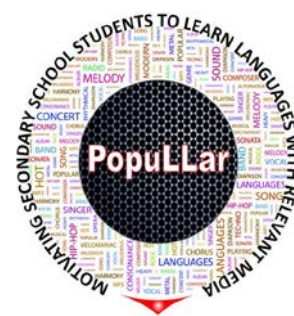


POPULLAR



PROJEKTHINTERGRUND

POPULLAR – SEKUNDARSCHÜLER MOTIVIEREN, SPRACHEN MIT RELEVANTEN MEDIEN ZU LERNEN

INHALT

VORWORT	2
Ziel dieses Dokumentes	Error! Bookmark not defined.
Zielgruppe des Dokumentes	Error! Bookmark not defined.
Strukturierung der Lehrmaterialien.....	4
1 WAS IST POPULLAR?	5
1.1 Ziele.....	6
1.2 Partner	6
2 ROLLE VON MUSIK UND ÜBERSETZUNG IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT: FORSCHUNGSERGEBNISSE	7
2.1 Musik und das Gehirn	7
2.2 Musik als effektives Bildungs-Tool.....	9
2.3 Vorteile von Musik im Sprachenunterricht.....	11
2.4 Die Rolle von Übersetzungen im Fremdsprachenunterricht	13
3 VOM BEDÜRFNIS, "POPULLAR" ZU SEIN	14
3.1 Jugendliche und Technologie.....	14
4 EINSATZ VON MULTIMEDIA IM MUSIKPROJEKT	16
4.1 Audioaufnahmen machen	16
4.2 Videoaufnahmen machen.....	16
4.3 Zehn gute Gründe für den Einsatz von Video im Unterricht	16
REFERENZEN	169

VORWORT

Viel wurde bereits über die zahlreichen Möglichkeiten geschrieben, wie man Sekundärschüler am besten motivieren kann. Tatsächlich ist Bildung ein Bereich, der nur über Motivation funktioniert. Oft beschwerten sich Lehrer darüber, wie schnell sich Schüler Rap-Texte oder andere Inhalte in Verbindung mit ihren Hobbies behalten können, während Lehrer alle Register ziehen müssen, um die Grundregeln der Grammatik zu vermitteln. Dabei ist die Ursache klar.

Immer wieder fand man heraus, dass Schüler am meisten motiviert sind, wenn:

- sie das Gefühl haben, die Kontrolle über ihr Lernen zu haben (Zimmerman, 1994),
- das Gelernte einen direkten Bezug zu ihrem Leben aufweist (Biggs, 1995),
- es ein Gruppengefühl gibt (Deci & Ryan, 1991),
- sie das Gefühl haben, dass es interessant ist und Spaß macht (McCombs, 1991, 1993, 1994).

Wie Deci & Ryan (1991) anmerken, liegt der Schlüssel zur Schülermotivation darin, die individuellen Bedürfnisse jedes einzelnen Schülers in Bezug auf Kontrolle, Kompetenz und Rolle innerhalb der Klasse zu kennen. Erfolgreiche Motivation hängt also nicht von Mengen an Materialien ab, sondern eher von einem neuen didaktischen Ansatz von Seiten des Lehrers.

Man sollte dafür sorgen, dass die Faktoren Relevanz, Auswahl, Kontrolle, Herausforderung, Verantwortung, persönliche Beziehungen und Spaß stärker stimuliert werden. Natürlich spielt auch die eigene Motivation des Lehrers eine entscheidende Rolle. Der oft begrenzte Spielraum des Schulalltags fördert nicht immer die Zusammenarbeit der Lehrer untereinander und gegenseitiges Feedback für das, was sich in den Klassen abspielt, kommt oft zu kurz. Dieses Dokument möchte Lehrer unterstützen, ihr Energielevel zu erhalten und neue Inspiration zu gewinnen.



PopuLLar, ein von der EU finanziertes Bildungsprojekt, nutzt das Interesse von Jugendlichen an Songs, Videos und gemeinschaftlichen Aktivitäten, um das eigenständige Lernen und eine berufliche Bildung zu fördern. Die Schüler schreiben eigenständig in Gruppen Songtexte zu selbst gewählter Musik, sowohl in der Muttersprache, als auch in der gelernten Fremdsprache (Zielsprache). Das Endergebnis wird dann als Video und/ oder Audio aufgenommen. Die Arbeit mit Pop-Songs erfüllt die oben genannten Voraussetzungen zur Motivation der Schüler: Sie interessieren sich für die Musik und arbeiten unabhängig vom Lehrer in Gruppen. Auch die sozialen Beziehungen der Schüler untereinander werden gestärkt. All dies trägt entscheidend zum Erwerb der Fremdsprache bei. Das Endergebnis gehört den Schülern selbst, der Lehrer leitet lediglich durch die verschiedenen Phasen des Projektes. Durch die Zusammenarbeit mit anderen Schulen in Europa kann jede Schule ihren Horizont und ihr Netzwerk erweitern.

