

Engelbert Thaler

Film-based Language Learning – im und außerhalb des Klassenzimmers

Der Einsatz von Filmen im Fremdsprachenunterricht leidet unter keinem Legitimationsdefizit. Aufgrund zeitlicher, technischer und didaktischer Bedingungen lässt sich allerdings das Potential von Filmen als Lernressource in der Schule allein nicht zufrieden stellend ausschöpfen. Nach einer kurzen theoretischen Darstellung von Film-based Language Learning (was, warum, wie, wann, wo) erfolgt deshalb in einem zweiten Schritt die Beschreibung verschiedener Lernorte und Lernräume außerhalb des Klassenzimmers. Der Boom von Internetvideoportalen wie YouTube legt es nahe, im dritten Teil eine Methodik für eine schüleraktivierende Rezeption und Produktion von Internetvideos zu entwerfen (10-Lerbenen-Konzept).

1. Die fünf W-Fragen von FBLL

Film-based Language Learning (FBLL), d.h. Fremdsprachenlernen mit Filmen als Unterrichtsmedium und/oder Unterrichtsthema, kann sich unterschiedlichster Formate bedienen, die man in drei Typen (Frage nach dem Was) unterteilen kann (vgl. Thaler 2007a; Stempleski/Tomalin 2001; Sherman 2003):

- *short forms (1–5 minutes, e.g. commercials, trailers, music videos)*
- *medium forms (20–45 minutes, e.g. sitcoms, soaps, drama series)*
- *long forms (90+, e.g. feature films, live coverage of national events)*

Trotz dieser Vielzahl medialer Angebote fristet FBLL an vielen Schulen immer noch eine Cinderella-Existenz. Dabei besteht wahrlich kein Mangel an Argumenten für den Einsatz von Filmen im Fremdsprachenunterricht (Frage nach dem Warum):

- *popular medium*
- *topical relevance*
- *authentic material*
- *personal involvement*

- *training listening-viewing competences (Thaler 2007b)*
- *fostering productive skills (speaking, writing)*
- *inter-textuality, inter-mediality and literary adaptations*
- *intercultural learning*
- *media (film) literacy*
- *autonomous learning*

Wer dieses Potential ausschöpfen möchte, muss sich Gedanken über die günstigste Form der Präsentation eines Films machen. Je nach Format, Länge, Jahrgangsstufe, Lerngruppe und Lernziel kann man dabei aus fünf Typen auswählen, wobei jeder seine eigenen Vorzüge und Defizite aufweist (Frage nach dem *Wie*):

- *straight through viewing* (Block-Präsentation des gesamten Films an einem Stück)
- *segment approach* (Aufteilung des Films auf mehrere Teilstücke und sukzessives Sehen aller Teile)
- *sandwich approach* (Auswahl einzelner Sequenzen, Überspringen weniger wichtiger Passagen)
- *clip approach* (Auswahl einer einzelnen Schlüssel-Szene/Sequenz)
- *learner-determined approach* (Gestaltung des Modus durch autonom Lernende)

Bei allen Präsentationsformen können sowohl eher geschlossene Übungen (z.B. Überprüfung des Hör-Seh-Verstehens mit Hilfe von *right /wrong statements*) oder eher offene Aufgaben (z.B. *film response journal*: Schüler führen ein Büchlein, in das sie ihre persönlichen Reaktionen zu einem Film eintragen) eingesetzt werden.

Was die Jahrgangsstufe betrifft, kann *FBLL* auf allen Lernniveaus zur Anwendung kommen (Frage nach dem *Wann*). Während fortgeschrittene Schüler auch vor *full-length feature films* nicht zurückschrecken brauchen, sollten jüngere Lerner mit einfachen Filmen vor Überforderung und Frustration geschützt werden: kurzer Clip, narrative Filmgenres, klarer Aufbau, geringe linguistische Komplexität, deutliche Artikulation, vertraute Lebenswelt, Kongruenz Ton – Bild.

