

Produktion von Erklärfilmen

Zur Gestaltung von Lernprozessen im digitalen Zeitalter

Cathleen Henschke

Jugendliche nutzen zunehmend Erklärfilme, um komplexe Sachverhalte aus dem Unterricht zu verstehen. Die Nutzung digitaler Plattformen wie YouTube ist wesentlicher Bestandteil des Lernalltags Jugendlicher. Das kann für die Produktion von eigenen Erklärfilmen im Unterricht genutzt werden. Vorliegend wird die Einbettung des Erklärfilms im Rahmen der Medienbildung an der Schule dargestellt. Anhand des zugrunde gelegten Medienbegriffs „Symmedialität“ wird die Gattung beschrieben, werden mediendidaktische Perspektiven einbezogen und Techniken sowie ein Projektkonzept zum Erklärfilm vorgestellt.

Die zunehmende Digitalisierung durchdringt alle Lebensbereiche und macht damit eine Umgestaltung von Lehr- und Lernprozessen notwendig. Seit 2012 ist Medienbildung dementsprechend als Ziel deutscher Bildung von der Kultusministerkonferenz (KMK) formuliert (vgl. KMK 2012, S. 3 ff.) und hat sich in den letzten Jahren auch strukturell in der Schule verankert. Sie wird als Querschnittsaufgabe verstanden und hat Einzug in die Rahmenlehrpläne gehalten. Sich ein Bild mit und über Medien zu machen, gehört zu den Lernaufgaben des 21. Jahrhunderts.

Die zu erwerbenden Kompetenzen werden in den folgenden Medienkompetenzbereichen zusammengefasst:

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren,
- Kommunizieren und Kooperieren,
- Produzieren und Präsentieren,
- Schützen und sicheres Agieren,
- Problemlösen und Handeln,
- Analysieren und Reflektieren (vgl. KMK 2017, S. 16 ff.).

Die Vermittlung dieser Kompetenzen stellt eine komplexe Aufgabe dar. Das Lernverhalten der Schülerinnen und Schüler ist an der Konsumgesellschaft orientiert, weshalb die Anwendung handlungsorientierter motivierender Verfahren sowie die Verwendung von Medien dazu führen können, dass sich Jugendliche aus der Konsumhaltung herauslösen und selbst zu Produzierenden werden. Das Erstellen von Erklärfilmen kann Selbstlernprozesse anregen, die durch das im Film verwirklichte Learning by Teaching idealerweise gefördert werden. Dabei ist der Erklärfilm von dem ihm sehr ähnlichen Tutorial zu unterscheiden: „*Erklärvideos* sind eigenproduzierte Filme, in denen erläutert wird, wie man etwas macht oder wie etwas funktioniert bzw. in denen abstrakte Konzepte erklärt werden. Videos, in denen eine Fertigkeit oder Fähigkeit im Sinne einer vollständigen Handlung explizit zum Nachmachen durch die Zuschauer vorgemacht wird, sind *Video-Tutorials* (z. B. Softwaretutorials, Schminktutorials). [...] *Video-Tutorials* sind allgemein als Subgenre von Erklärvideos zu verstehen, da sie sich als eigenes Format auf die Darstellung vollständiger Handlungen beschränken, die zeigbar und direkt nachmachbar sind“ (Wolf 2015, S. 123 f., H. i. O.).

Im Folgenden wird die mediendidaktische Perspektive fokussiert; Techniken des Filmens sowie Grundzüge der Projektgestaltung zur Erstellung eines Erklärfilms werden vorgestellt. Voraussetzung hierfür ist das Verständnis des zugrunde gelegten Medienbegriffs „Symmedialität“.

Symmedialität als Medienbegriff

Um Medien im Unterricht einsetzen zu können, brauchen wir eine Vorstellung davon, was Medien sind. Der etablierte Begriff „Intermedialität“ erfasst vor allem die Rezeptionsunterschiede zwischen zwei Medien, beispielsweise zwischen einem literarischen Werk und einer Literaturverfilmung, während Produktionsprozesse zwar partiell mitgedacht werden, aber der