ZIEL DIESES DOKUMENTES

Dieses Dokument dient als pädagogischer Hintergrund für Sprachlehrer, Erzieher und Bildungseinrichtungen, die daran interessiert sind, Songs und relevante Medien zur Motivation im Sprachenunterricht einzusetzen und ihren beruflichen Horizont zu erweitern.

Die wichtigsten Inhalte:

- Die Vorzüge von Musik im Fremdsprachenunterricht.
- Die Bedeutung von Songs als unkonventionelle Lernmethode.
- Wie Multimedia den Sprachenunterricht bereichern kann.
- Wie die Kombination von Video, Multimedia und Songs den Lernerfolg steigert

Der Projekthintergrund dient somit als theoretische Einführung in das Projekt, samt pädagogischem Rahmen und der Angabe der Ziele. Themen wie soziale Medien, das Schreiben von Songtexten und der Einsatz von Video werden angeschnitten. Auch die konkrete Umsetzung in der Klasse wird erwähnt.



ZIELGRUPPE DES DOKUMENTES

Dieses Dokument richtet sich besonders an Sprachlehrer, Lehrerfortbilder, aber auch an alle Pädagogen, die am Einsatz von Musik im Fremdsprachenunterricht interessiert sind.

STRUKTURIERUNG DER LEHRMATERIALIEN

Die Materialien für Lehrer bestehen aus drei Teilen:

- **Teil I, Theoretischer Hintergrund**, gibt einen Überblick über die wissenschaftliche Seite des Einsatzes von Musik und Video im Unterricht.
- **Teil II, Schritt für Schritt Guide**, eine konkrete und praktische Anleitung, wie das PopuLLar Projekt durchzuführen ist. Die Rollenverteilungen der Schüler und Lehrer werden deutlich gemacht.
- **Teil III, Zusatzmaterialien**, dienen als ausführliche Ergänzung zu den einzelnen Phasen des Projektes, insbesondere wenn der Prozess in einer bestimmten Phase ins Stocken gerät.



1 WAS IST POPULLAR?

PopuLLar ist ein von der EU finanziertes Bildungsprojekt im Rahmen des Programms für Lebenslanges Lernen in der Kategorie Comenius für Schulen. Eine Partnerschaft aus Bildungseinrichtungen verschiedener europäischer Länder ist für die Durchführung des Projektes verantwortlich.

PopuLLar dient dazu, Musik als Hauptinteresse von Sekundarschülern in deren Fremdsprachenlernen einzubeziehen. Auch die Förderung von digitalen Kompetenzen und Kreativität für Jugendliche gehört zu den zentralen Aufgaben in der Bildung. 92% der 14-17 Jährigen besitzen einen MP3-Player und hören im Schnitt 2,5 Stunden Musik pro Tag. Basierend auf dieser Erkenntnis dient Musik als Hauptmotivation für die Schüler.

Im Laufe des Projekts schreiben Schüler ihre eigenen Songtexte zur Melodie eines Songs ihrer Wahl. Auf zwei Wegen werden neue Texte verfasst: zum einen in der Muttersprache und anschließend als Übersetzung in die Zielsprache, die sie im Unterricht lernen. Dabei ist es wichtiger, beide Versionen genau zum Rhythmus der Musik anzupassen, als eine wörtliche Übersetzung abzuliefern. Dann singen die Schüler den neuen Song in zwei Sprachen und nehmen ihn auf als Audio oder, idealerweise, als Musikvideo. Das Ergebnis wird mit Schülern aus ganz Europa online geteilt. Andere Schüler und Schulen aus Europa können sich den Song in der zweiten Phase vornehmen, eine Übersetzung in ihre Muttersprache machen und eine eigene neue Version aufnehmen.

Dabei stehen besonders die Zusammenarbeit und der Einsatz von weniger verbreiteten Sprachen im Vordergrund. PopuLLar verbindet bewusst transversale Schlüsselkompetenzen wie Initiative zeigen, soziale, bürgerliche und kulturelle Kompetenzen.

Das PopuLLar Projekt „gehört“ den Schülern, sie arbeiten eigenständig und gemeinschaftlich. Die Lehrer agieren lediglich als Vermittler.



1.1 ZIELE

PopuLLar vereint mehrere Prioritäten und Schlüsselkompetenzen innerhalb des Programms für Lebenslanges Lernen:

- Neue, innovative Lehrmethoden einführen.
- Schüler zum Sprachenlernen motivieren.
- Die Lernkompetenz der Schüler fördern.
- Den Einsatz von Technologie in der Bildung stärken.
- Gelegenheit bieten, mit weniger verbreiteten Sprachen in Kontakt zu kommen
- Die digitalen Kompetenzen von Lehrern und Schülern fördern.

Am wichtigsten ist es jedoch, Musik als Hauptinteresse der Schüler in den Unterricht einzubinden.