Hinsichtlich des Lernortes kann *FBLL* innerhalb oder außerhalb des Klassenzimmers stattfinden, wobei verschiedene Kombinationsmöglichkeiten denkbar sind (Frage nach dem *Wo*). Für eine stärkere Verankerung von Lernräumen, die jenseits des Klassenzimmers liegen, sprechen mehrere Argumente. Zunächst sieht sich *FBLL* mit einem Zeit-Konflikt konfrontiert, denn einer kurzen Unterrichtsstunde (45 Minuten) steht ein langer Spielfilm (90+ Minuten) entgegen. Sodann weisen Beobachtungen filmischer Rezeption darauf hin, dass Lernende eine gewisse Phase des *tuning in* benötigen, um sich auf das englische Sprachbad einzustellen und den fremdsprachlichen Kommunikationsfluss in einem Film Verständnis sichernd verarbeiten zu können. Da Film und Kino sowieso integrale Bestandteile der außerschulischen Welt unserer Jugendlichen darstellen, liegt es nahe, *FBLL* in den Nachmittag auszudehnen. Jüngste empirische Studien belegen dabei, dass die beiden Lernvariablen *Motivation* und *Konzentration* bei organisierten

Freizeitaktivitäten (oder künstlerischem Tun) stark ausgeprägt sind – während im Unterricht zwar die Variable *Konzentration* hohe Werte aufweist, die Variable *Motivation* dagegen eher niedrige.¹ Schließlich können außerschulische Orte auch bei *FBLL* autonomes Lernen befördern.

2. Außerunterrichtliche Lernräume

Im Folgenden sollen deshalb zehn reale und virtuelle Lernräume kurz vorgestellt werden, bei denen *FBLL* zumindest partiell das Klassenzimmer verlässt.

2.1 Project work

Filme lassen sich im Rahmen eines längeren Projekts behandeln, wobei die Schüler in arbeitsteiliger Gruppenarbeit verschiedene Aspekte bearbeiten. Als Themen bieten sich beispielsweise an: Erstellung eines *movie magazine* (oder *film treatment*, *film guide*, *script*, *trailer*), Vergleich der literarischen Vorlage und einer Filmadaption, Filmvergleich von Original und Remake, Umfrage/Interviews zum Kino-Verhalten, Organisation eines Kino-Vormittags für die ganze Schule mit der Originalversion eines thematisch ergiebigen Films.

2.2 Guided movie afternoon

Bei aktuellen Kinofilmen lohnt sich die Verbindung von Block-Präsentation (*straight through viewing*) und Aufgaben-Lenkung (Thaler 2005). In einer *pre-viewing lesson* (Schule) werden einführende Informationen zum Film vermittelt. Die Schüler erhalten gruppenweise spezielle Beobachtungsaufträge (z.B. zu *plot*, *protagonist*, *field sizes*, *camera*, *sound*) – für jede Kleingruppe ein *Worksheet* mit knapp zusammengefassten Hintergrundinformationen zum jeweiligen Beobachtungs-Thema, konkreten Aufgaben und Platz für Notizen. Am darauf folgenden Nachmittag sieht man sich den Film gemeinsam im städtischen Fremdsprachenkino bzw. im lokalen Kino (Sondervorführung des englischen Originals) an. In einer *post-viewing lesson* (Schule) am folgenden Tag präsentieren und diskutieren die Schüler schließlich ihre Erkenntnisse.

¹ Vgl. den Vortrag von Prof. Dr. Monika Buhl über „Motivation und Konzentration im Unterricht. Eine Studie zur Differenzierung personen- und situationspezifischer Merkmale“ beim 8. Tag des Wissenschaftlichen Nachwuchses am 23. November 2007, Freiburg.