Analyse der Medien dienen oder als deren potenzielles Resultat ausgewiesen werden. Dieser Begriff erscheint nicht hinreichend im Hinblick auf den Erwerb oben genannter Medienkompetenzen. Vielmehr braucht es einen Begriff, der die Komplexität von digitalen Medien als Konglomerat aus Schrift-, Bild- und Tonelementen versteht (vgl. Frederking 2018, S. 154). Frederking (2014) spricht daher von „Symmedialität“ im Sinne eines komplexen und als emergent verstandenen Zusammenspiels von analogen und digitalen Medien. Damit schließt Frederking die unterschiedlichen Sinneskanäle, deren gegenseitiges Zusammenspiel sowie hypermediale Formen mit ein (Frederking 2018, S. 160). Der Computer und das Internet lassen sich demnach als die „am weitesten entwickelte Form von Symmedialität“ (ebd., S. 155) verstehen, „weil sie anders als Buch oder Film nicht nur einzelne, sondern alle potenziell möglichen medialen Formen bzw. Zeichen- und Symbolebenen verbinden“ (ebd.). Der Erklärfilm stellt hierbei eine Zwischenform dar, da der Nutzen erst entsteht, wenn der Film einer breiten digitalen Öffentlichkeit – in einem geschützten (z. B. Lernraum/Moodle) oder ungeschützten Raum (z. B. auf YouTube, Vimeo) – präsentiert wird.

Mediendidaktische Potenziale des Erklärfilms

Ebenso wie Kinofilme, TV-Serien und YouTube-Kanäle sind Erklärvideos Bestandteile der Lebenswirklichkeit von Kindern, Jugendlichen und in zunehmendem Maße auch von Erwachsenen. Zugleich sind sie von der Gestaltung her einfacher aufgebaut, anschaulicher und allgemein kürzer als Filme (vgl. Wolf 2015, S. 126).

Didaktische Perspektiven ergeben sich im Hinblick auf die Medienkompetenzbereiche „Analysieren/Reflektieren“ sowie „Produzieren/Präsentieren“ von Medien (vgl. Schlegel 2016).

Analysieren und Reflektieren

Bei der Analyse und Rezeption von Filmen können sich die Schülerinnen und Schüler nicht nur mit dem Inhalt auseinandersetzen, wie beispielsweise bei einer Literaturverfilmung im Deutschunterricht, sondern auch mit dem Film als On- oder Offlinemedium.

Produzieren/Präsentieren und Analysieren/Reflektieren

Erklärfilme zu gestalten, bedeutet, die Schülerinnen und Schüler in die Rolle der Lehrkraft zu versetzen und die Sachinhalte so zu erklären und darzustellen, dass diese von der Zielgruppe,

also ihnen selbst, leicht verstanden werden. Das wiederum lässt sich nur erreichen, wenn Lernende das Thema, z. B. die Dramenszenenanalyse, völlig durchdrungen und verstanden haben. Der Inhalt steht beim Erklärfilm an erster Stelle und kann beliebig ausgetauscht werden, weshalb die Produktion eines solchen Films wertvoll für alle Fächer sein kann.

Eine Möglichkeit besteht darin, den Erklärfilm als Abschlussprodukt einer Unterrichtsreihe zur Vertiefung des gelernten Wissens gestalten zu lassen und dabei die im Unterricht verwendeten Materialien zugrunde zu legen. Alternativ könnten Inhalte, die im Zentrum einer Unterrichtsreihe stehen, auch von den Schülerinnen und Schülern selbstständig ausgearbeitet werden. Hierfür sollten die Lerngruppen allerdings ausgewählte Inhalte und Materialien von der Lehrkraft erhalten, sodass der Film auch alle nötigen Sachinformationen enthält. Bei dieser Variante können die Lernenden zugleich die Entnahme von Informationen aus Sachtexten sowie das Extrahieren und Zusammenfassen wesentlicher Informationen üben. Zur Einführung weiterer Medien kann es sinnvoll sein, für das Thema relevante Internetseiten einzubeziehen, beispielsweise die Schulseite des Bayerischen Rundfunks für den Deutschunterricht. Damit werden die Schülerinnen und Schüler gleichzeitig darin sensibilisiert, das Internet sinnvoll für die Unterrichtsvor- und -nachbereitung einzusetzen.

Im Verlauf des Unterrichts kann an dieser Stelle eine Aufklärung darüber erfolgen, woran fachlich gute Seiten erkennbar sind und welche Seiten besser gemieden werden sollten. Eine Steuerung dieses Rechercheprozesses ist auch deshalb von großer Bedeutung, weil die Schülerinnen und Schüler tagtäglich das Internet als Quelle von Informationen für ihre Hausaufgaben, Referate und Präsentationen nutzen, hierbei jedoch selten die Richtigkeit und Gründlichkeit der Ausarbeitungen prüfen.

Neben der reflektierten Recherche, Entnahme und dem Kennenlernen wichtiger Sachinformationen können die Lernenden Selbstkompetenz bei der selbstständigen Erarbeitung und Produktherstellung erwerben. Das fertige Produkt bleibt nachhaltig in Erinnerung und zeigt: Ich habe etwas Relevantes geschaffen, das sich andere wiederholt ansehen und womit ich und andere lernen können.