1.2 PARTNER

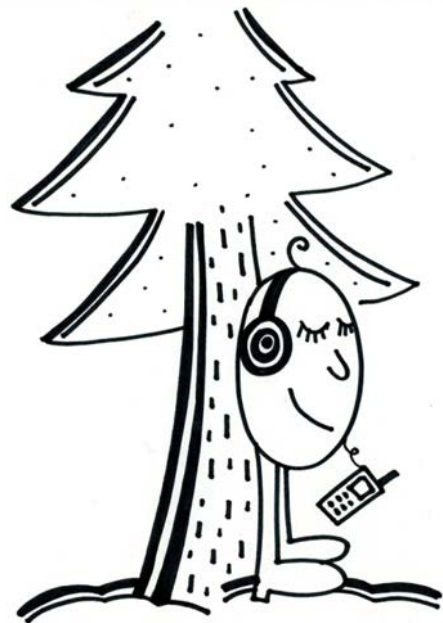
Es gibt sieben Projektpartner, die ihre Erfahrungen in den Bereichen Sekundarbildung, Sprachen, Musik und Videoproduktion vereinen, um ein innovatives Bildungsprojekt zu starten.

KOORDINATOR

- The Mosaic Art and Sound, Ltd., United Kingdom

PARTNER

- Kindersite, London, UK
- Language School with the State Language Exam Rights PELIKAN, Ltd., Brno, Czech Republic
- University of Valladolid, Valladolid, Spain
- Opera Bazar, Lucca, Italy
- Çukurova University, Adana, Turkey
- Kulturring in Berlin e.V., Berlin, Germany



2 ROLLE VON MUSIK UND ÜBERSETZUNG IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT: FORSCHUNGSERGEBNISSE

Musik ist ein Grundpfeiler der menschlichen Existenz. Es ist weltweit ein Weg, um Gefühle auszudrücken und man kann sich nur schwer eine Kultur ohne Musik vorstellen. Im Bildungsbereich wird Musik mehr und mehr zum Thema. Forschungen zur Rolle von Musik im Zweitspracherwerb stehen noch am Anfang, während Musik an sich für viele Menschen zu den Lieblingsbeschäftigungen zählt. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Bedeutung von Musik in der Bildung, besonders im Hinblick auf den Erwerb einer Zweitsprache.

Die Verbindung zwischen Sprachen und Songtexten ist deutlich. Wenn wir Musik hören, rückt das sture Lernen von Vokabeln und Grammatik in den Hintergrund, da man mithilfe des Gesangs auf einfache und unterhaltsame Weise nebenbei lernt.

2.1 MUSIK UND DAS GEHIRN

Bisher kann die Neurowissenschaft noch nicht erklären, welche Eigenschaft der Musik genau dafür verantwortlich ist, dass Musik unsere Stimmung so stark beeinflussen kann. In erster Linie dient Musik als Unterhaltung, sowohl für Individuen als auch für Gruppen. Halpern (1999, S.1) stellt fest, dass "von den vielen Faktoren, die das Lernen beeinflussen, wenige so weitreichend- oder wenig verstanden – sind, wie Klang und Musik".

Musik besteht aus einer Tonlage, Melodie, Reimen und Texten. Diese Elemente hat Psychotherapeut Georgi Lozanov (1979) definiert, der Erfinder einer Lehrmethode namens Suggestopädie, die vornehmlich im Sprachenunterricht angewandt wird.



Laut Tomlinson (1998, S.312) bemerkte Lozanov, dass Menschen nur einen Teil ihrer Fähigkeiten nutzen und schloss daraus, dass dies auf negative Erwartungen des Lernenden zurückzuführen ist. Um diese innere Blockade zu lösen, empfiehlt er, mehr Emotionen im Unterricht einzubringen, mithilfe von Theater, Spielen und Musik. Lozanov behauptet, dass die Schüler durch diese Methode drei bis fünfmal so schnell eine Sprache erlernen können wie durch konventionelle Methoden.

Die Suggestopädie baut auf Prinzipien der *Theorie der multiplen Intelligenzen* des amerikanischen Psychologen Howard Gardner, der sich mit der Frage beschäftigte, wieso es manchen Menschen extrem leicht fällt, ein Instrument zu erlernen, während andere kaum Fortschritte machen.

Zwei dieser Intelligenzen werden längst im Schulalltag bewertet – die sprachliche und die logisch-mathematische Intelligenz. Die nächsten drei werden oft in Zusammenhang mit den Künsten genannt – musische, körperliche und räumliche Intelligenz. Die letzten beiden nennt Howard Gardner „persönliche Intelligenzen“ – zwischenmenschliche und innermenschliche Intelligenz ((Gardner 1999: 41-43).

