

19. Aktivierende und Motivierende Methoden im fremdsprachlichen Unterricht

Aktivierend meint, dass es durch neu aufgenommene Informationen/ Erlebnisse/ Erfahrungen zu einem Umbau bzw. zu einer Bereicherung und Erfahrungen kommt.

Bei der **Motivation** kommt es zu einem Zustand, wann der Schüler lernen will und das Lernen ihm/ihr Spaß macht. Die Schüler arbeiten nicht mehr automatisch. Sie müssen irgendeine Anregung zu Lernen haben und das ist eine grundlegende Aufgabe pädagogischen Bemühens.

Einfach gesagt, bei dem Lernen hängt es von dem/der LehrerIn ab, wie er/sie die Schüler motivieren wird. Es hängt aber auch von dem Lerner ab, wie er selber lernen will.

Zwei Betrachtungswinkel:

Intrinsische Motive

Unter einem intrinsischen Motiv versteht man, das dem Lernstoff inhaltlich inhärente Motiv, eine innere Motivation sich damit auseinander zu setzen. Das bedeutet, daß die Beziehung zum Lernstoff den Lernenden motiviert.

Der intrinsisch motivierte Lernende lernt aus Interesse, Freude, Bedürfnis, also angetrieben vom zu lernenden Lernstoff.

Extrinsische Motive

Lernende, die extrinsisch motiviert sind, lernen um Noten, Lob oder Prestige zu erlangen. Man kann diese Art des Motivs noch in materielle Motive und soziale Motive aufteilen.

Es gibt viele Mittel wie die Aktivierung und die Motivation zu starten.

1/ Die Spiele

Spielen und Lernen ist eine Tautologie. Der Mensch lernt im Spiel sogar häufig leichter, als durch andere übliche Lernmethoden.

Didaktische Kriterien:

Methodenbewusstsein

Spielen im Unterricht soll nicht nur "Action und fun" sein.

Selbstdisziplin

Beim Spielen achten die Kinder darauf, das Spielregeln eingehalten werden, was Selbstdisziplin erfordert.

Soziales Lernen

Viele Spiele verlangen eine Balance zwischen Egoismus und Solidarität, wie z.B. Mannschaftssportarten, so dass die Kinder eine gesunde Mischung zwischen diesen beiden Polen erlernen können.

Produktorientierung

Es sollte möglichst häufig beim Spielen etwas herauskommen, was später ausgewertet werden kann. So kann man den Produkten die Lernentwicklung und den Spaß ansehen.

Interaktionsspiele - sind häufig Spiele, bei denen es keine Gewinner und Verlierer gibt. Alle sollen als Sieger aus den Spielen hervorgehen, indem sie ihren Beitrag zu einem gemeinsamen Ergebnis leisten. Dabei gewinnt die Gruppe, sie entwickelt sich weiter, und das wiederum führt zu positiven Erlebnissen bei den einzelnen Gruppenmitgliedern.

- Kennenlernspiele
- Wahrnehmungsspiele
- Kooperationsspiele
- Vertrauensspiele
- Spiele für den Abschluss

Rollenspiele - sind eine Möglichkeit, den Unterrichtsraum gedanklich zu verlassen und Situationen und Handlungen in den Unterricht einzubringen, die im Unterrichtszusammenhang sonst normalerweise nicht vorkommen. Besonders für den Sprachunterricht ist es wichtig, die Lerner auf sprachliche Handlungen vorzubereiten, die sie innerhalb des Unterrichtsraumes so nicht erleben. Aber es stellt sich bei Rollenspielen auch die Frage nach der Realitätsnähe der gespielten Situationen.

2/ Die Lieder

Musik als Unterrichtsobjekt motiviert SchülerInnen. Die Möglichkeiten zum Ausdruck in der Fremdsprache, zur Motivation, zur Kreativität und zur eher kognitiven Auseinandersetzung mit dem Liedtext sind groß und können auch im Deutschunterricht genutzt werden.

Lernziele: Wortschatz zum Bereich Musik vertiefen und festigen, das selektive Hören zur Erweiterung ihrer Hörverstehenskompetenz üben, Redemittel zu Musikstil und Instrumenten anwenden, sich in der Zielsprache über Meinungen und Empfindungen zu einem deutschsprachigen Lied äußern, aufgrund eines Videoclips Hypothesen zum Inhalt eines Liedes äußern.

Was können wir mit dem Lied im Unterricht machen?

- einfach singen lernen (als eine rhythmische Einheit prägt sich der Text gut im Gedächtnis ein)
- verschiedene Wörter aus dem Liedtext auslassen
- das Inhalt nacherzählen
- die Oppositionswörter (Antonyme), die Synonyme suchen
- das Liedtext zerschneiden und dann zusammenlegen ...

3/ Projektunterricht

Bei dem Projektunterricht soll eine Gruppe von Lernenden ein Gebiet bearbeitet. Sie plant ihre Arbeiten selbst und führt sie auch aus. In der Regel steht am Ende ein sichtbares Produkt.

Wichtig:

- ein konkretes Ziel (Neues und Fremdes zu entdecken, die Sprache zu verwenden)
- gemeinsame Planung und Ausführung, wo Lehrer ein Helfer ist
- die Erweiterung des Unterrichts in die Außenwelt hinein, Die Einheit der Sprache, Handeln, Situation
- die selbständigen Aktion der Schüler aus allen Richtungen (verfügbaren Hilfsmittel benutzen)
- ein präsentables Ergebnis

Tady jsem samozřejmě nevyjmenovávala všechny hry, písničky atd., ale opět je potřeba si nějak namyslet, co třeba využíváte při učení nebo jste využili(y) na praxi;o).

Taky namyslete nějaká možná témata, která by byla vhodná k projektovému vyučování.

Z. B. Mein Verhältnis zu der fremdsprachlichen Kultur, Die Deutsche Sprache in meiner Umgebung, Ein Austausch von Erfahrungen mit deutschen SchülernWir drehen einen deutschsprachigen Film.....