einfacher, jedoch kreativer Einsatz im Unterricht. Das in diesem Projekt verwandte Programm – PowerPoint – ist den Schülern und Schülerinnen großteils aus den Informatikstunden bereits bekannt. Auch der Umgang mit einer Digitalkamera ist für sie bekannt. Aber auch ein Fotoshow-Programm kann leicht erlernt werden.

Das Ziel des Projekts ist die Entwicklung der Fähigkeit, selbst erfundene Geschichten sowohl sprachlich als auch gestalterisch umzusetzen. Auch der technische Umgang mit der Digitalkamera und das Bearbeiten von selbst erstellten Bildern mit dem Computer sollen erlernt oder vorhandene Kenntnisse vertieft werden.

Im Rahmen einer Projektarbeit im Fremdsprachenunterricht setzen die Schüler die Fremdsprache als Mittel ein, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen, beziehungsweise sie sollen zusammen arbeiten, um ein gemeinsames Produkt zu erstellen. Die Projektarbeit trägt außerdem zur Erziehung zum autonomen Lernen bei, was eine unerlässliche Voraussetzung des lebenslangen Lernens ist.

4.2 Projektablauf

Das Projekt wird in den folgenden Schritten verwirklicht:

- Themenwahl und Gruppenbildung
- Drehbuch
- Fotoaufnahmen und Auswahl von Bildern
- Bildbearbeitung
- Erstellung der Fotostories
- Präsentation.

Die Organisation und die Verwirklichung des Projekts benötigen etwa drei Wochen, weil die Schülerinnen und Schüler nur nach dem Unterricht an dem Projekt arbeiten sollen, und man muss sich auch an ihren Stundenplan und ihre Nachmittagsbeschäftigungen anpassen. Während des Projekts kann man Erfahrungen sammeln, wie sich die Einstellung der Schüler zum Lernen verändert, wenn sie für ein gemeinsames Ziel mit Hilfe von technischen Mitteln, im Rahmen einer nicht gewöhnlichen Lernsituation ein selbständiges Projekt verwirklichen können und dabei auch ihre Fantasie und Kreativität benutzen.

Man kann beobachten, welcher Schüler an welchem Arbeitsbereich teilnehmen möchte und wo er den größten Erfolg erreichen kann. Der Lehrer kann bei der Organisation des kooperativen Lernens und bei der Entwicklung der sprachlichen Kompetenzen erfolgreicher sein.

5. Kompetenzentwicklung

Der Begriff Kompetenz wird im Sprachenlernen als Summe aller sprachlichen Fähigkeiten betrachtet, die ein Muttersprachler besitzt.

In diesem Sinne können wir die Kompetenz als ein komplexes System von solchen Kenntnissen, Fähigkeiten, Fertigkeiten und Personenzeichen verstehen, die den Menschen fähig und kompetent macht, sich in verschiedenen Situationen bei der Lösung von zusammengesetzten und lebensnahen Aufgaben erfolgreich zu verhalten.

5.1 Entwicklung der digitalen Kompetenz

Die digitale Kompetenz ist die Fertigkeit der Anwendung von gesellschaftlichen Informationstechnologien. Die digitale Fertigkeit umfasst die Vorstellung, das Verstehen und die Sammlung, Aufarbeitung, Deutung von Informationen. Die digitale Kompetenz appelliert an Innovation und Kreativität.

In einem Projekt wird die Medienkompetenz der Schüler dadurch entwickelt und verfeinert, dass die Schülerinnen und Schüler den technischen Umgang mit der Digitalkamera beherrschen sollen und die Fotos auf dem Computer speichern und bearbeiten sollen. Daneben sollen sie die ausgewählten Bilder mit Sprechblasen und weiteren Effekten und Elementen versehen und vertexten. Zur Verwirklichung der Ziele brauchen sie die Grundkenntnisse im Programm Power Point bzw. auf einer weiterführenden Ebene Fotoshow-Programme zu erlernen und anzuwenden.

Im Mittelpunkt des Unterrichtsprojekts stehen neben den fremdsprachlichen Zielen der selbstständige Umgang der Schülerinnen und Schüler mit der Digitalkamera und die Bildbearbeitung am Computer. Diese kreative, handlungsorientierte Gruppenarbeit erfordert viel Organisationsgeschick, aber ist für die Teenager und Jugendlichen besonders motivierend.

5.2 Entwicklung der sozialen Kompetenz

Dieses Projekt dient im großen Maße zur Entwicklung der sozialen Kompetenz. Die soziale Kompetenz ist eine solche Fertigkeit, die die Menschen fähig macht, sich in den verschiedenen Situationen sozial entsprechend verhalten zu können. Diese Kompetenz hilft bei der Herausbildung der zwischenpersönlichen Beziehungen, wobei die eigenen Interessen nicht geschädigt werden. Bei dem Begriff der sozialen Kompetenz geht es um die Verfügung über mehrere soziale Fertigkeiten. Die sozialen Fertigkeiten machen den Menschen fähig, in sozialen Interaktionen sein Ziel so zu erreichen, dass die Gesellschaft es annehmen kann.