Aus Gardners Sicht sollte keine dieser Intelligenzen unterbewertet werden, vielmehr sollten alle gleichzeitig und gleichberechtigt entwickelt werden. Moderne didaktische Ansätze möchten Lernende dazu ermutigen, gemäß ihren individuellen Bedürfnissen und bevorzugten Lernmethoden zu lernen (Lojová, 2005).

Der Einsatz von Musik wirkt sich auch auf andere Bereiche der Bildung, da beide Gehirnhälften genutzt werden (siehe Tabelle unten). Bei traditionellen Erziehungsformen dominiert die linke Hirnhälfte, die im Laufe der Schulzeit konstant stärker stimuliert wird. Laut Carneiro (2000) vernachlässigt man durch die verstärkte Nutzung der linken – rationalen – Hirnhälfte die Möglichkeit, von den Vorteilen der rechten Hirnhälfte zu profitieren. Zu diesen gehören unter anderem die kreative Vorstellungskraft, Weltanschauung, Kombinationsfähigkeit und Merkfähigkeit.



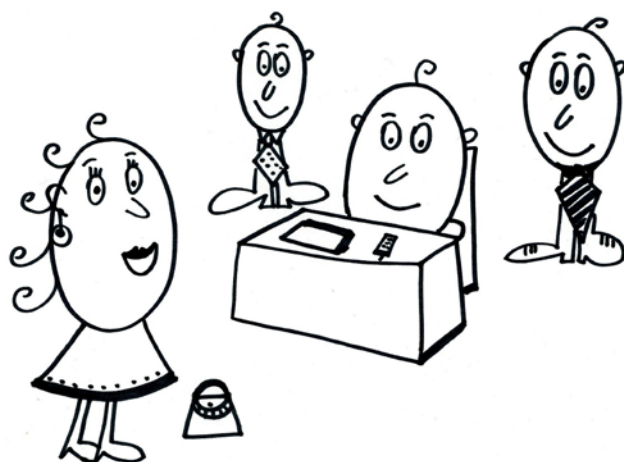
Die linke Hirnhälfte	Die rechte Hirnhälfte
Denken (logisch und rational) Sprache und Sprechen Zahlen, zählen/ rechnen Urteilsvermögen Zeitgefühl Neues Lernen - Kurzzeitgedächtnis Rechte Körperhälfte	Vorstellungskraft Bilder/ Verbildlichen Musik und Rhythmus Intuition Zeitlosigkeit, Meditation Gewohnheiten, Langzeitgedächtnis Linke Körperhälfte

Tabelle 1: Eigenschaften der linken und rechten Hirnhälfte

<http://www.janetgoodrichmethod.com/2011/09/15/the-importance-of-fun/>

Laut Dhority (1999) überschneiden sich nahezu alle Hirnfunktionen und beide Hirnhälften sind so eng miteinander verbunden, dass man nicht zwischen rechte- und linke Hirnhälften-Erziehungsmethoden unterscheiden kann.

Aus diesem Grund hat sich PopuLLar für den Einsatz von Songs im Sprachenlernen entschieden, eine Lernmethode, die von der UNESCO 1978 anerkannt wurde, um beide Hirnhälften gleichermaßen anzusprechen und die musische Intelligenz der Schüler im Einklang mit der sprachlichen, zwischenmenschlichen und imaginativen Intelligenz zu stimulieren, um wiederum eine effektive und spannende Methode zum Fremdsprachenerwerb zu liefern.



2.2 MUSIK ALS EFFEKTIVES BILDUNGS-TOOL

Musik ist für fast alle jungen Menschen weltweit eine beliebte Freizeitbeschäftigung, was eine große Chance bietet. Die Rolle von Musik beim Lernen ist vor allem die Erhöhung der Motivation, als Mittel zum Lernen und für soziale Harmonie.

- **Motivationskraft:** Music kann Körper und Geist entspannen und somit Lernende von Leistungsdruck und anderem Stress befreien.
- **Interkulturelle Bedeutung:** Musik wird gezielt eingesetzt, um Sprachen, soziales und kulturelles Einfühlungsvermögen zu vermitteln. In Songs finden sich kulturelle Bedeutungen, Inspiration, Weltansichten und vor allem menschliche Geschichten.
- **Verbesserung der sozialen Harmonie:** Einer der wichtigsten Faktoren für Lernerfolg ist die soziale Harmonie unter den Lernenden. In der Klasse singen Schüler oft, um einen Geburtstag zu feiern, Spiele zu spielen und ein Gemeinschaftsgefühl zu haben.

Die Universität von Tasmanien hat herausgefunden, dass Musik ein wirkungsvolles Mittel im internationalen Kontext ist, um Menschen mit unterschiedlichem sprachlichen und kulturellen Hintergrund zusammenzubringen. Musik schafft eine angenehme Atmosphäre des Lernens und reduziert den Druck im Unterricht. Die Studie zeigte, dass Schüler sich nicht bedroht oder nervös fühlten. Lehrer werden traditionell als überlegen, weise und ehrbar angesehen und Musik kann demnach als Brücke zu den Schülern dienen und die Hierarchien abbauen. Für gewöhnlich sind Lehrer, die gerne und viel mit ihren Schülern singen, sehr beliebt.