2.3 Watching at home and presenting in class

Ein Verfahren, das noch stärker die Autonomie der Lernenden fördert, stellt die Verbindung von Präsenzunterricht und unabhängigem häuslichem Filmstudium dar (vgl. Doyé 1998; Holden 2000). Diese Variante von *blended learning* kann so gestaltet werden, dass sich der einzelne Schüler für einen Film seiner Wahl entscheidet, ihn zu Hause ansieht und in der Schule präsentiert, wobei er unter anderem Hintergrundinformationen gibt, die Wahl des Films begründet sowie eine *key scene* zeigt und erläutert.

2.4 English language channels

Die Lehrkraft sollte die Schüler auch wiederholt darauf hinweisen, dass am heimischen Fernsehgerät fremdsprachige Filme angesehen werden können. So erlaubt die Technik des Zweikanaltons die Übertragung der Original- und der Synchronfassung eines ausländischen Films. Außerdem sind inzwischen via Kabel oder Satellit viele englischsprachige Fernsehkanäle problemlos zu empfangen. Bei der Themenvergabe für *presentations* können diese authentischen Quellen Berücksichtigung finden.

2.5 DVD lending library

Um die Selbstständigkeit bei *FBL* weiter zu fördern, empfiehlt sich auch die Einrichtung einer DVD-Verleihstelle in der Schule oder sogar im Klassenzimmer. Was Aufbau, Organisation und Finanzierung einer solchen Videothek betrifft, gelten ähnliche Regeln wie für eine Bibliothek. *Evaluation sheets*, in die nach dem Anschauen kurze englische Kommentare geschrieben werden, fördern *writing skills* und stellen Auswahlhilfen für Klassenkameraden dar.

2.6 Visit to a film studio

Um einen Blick hinter die Filmkulissen zu werfen, bietet sich im Rahmen einer Projektwoche oder des Wandertags der Lerngang in ein Filmstudio an. So kann man z.B. in München nach einer Führung durch die Bavaria Filmstudios die Hauptrolle in einem *Blockbuster* übernehmen, dessen Dreh in Ausschnitten simuliert wird; im Arri-Kino werden einem die Geheimnisse der Postproduktion (Schnitt, *Special Effects* etc.) nahe gebracht. Der Gebrauch der Muttersprache lässt sich bei derartigen Erkundigungen zwar kaum

unterbinden, aber entsprechende *pre- und post-visit lessons* mögen das Einsprachigkeitsgewissen der Lehrkraft beruhigen.

2.7 Electronic exchanges

Als Gewinn bringend erwies sich ein E-mail-Austausch einer 9. Klasse mit der schottischen Partnerschule. Als Diskussionsobjekt wählten wir Freddie Frintons Sylvester-Sketch *Dinner For One*, in deutschen Ländern ein absoluter Klassiker, in Großbritannien dagegen weitgehend unbekannt – weshalb unsere *exchange buddies* auf die Lieferung eines entsprechenden Videos angewiesen waren. Dieser *e-mail exchange* brachte erstaunliche Erkenntnisse über kulturspezifische Unterschiede bezüglich Rezeptionsverhalten und Humorverständnis zu Tage. Auf deutscher Seite führte er außerdem zur Produktion eines Tigerkopfes, der Verköstigung einer *mulligatawny soup* und einer klasseninternen Theateraufführung. *Electronic exchanges* zu ausgewählten Spielfilmen lassen sich auch mit Hilfe von *chat channels*, *forums* oder *videoconferencing* organisieren.

2.8 Doing a WebQuest

Ein Internetbasiertes Verfahren, das den Schwerpunkt auf die Verwendung und nicht die (zeitintensive) Suche von Informationen legt und das durch die Synthese aus Offenheit und Lenkung besticht, ist das von Bernie Dodge entwickelte *WebQuest*.² In der traditionellen Verlaufsstruktur setzt es sich aus sechs Elementen zusammen: *introduction – task – information sources – process – guidance – conclusion*. Im Internet befinden sich auch mehrere komplette *WebQuests* zum Thema *Film* bzw. einzelnen Kinohits (z.B. die Aufgabe, die gesamte Klasse zu überzeugen, dass man sich einen bestimmten Film anschaut: <http://www.idea-ti.ch/webquest/vanessa/index.htm>). Mit Hilfe von geeigneten *templates* kann die Lehrkraft auch selbst ein Filmbezogenes *WebQuest* erstellen.