Zur Verwirklichung des Projekts werden kleine Gruppen gebildet und es wird kooperative Mitarbeit erfordert. Die Schülerinnen und Schüler dürfen sich entscheiden, mit wem sie gerne arbeiten würden. Während der Arbeit müssen sie mehrmals Entscheidungen treffen, den Willen der anderen Mitglieder akzeptieren, und sich an die Arbeitsbedingungen anpassen. Die Entscheidungen erfordern auch Verantwortungsbewusstsein für die Arbeit des einzelnen Menschen und auch für die Arbeit der Gruppe als Mitglied. Bei dem Projekt verlaufen verschiedene Interaktionen, verschiedene Arbeitsteile parallel, und auf diese Weise wird die Zusammenarbeit der Mitglieder gefördert. Jedes Mitglied der Gruppe hängt von den anderen Mitgliedern ab und für das gemeinsame Ziel werden sie erlernen, wie sie in der Gruppe erfolgreich mitarbeiten können. Das Ergebnis und den Erfolg des Projekts teilen auch alle Mitglieder und alle Werte und Erlebnisse in der Arbeit werden eine positive Wirkung haben.

Die Schüler müssen die Arbeitsaufträge verteilen und die Arbeitsphasen gemeinsam organisieren. Das optimale Nutzen von spezifischen Fähigkeiten innerhalb des Teams wird für die einzelnen Gruppen charakteristisch. Zum Schluss wird die Arbeit in der Gruppe reflektiert, die Ergebnisse werden thematisiert.

Die Sozialkompetenz wird eigentlich dadurch entwickelt, dass die Schülerinnen und Schüler konstruktiv in der Gruppe agieren und kommunizieren, und sich gegenseitig respektieren sollen. Daneben sollen sie auch eigene Meinungen äußern und vertreten können.

5.3 Entwicklung von fremdsprachlichen Kompetenzen

Sprachkompetenz umfasst die vier klassischen Grundfertigkeiten Hören, Sprechen, Schreiben und Lesen, die Fähigkeit zur Interaktion mit anderen. Dazu gehören auch Kenntnisse über die grammatischen Strukturen und die Lexik. Die Entwicklung von fremdsprachlichen Kompetenzen ist eine Grundaufgabe aller Schultypen.

Nach Roche bekommt der Lerner diese Kompetenzen „in Form von Fertigkeiten“ (Roche 2001, 192). „Die meisten Rahmenbestimmungen, Lehrpläne, Lehrwerke und Tests sind nach den vier klassischen Fertigkeiten strukturiert“, schreibt Roche. Diese Grundfertigkeiten haben in den verschiedenen Unterrichtsmethoden unterschiedliche Rollen bekommen. In der Praxis kommen sie fast immer in Kombination vor. (Roche 2001,192)

Der Ungarische Nationale Grundlehrplan nennt mehrere Ziele und Anforderungen, die die Schülerinnen und Schüler im verschiedenen Lebensalter auf verschiedenen Sprachniveaus erreichen müssen. Dieses Ziel ist im Einklang mit dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen. (Vgl. Morvai 2008)

„Das wichtigste Ziel des Fremdsprachenunterrichts ist es, die kommunikative Kompetenz der Fremdsprachenlerner zu fundieren und kontinuierlich zu entwickeln.“ (Kuti/Morvai 2008, 8)

Das oberste Ziel ist es heutzutage, dass immer mehr Mitglieder der Bevölkerung Fremdsprachen beherrschen. Die Sprachlerner sollten Ausländern und ihrer Kultur gegenüber offen sein. Alle Sprachlerner benötigen positive Einstellung und Motivation zum erfolgreichen Sprachenlernen, die auch zum lebenslangen Lernen grundlegend sind. Sie sollten die wichtigsten Lernstrategien des Fremdsprachenlernens kennen lernen, um ihre sprachlichen Kenntnisse zu entwickeln und um später autonome Lerner zu werden (vgl. Kuti/Morvai 2008).

Die wichtigsten Ziele des Fremdsprachenunterrichts sind die folgenden:

- eine positive Einstellung und eine ständige Motivation auszubilden,
- eine spielerische Atmosphäre herzustellen,
- mit spezifischen Sozialformen und Aufgabentypen zu arbeiten
- und eine Fremdsprache auf dem Niveau A2 zu beherrschen.

(Kuti/Morvai 2008, 11)

6. Fazit

Es ist gar keine leichte Aufgabe, eine ständige Motivation bei den Schülern zu erreichen, aber mit vielen guten Erlebnissen, interessanten Programmen und Projekten ist der Lehrer auf dem richtigen Weg, seine Ziele zu erreichen. Daneben darf man nicht vergessen, dass die Grundschulgeneration noch nicht weit von der Kindheit ist. Sie spielen immer noch sehr gerne, und lernen leichter in einer lockeren Umgebung. Für sie bedeuten die technischen Mittel in erster Linie Unterhaltung und Spiel, deshalb haben die Informationstechnologien, wie der Computer, die Kamera, das Handy und die interaktive Tafel auch in der Schule eine motivierende Wirkung.

Mit der Idee der Fotostories ist ein möglicher und neuer Zugang zur Methodologie im Fremdsprachenunterricht erfasst worden, was bei einem erfolgreichen Einsatz neben viel Spaß auch Erfolgserlebnis und Effizienz zur Folge haben kann.

Literatur

Baake, Dieter (1997): Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation Bd.1 Tübingen: Niemeyer.

Faulstich, Werner (2004): Medienwissenschaft. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.

Hicketier, Knuth (2003): Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler Verlag.

Kuti, Zsuzsa/Morvai, Edit (2007): Zur Entwicklung der Fremdsprachenkompetenz an ungarischen Schulen in den Jahrgängen 1 – 12. Educatio 2008.

Roche, Jörg (2001): Interkulturelle Sprachdidaktik. Eine Einführung. Tübingen. Günter Narr Verlag.