Es gibt keinen formellen Ansatz, wie Musik im Sprachenunterricht einzubringen ist. Die einzelnen Lehrer haben hier weitgehend Gestaltungsfreiraum.



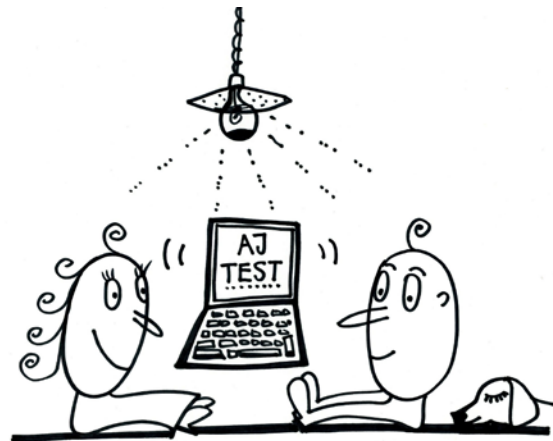
2.3 VORTEILE VON MUSIK IM SPRACHENUNTERRICHT

Erzieher haben oft davon berichtet, dass Songs im Fremdsprachenunterricht helfen, bestimmte sprachliche Fähigkeiten auszubilden (Spicher & Sweeney, 2007). Auch in der Muttersprache können Fähigkeiten wie das Auswendiglernen von Text durch den Einsatz von Musik zum Erfolg führen (Thaut et al., 2008).

Einer der größten Vorteile ist, dass Musik uns überall um uns herum ist. Jeder hat eine Meinung darüber und kann mitreden. Schüler haben ein großes Interesse daran, über ihre Lieblingsmusik zu reden. Auch an den Songinhalten besteht ein großes Interesse.

Ein weiterer Vorteil ist der einfache Zugang und die einfache Nutzung. Durch Einsatz von YouTube und sozialen Netzwerken kann der Unterricht spannender und Interessanter für Schüler gestaltet und auch zu Hause fortgeführt werden.

Brewer (2000) fasst zusammen, dass Musik geistige, körperliche und emotionale Rhythmen festigt und zu mehr Konzentration führen kann, wobei große Mengen an Informationen gelernt werden können.



Die Verbindung von Spaß, Rhythmus, Vokabeln, Melodie und die Präsenz der gelernten Fremdsprache bewirken einen großen Fortschritt beim Lernen. Die Möglichkeiten der Übungen sind unbegrenzt, da man verschiedene Schwerpunkte wie Vokabeln, Grammatik, Übersetzung, etc. mit der Musik verbinden kann.

Bei PopuLLar arbeiten Schüler vor allem mit der Melodie eines gewählten Songs. Sie konzentrieren sich dabei weniger auf die Fremdsprache selbst, als vielmehr auf die Umsetzung ihrer Aufgabe, einen neuen Song zu schreiben und diesen als Video zu produzieren. Der Lehrer muss dabei vor allem eine angemessene Umgebung schaffen, damit die Schüler sich bestmöglich im Projekt entfalten können und eigenständig arbeiten. Eine tiefergehende Analyse der Sprache kann erfolgen, wenn die Schüler die Aufgabe beendet haben. Wichtig für den neuen Songtext ist eine Balance zwischen angemessener offizieller Sprache und lockerer Umgangssprache.

Die einzelnen Aufgaben im Projekt sind einfach und komplex zugleich. Das Neuverfassen von Songtexten macht zwar viel Spaß, ist aber auch sehr anspruchsvoll, da der Text zum Rhythmus passen muss und sich möglichst auch reimen sollte. Danach kommt der spannende Moment, in dem der Song geprobt und anschließend auch aufgenommen wird, gefolgt von der Verbreitung der Videos online für andere Schüler in ganz Europa.



2.4 Die Rolle von Übersetzungen im Fremdsprachenunterricht

Bis vor kurzem herrschte Skepsis gegenüber der Wirksamkeit von Übersetzungen als Lernmittel im Fremdsprachenunterricht. Es wurde als „Eingriff“ der Muttersprache in den Unterricht angesehen, besonders nach der Verbreitung kommunikativer Lehrmethoden. Studien der letzten Jahrzehnte haben jedoch gezeigt, dass Übersetzungen eine effektive Strategie in der Aneignung einer neuen Sprache darstellen (z.B. O'Malley und Chamot, 1990; Malakoff und Hakuta, 1991, Gómez, 2003).

Laut Corder (1990) kann man dabei bestehendes Wissen aus der Muttersprache aktiv in eine andere Sprache übertragen. Diese „kognitiven Vorteile“ entstehen durch die genauere Analyse der Fremdsprache beim Übersetzen und können auch beim Vokabellernen von Vorteil sein, da man viele Wörter aus Vorwissen der Muttersprache ableiten kann.