2.9 Producing a movie

Die kreativste Herausforderung besteht wohl darin, selbst einen Film zu drehen. Allerdings gibt es Webbasierte Tools, die eine Eigenproduktion bereits für jüngere Lerner möglich machen. So fordert *Movie Makers* (www.digitalfilms.com – 2. Juli 2007) seine Anwender auf: *make your own movie online for free*. Für die digitale Herstellung eines kleinen Filmchens sind nacheinander folgende Elemente auszuwählen: *background*

² Siehe dazu <http://webquest.org/index.php> - (30. Januar 2007)

scene, characters, animated actions, dialogue, introduction, ending credits. Der ganze Herstellungsprozess dauert nicht länger als fünf Minuten, man gibt abschließend seinen Namen als Produzenten an – und schickt den fertigen Film via E-mail an einen Freund. Mehr Handlungsoptionen erlaubt natürlich die Filmproduktion mit eigenen Aufnahme­geräten – um sie beispielsweise auf *YouTube* hochzuladen (siehe Punkt 3 in diesem Beitrag).

2.10 Making a Vlog

Die Produktion von (kleinen) Filmen kann auch regelmäßig im festen Rahmen eines *Vlogs* (Video + Blog) erfolgen. Die gesamte Lerngruppe oder einzelne Schüler betreiben eine Website, die in periodischen Abständen neue Einträge – ausschließlich Videos oder auch Video und Text – enthält.

3. Medienkompetenz via YouTube

Die letzten beiden Aufgabenstellungen stellen die selbstständige Produktion eines Films in den Mittelpunkt. Aufgrund des technologischen Fortschritts kann inzwischen jeder ohne großen Aufwand und Spezialkenntnisse zum Filmproduzenten avancieren – ein Handy oder eine Digitalkamera (*Camcorder, Webcam*) genügt. Damit lassen sich kurze Filme drehen, die anschließend bei *YouTube* hochgeladen werden – schließlich gilt das amerikanische Internetvideoportal als Inbegriff von *Web 2.0*. Wer dieses neue Medium in seinen Fremdsprachenunterricht integrieren möchte, kann sich an den folgenden 10 Lernebenen orientieren, die sich von der Sichtung (*sampling*) bis zur allgemeinen Nutzung (*sharing*) erstrecken (Tab. 1: Zehn Lernebenen) (Thaler 2008)

Nr.	Lernebene	Aufgaben/Aktivitäten
1	<i>Sampling</i>	Sichten von Videos auf den Videoportalen (z.B. www.youtube.com, video.google.com), online (<i>stream</i> im Webbrowser) oder lokal gespeichert (abspielbar z.B. mit FLV Player), Suchfunktionen und Hilfen verfügbar (z.B. <i>related videos</i> mit Titelangabe und <i>tags</i> , Bewertungssysteme, <i>Best-of-Listen</i>)
2	<i>Comprehending</i>	Überprüfung des Verständnisses, Training des Hör-Seh-Verstehens, Sprechen, Schreiben, Wortschatz, Grammatik, Pragmatik, wiederholte Vorführung und intensive sprachpraktische Arbeit aufgrund Kürze der Filme möglich
3	<i>Analysing</i>	Analyse von Authentizität (I), Autorenschaft, technischer Qualität, kinematografischen Techniken, Intention, Wirkungsgeschichte, soziokulturellem Kontext
4	<i>Commenting</i>	Kommentieren des Videos via <i>comment</i> -Funktion, Einzel-Kommentare oder Klassen-Mails, Verwendung des Bewertungssystems (bis zu fünf Sterne)
5	<i>Altering</i>	Veränderung bzw. Ergänzung des ausgewählten Videos, Hinzufügen von Untertiteln oder Bildunterschriften (z.B. mit Untertitel-Editor <i>Subtitle Horse</i>)
6	<i>Producing</i>	Eigenproduktion eines Clips, Planung und Durchführung, Aufnahmegeräte: Camcorder, Webcam, Digitalkamera, Handy
7	<i>Editing</i>	Editieren, Schnitt, Überblendeffekte, Titel, Musik (<i>pimping, modding</i>), Verwendung eines einfachen Video Editors (z.B. <i>Movie Maker 2.1</i>)
8	<i>Uploading</i>	Anlegen eines Benutzerkontos auf dem Videoportal, Hochladen des Videos (von Festplatte, Kamera), automatische Konvertierung ins Flash-Video-Format
9	<i>Evaluating</i>	Ansehen und Beurteilung: Qualität des Produkts, des Lernprozesses, des Kontextes (soziokultureller Status von Videoportalen)
10	<i>Sharing</i>	gemeinsame Verfügung/Nutzung (von Diensten) und Teilhabe (an einem Portal), Schüler als Mitglieder einer <i>community</i> , Versenden an Freunde und Bekannte, Teilnahme an <i>groups</i> und <i>contests</i>