Darüber hinaus hat die Gestaltung eines Erklärfilms enorme Potenziale im Hinblick auf das mediale Gestalten. Die Lernenden können ihre eigene Kreativität ausleben, indem sie beispielsweise eigene Figuren/Maskottchen für das Erklären einsetzen, eigene Musik zusammenstellen, die Vertonung vornehmen oder Gezeigtes, Musik, Stimme und Untertitel individuell arrangieren.



© Sandra Hermannsen

Hierbei sind Individualität und Teamkompetenz (Teamgröße: drei bis sechs Personen) gleichermaßen gefragt. Dies geht konform mit der zweiten Zielstellung¹, die in der KMK-Strategie formuliert ist: „Durch eine an die neu zur Verfügung stehenden Möglichkeiten angepasste Unterrichtsgestaltung werden die Individualisierungsmöglichkeit und die Übernahme von Eigenverantwortung bei den Lernprozessen gestärkt“ (KMK 2017, S. 12).

Die Binnendifferenzierung lässt sich im Projekt steigern, wenn die Schülerinnen und Schüler zwischen unterschiedlichen Sachthemen wählen können. Zudem werden der sinnvolle Umgang mit dem Smartphone und einer Filmschnittsoftware trainiert. Die Motivation bei den Jugendlichen ist hierbei hoch, da sie diese Kenntnisse auch in ihrer privaten Lebenswelt nutzen können. Gleichzeitig betreffen wichtige Kenntnisse, z. B. zum Urheberrecht, medienpädagogische und politikwissenschaftliche Bereiche (Persönlichkeitsrechte, rechtlicher Schutz geistigen Eigentums).

Folglich ergibt sich durch die Produktion und Präsentation von Erklärfilmen ein enormes Potenzial im Hinblick auf den Kompetenzerwerb: eine intensive Auseinandersetzung mit dem Sachthema der Videos, die Stärkung von Medien- und Filmkompetenz, der Erwerb von Sozial- und Teamkompetenz, der kompetente Umgang mit Technik, die Erfahrung mit kreativen Prozessen, Präsentationskompetenz sowie der analytische und reflektierte Umgang mit eigenen und fremden (Film-)Medien bzw. der eigenen Performance. Damit bedient die Erklärfilmproduktion alle Kompetenzebenen: Medien-, Fach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz. Sie begünstigt bestenfalls eine fächerverbindende Arbeit, die Schülerinnen und Schüler lehrt, ihr Wissen zu vernetzen und Inhalte anschaulich zu präsentieren.

Techniken der Erklärfilmproduktion

Es gibt viele Techniken, die zur Präsentation der Filminhalte zur Verfügung stehen. Diese sollten Lehrkräften bekannt sein, um die Jugendlichen beraten oder inspirieren zu können. Erst wenn klar ist, welche Technik benutzt wird, kann es an die konkrete Projektplanung gehen.

Die populärste und erfahrungsgemäß für Unterrichtsprojekte am besten geeignete Technik ist die Legetechnik. Hierbei werden Schriftzüge und Bilder zu einem Schaubild zusammengelegt. Beispiele liefert auch der YouTube-Kanal *Common Craft*. Auf Grundlage gemeinsamer Anstrengung werden hier Erklärfilme von Schülerinnen und Schülern produziert, beispielsweise zum Thema „Werbung“ (vgl. Wecke 2016; YouTube 2019a).

Neben der Legetechnik kann auch die Stop-Motion-Technik genutzt werden, bei der – ähnlich wie beim Daumenkino – sehr viele Fotos aneinandergereiht und damit zu einer Bewegung zusammengeführt werden. Diese Vorgehensweise ist allerdings sehr aufwendig, da am Ende der Produktion eine sehr hohe Anzahl von Bildern ver- und bearbeitet werden muss.

Eine weitere Alternative ist die Folientechnik, bei der die Gestaltung einzelner Folien bzw. Textfelder (z. B. mit dem Programm *Final Cut Pro X*) im Mittelpunkt steht. Dazu muss lediglich ein Hintergrundbild fotografiert oder die Szene des Papierauflegens gefilmt werden. Die aufgelegten Blätter werden daraufhin mit den zu klärenden Inhalten manuell am Computer eingefügt (vgl. YouTube 2019b). Diese Technik ist sehr einfach umsetzbar, jedoch wenig prozessorientiert, kooperativ sowie kreativ.

Eine sehr bekannte Technik ist das Livevideo, bei dem ein Erklärender einen Lehrvortrag hält. Diese Technik ist allerdings aufgrund der gestalterischen Einfachheit und der notwendigen Abbildung eines Jugendlichen für Projekte mit Schülerinnen und Schülern nicht geeignet.