Zusammenfassend hilft Übersetzen bei Prozessen wie Problemanalyse, Verständnis von zweisprachiger Syntax, und Leseverständnis, Entwicklung von kulturellem Wissen der Zielsprache, Vokabellernen und Erinnerungsvermögen.



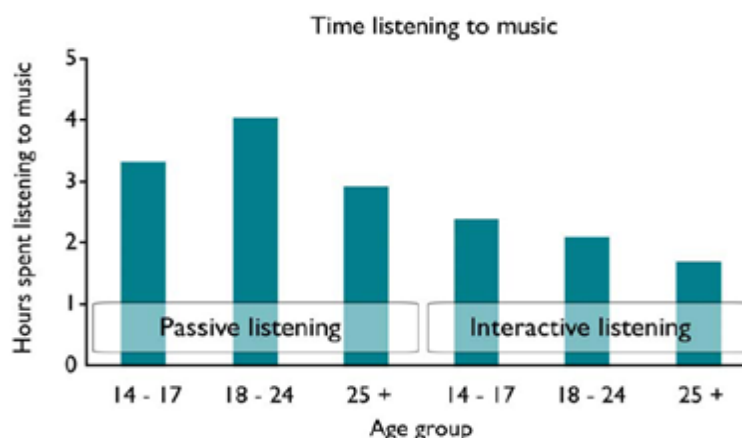
3 VOM BEDÜRFNIS, “POPULLAR” ZU SEIN

In diesem Teil geht es um die Beziehungen zwischen Jugendliche, Musik und Technologie. Insbesondere geht es um die Bedeutung von neuen Technologien für Jugendliche, auch im Hinblick auf das Musikhören.

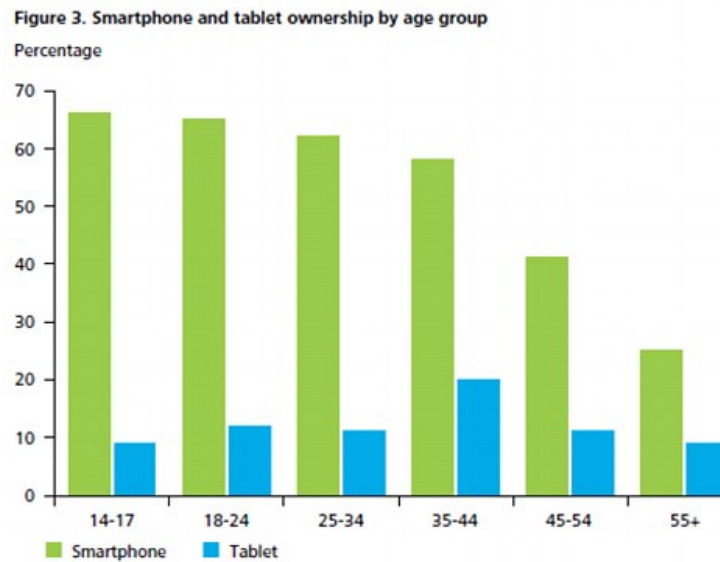
3.1 Jugendliche und Technologie

Technische Neuerungen sind in allen Bereichen des Lebens in immer schnellerem Tempo zu beobachten. Mark Prensky hat für heutige Jugendliche den Begriff „Digital Natives“ geprägt, da sie von Smartphones mit mobilem Internet, Tablets, Laptops sowie iPods und mp3-Playern aller Arten umgeben sind. Obwohl Kritiker meinen, diese technischen Fortschritte führten zu einer weniger interaktiven Generation, die von Technologien zur Unterhaltung abhängig ist, ist der positive Einfluss nicht zu übersehen. Besonders in Bezug auf soziale Aktivitäten bietet das Internet vereinfachte Wege, um Informationen zu teilen und mit Freunden und Familie zu kommunizieren. Auch Jugendliche, die sich eher ausgegrenzt fühlen, finden sehr schnell Gelegenheit, mit anderen in jeder beliebigen Sprache zu kommunizieren.

Es ist offensichtlich, dass Jugendliche Smartphones und Musikgeräte lieben: Eine Umfrage von British Music Rights in England (2008) fand heraus, dass 18-24 Jährige mit mehr als 4 Stunden gehörter Musik pro Tag an der Spitze stehen, gefolgt von den 14-17 Jährigen mit über 3 Stunden täglich.



Deloitte ermittelte im Dezember 2011, dass zwei Drittel alle Jugendlichen in England ein Smartphone besitzen. Aus diesen zwei Ergebnissen lässt sich deutlich entnehmen, dass Jugendliche Musik lieben und der Umgang mit Technologien zum Musikhören selbstverständlich ist.