Tab. 1: Zehn Lernebenen

Natürlich müssen nicht alle 10 Ebenen linear abgearbeitet werden; je nach Intention, Zeitbudget und Lerngruppe sind unterschiedliche Kombinationen von Modulen möglich. Ein wesentlicher Schwerpunkt wird aber wohl meist die Förderung von Medienkompetenz sein. *Media literacy* setzt sich bei diesem Ansatz aus 10 Charakteristika zusammen, die alle mit *p* beginnen (vgl. *p*-Dekalog in Tab. 2).

Nr.	Konzept	Beschreibung
1	Partizipation	Aktive Beteiligung der Lernenden an der Videoarbeit, Aufnahme in eine virtuelle Gemeinschaft
2	Plurimedialität	Verwendung auditiver, visueller und verbaler Codes
3	Produktorientierung	Outcome: fertiges Produkt in Form eines öffentlich verfügbaren Videos
4	Prozessorientierung	Bedeutung des Lernwegs für die Ausbildung verschiedenster Kompetenzen
5	Problemorientierung	Kritische Reflektion der soziokulturellen Implikationen von <i>video sharing websites</i>
6	Praxisbezug	Orientierung an der Lebenswelt der Heranwachsenden, Handy und Kameras als Freizeit-Instrumente
7	Polyvalenz	Setzung unterschiedlicher Arbeitsschwerpunkte: Medienarbeit, Sprachpraxis, interkulturelles Lernen, Literatur etc.
8	Partnerbezug	Kooperation in Form von Gruppenarbeit, Partnerarbeit
9	Projektorientierung	Integration der einzelnen Teilaufgaben in ein umfassendes <i>project</i>
10	Popularität	Video als weit verbreitetes und beliebtes modernes Medium

Tab. 2: p-Dekalog von *media literacy*

Literatur

- Doye, C. (1998): Films for self study. In: *Modern English Teacher*, H.4, S. 60–63.
- Holden, W. (2000): Making the most of movies: keeping film response journals. In: *Modern English Teacher*, H.2, S. 40–46.
- Sherman, J. (2003): *Using Authentic Video in the Language Classroom*. Cambridge.
- Stempleski, S./Tomalin, B. (2001): *Film*. Oxford.
- Thaler, E. (2005): *Popular Culture*. Paderborn.
- Thaler, E. (2007a): Film-based Language Learning. In: *PRAXIS Fremdsprachenunterricht*, H.1, S. 9–14.
- Thaler, E. (2007b): Schulung des Hör-Seh-Verstehens. In: *PRAXIS Fremdsprachenunterricht*, H. 4, S. 12–17.
- Thaler, E. (2008): Internet-Videos. Fremdsprachenlernen für die YouTube-Generation. In: *PRAXIS Fremdsprachenunterricht*, H.1, S. 14–18.