Source: Deloitte, YouGov – December 2011. Sample size: 2,276 (UK)

Aus diesem Grund verbindet PopuLLar die zwei liebsten Hobbies von Jugendlichen – Musik und Technologie.

Die sprachliche Dimension wird ergänzt durch eine technische Dimension bei der Aufnahme der Songs, der Produktion eines Videos und dem Teilen im Internet. Durch diese Komponente soll die Neugier der Schüler auf die Inhalte des Projektes verstärkt werden.



4 EINSATZ VON MULTIMEDIA IM MUSIKPROJEKT

Durch den Einsatz von Multimedia kann das Projekt um eine weitere Komponente neben Sprache und Musik ergänzt werden. Gemeint ist hier der Einsatz von Audio- und Videotechnik für die Aufnahme der Songs. Dieses Kapitel zeigt, wieso Audio und vor allem Video im Unterricht als relevante Medien zum Einsatz kommen sollten.

4.1 AUDIOAUFNAHMEN MACHEN

Technologien für Audioaufnahmen sind mittlerweile sehr einfach zu nutzen und weit verbreitet. Fast alle Handys haben einen Audiorekorder, auch Notebooks verfügen über ein eingebautes Mikrofon. Professioneller wird eine Aufnahme mit einem extra Audiorekorder, dessen Dateien man auch leicht bearbeiten, hochladen und teilen kann.

Audioaufnahmen sind optimal, falls Privatsphäre ein Thema ist und die Schüler nicht auf einem Video zu sehen sein möchten. Außerdem kann der Prozess einer zusätzlichen Audioaufnahme auch die Medienkompetenzen der Schüler erweitern.

4.2 VIDEOAUFNAHMEN MACHEN

Es ist heutzutage sehr einfach ein Video aufzunehmen, da alle Smartphones eine Videokamera haben, meist sogar in HD-Qualität. Auch gibt es zahlreiche kostenlose Apps, um die Aufnahmen direkt im Handy zu bearbeiten.

Videoaufnahmen sind natürlich interessanter und mitreißender als Audioaufnahmen, benötigen jedoch mehr Aufwand und Planung, wenn das Ergebnis gut aussehen soll.

Das Schneiden von Videosequenzen (Editing) kann schnell zu viel Arbeit werden und von der eigentlichen Projektidee ablenken.

4.3 Zehn gute Gründe für den Einsatz von Video im Unterricht

Video wird mittlerweile von nahezu allen Pädagogen als zentrales Kommunikationsmedium angesehen und kann in Verbindung mit anderen Lehrmitteln und Methoden zu großem Erfolg im Fremdsprachenunterricht führen.

Unsere Hauptgründe für den Einsatz von Video:



1. **Unterhaltung:** Der Einsatz von Video im Sprachenunterricht ist außergewöhnlich und unterhaltsam und kann den Enthusiasmus der Schüler steigern.
2. **Attraktivität:** Das Abspielen und Produzieren von Videos liegt ohne Frage im Trend. Besonders die Nutzung von YouTube stößt bei Jugendlichen auf größtes Interesse.
3. **Vielfalt:** Video kann als Medium in jedem Fach und für jedes Thema genutzt werden, die Möglichkeiten sind schier endlos.
4. **Verfügbarkeit:** Durch die Vielzahl an kostenlosen Anwendungen ist Videoproduktion so einfach wie noch nie. YouTube u.ä. dient als Plattform, die Kamera hat fast jeder in seinem Handy oder als Fotokamera zur Verfügung.
5. **Darstellungsmöglichkeiten:** Mit Video lassen sich selbst komplexe oder abstrakte Konzepte darstellen, die Diskussion und Kreativität werden durch das Medium angeregt.
6. **Möglichkeit des Teilens:** Einer der größten Vorteile ist das Teilen der Ergebnisse oder sogar das zeitgleiche gemeinsame Arbeiten während der Entstehung. Die Videos können schnell und einfach über soziale Netzwerke und Plattformen verbreitet und gesehen werden.
7. **Mehrwert:** Aus Pädagogischer Sicht kann der Einsatz von Video einem Teil der Schüler das Lernen vereinfachen, da sich Inhalte über die Kombination von Ton und Bild sehr gut einprägen. Besonders visuell-lernende Schüler profitieren davon.
8. **Mobilität:** Videostreams können den Präsenzunterricht ergänzen, wenn Schüler oder Lehrer nicht anwesend sein können. Unterrichtsinhalte können über soziale Netzwerke verbreitet werden.
9. **Gemeinschaften entstehen:** Jugendliche lieben es im Netz zu kommunizieren und ihre Freizeit in sozialen Netzwerken zu verbringen. Videoprojekte bieten einen idealen Anlass, um mit anderen Schülern auf der ganzen Welt in Kontakt zu treten und neue Perspektiven kennenzulernen.
10. **Reflektion:** Videos geben Anlass zur Selbstreflektion. Es kann ein großer Gewinn sein, wenn Schüler eine eigene Produktion sehen und vor allem sich selbst in einem Video sehen.



REFERENZEN

- Academia EDU. Songs to Support Foreign Language Education. Retrieved from: http://edinburgh.academia.edu/KarenLudke/Papers/973699/Songs_to_support_foreign_language_education
- Ballard, M. (1991). Propositions pour un enseignement rénové de la traduction à l'université. In British Council, *The role of translation in foreign language teaching* (pp.143–52). Paris: Didier Erudition.
- Brewer, Ch., How to Use Music, 2004. Retrieved from: <http://www.accelerated-learning.info/files/How%20to%20Use%20Music-Chris%20Brewer.pdf>
- Carneiro, C., Art and the Brain in the Learning Process, 2002. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from www: http://www.cerebromente.org.br/n12/opinioao/criatividade2_i.html.
- Corder, S. (1981). *Error Analysis and Interlanguage*. Oxford: Oxford University Press.
- DIVIS publication: Use video production within the language classroom. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from: <http://divisproject.eu/categoryblog/143-mini-guide-download-page> (in eight European languages)
- Gómez S. , Fuertes P. (2003). A Revision of the Role L1 Plays in Second Language Learning. En Abad, P. y Fernández, J. R. (Eds.) (pp: 193-205). *Estudios de Filología Inglesa. Libro homenaje a J.M.Ruiz*. Servicio de publicaciones de la Universidad de Valladolid.
- Grellet, F. (1991). Vers une pédagogie communicative de la traduction. In British Council, *The role of translation in foreign language teaching* (pp. 85–93). Paris: Didier Erudition.
- Halpern, S., Sound education: creating the optimal learning environment, 1999. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from: http://www.soundrx.com/monthly/sound_education.htm.
- IT Facts, Music Consumption Statistics, 2008. Retrieved from: <http://www.itfacts.biz/music-consumption-statistics/10786>.
- Lozanov, G. (1979) *Suggestology and Outlines of Suggestopedy*. New York: Gordon and Breach Science Publishers.
- Malakoff, M., & Hakuta, K. (1991). Translation skill and metalinguistic awareness in bilinguals. In E. Bialystok (Ed.), *Language processing in bilingual children* (pp. 141–166). New York: Cambridge University Press.
- McCombs, B. L. (1991). Motivation and lifelong learning. *Educational Psychologist*, 26(2), 117-127.



- McCombs, B. L. (1991). Overview: Where have we been and where are we going in understanding human motivation. *Journal of Experimental Education*, 60(1), 5-14. Special Issue on "Unraveling motivation: New perspectives from research and practice."
- McCombs, B. L. (1993). Learner-centered psychological principles for enhancing education: Applications in school settings. In L. A. Penner, G. M. Batsche, H. M. Knoff, & D. L. Nelson (Eds.). *The challenges in mathematics and science education: Psychology's response* (pp. 287-313). Washington, DC: American Psychological Association.
- McCombs, B. L. (1994). Strategies for assessing and enhancing motivation: Keys to promoting self-regulated learning and performance. In H. F. O'Neil, Jr., & M. Drillings (Eds.). *Motivation: Theory and research* (pp. 49-69). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- McREL Products, Understanding the Keys to Motivation to Learn. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from:
http://www.mcrel.org/pdf/noteworthy/learners_learning_schooling/barbaram.asp.
- O'Malley, J. M., & Chamot, A., U. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Prensky, M.E. (2001): "Digital Natives, Digital Immigrants" *On the Horizon*. Vol. 9, 5. NCB University Press pp 1-6. Available at <http://ebookbrowse.com/marc-prensky-digital-natives-1-pdf-d36376888>.
- Ramachandran, S. D. & Rahim, H. A. (2004). Meaning Recall and Retention: The Impact of the Translation Method on Elementary Level Learners' Vocabulary Learning. *RELC Journal* 35: 161.
- Schon, D., Boyer, M., Moreno, S., Besson, M., Peretz, I., and Kolinsky, R. (2008). *Songs as an aid for language acquisition*. *Cognition* 70: 27-52.
- Spicher, L., and Sweeney, F. (2007). *Folk Music in the L2 Classroom: Development of Native-Like Pronunciation through Prosodic Engagement Strategies*. *Connections*, 1: 35-48.
- Thaut, M.H., Peterson, D.A., Sena K.M., and McIntosh, G.C. (2008). *Musical structure facilitates verbal learning in multiple sclerosis*. *Music Perception*, 25(4): 325-330.
- Zimmerman, B. J. (1994). Dimensions of academic self-regulation: A conceptual framework for education. In D. H. Schunk & B. J. Zimmerman (Eds.). *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications*. Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Viducate handout: Viducate publication: Video education, media education and lifelong learning. Retrieved from: <http://viducate.net/background/what-is-video-education.html>.

This Background to the Project is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 2.0 License. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/uk/>