Zum Einstieg ist die Legetechnik empfehlenswert, da diese eine überschaubare Anzahl abzdrehender Szenen ermöglicht und gleichzeitig genügend Gestaltungsspielraum für Ideen der Schülerinnen und Schüler lässt. Zudem müssen hierbei keine Bildrechte abgefragt werden, da lediglich die Hand ins Bild gehalten wird und die entsprechende Person somit nicht identifizierbar ist.

Grundzüge der Projektgestaltung

Die Planung orientiert sich an den Projektphasen, die einem Erklärfilmprojekt entsprechend spezielle Inhalte enthalten. Die hier skizzierte Projektgestaltung ist aus der Praxiserfahrung heraus entstanden und bildet ein reflektiertes Ergebnis aus mehreren Filmprojekten ab. Die Forschungslage bzw. die verfügbare Literatur zum Einsatz von Erklärfilmen im Unterricht beschränkt sich auf einen Aufsatz von Karsten D. Wolf (2015) und einige – teils sehr oberflächliche – Handreichungen im Internet. Daher ist es besonders wichtig, empirische Ergebnisse aufzuzeigen (vgl. nachfolgende Ergebnisdarstellung aus drei Projekten in den Klassenstufen 10, 11, 13). Hierdurch können Lehrkräften Perspektiven der Medienbildung eröffnet und veranschaulicht werden, können Basiskompetenzen und Medienkompetenzen – also Bekanntes und Neues – miteinander verbunden und in den Schulalltag zeitgemäß integriert werden.

Die Dauer des Projekts richtet sich nach der Komplexität des darzustellenden Inhalts, nach den Fähigkeiten der Lern-

gruppe, der Wahl der Technik sowie der Position des Projekts innerhalb der Unterrichtsreihe.

Die Komponente der Veröffentlichung kann hierbei als zusätzliche Motivation für Schülerinnen und Schüler genutzt werden, um ein besonders gelungenes symmediales Produkt zu erschaffen.

Folgendes Zusatzmaterial für das Projekt wird benötigt: Erklärung zu den Nutzungsrechten des Erklärfilms, Übersicht zu Links lizenzfreier Musik, Arbeitsblätter (Themen der Arbeitsblätter: Urheberrecht², Projektaufgaben, Storyboard-Vorlage, Bewertungskriterien). Hilfreich sind ein Smartphone-stativ sowie ein Ansteckmikrofon zum Filtern von Hintergrundgeräuschen bei der Tonaufnahme.

Um die Scheu vor Medien zu überwinden, sollten sich Lehrkräfte an solche Projekte heranwagen und damit experimentieren. Die Lehrkräfte, die solche Projekte durchführen, stellen in der Regel schnell fest, dass die Schülerinnen und Schüler ganz selbstverständlich mit der Technik umgehen. Eine intuitiv bedienbare und kostenlose Film-App für den Einstieg stellt *Filmora Go* dar, zu der es auch ein Tutorial auf YouTube gibt.

Fazit

Letztlich sind immer einige technische Fragen zu klären. Diese bleiben aber überschaubar und können schnell beantwortet werden. Im Vordergrund sollte vielmehr die Perspektive stehen, welche Fähigkeiten und Erkenntnisse während des Projekts erworben werden können und wie nachhaltig diese Projektarbeit bei den Schülerinnen und Schülern sein wird. Produkte von Projekten bleiben in Erinnerung und steigern den Selbstwert von Jugendlichen, denn diese haben selbst etwas geschaffen, das unmittelbar sichtbar wird. Der Erklärfilm auf YouTube ist ein symmediales Produkt mit enormer Reichweite. Das wiederum steigert die Motivation der Lernenden und verbessert somit das Lernklima. Deshalb kann ein gut durchdachtes Medienprojekt einen erheblichen Gewinn für den Fachunterricht darstellen sowie einen wesentlichen Beitrag zur Gestaltung von Lernprozessen im digitalen Zeitalter leisten.

Anmerkungen:

- 1 Das erste Ziel beinhaltet die Implementierung von Medienbildung in die Lehr- und Bildungspläne aller Fächer (vgl. KMK 2017, S. 12).
- 2 Informationen zum Thema „Urheberrecht“ werden z. B. unter iRights.info (2019) und vom Bayerischen Rundfunk bereitgestellt (2019).

Literatur:

- Bayerischer Rundfunk:** *Urheberrecht*. In: Bayerischer Rundfunk: So geht Medien. 10.04.2018. Abrufbar unter: <https://www.br.de/> (letzter Zugriff: 13.01.2020)
- Frederking, V.:** *Symmedialität und Synästhetik. Die digitale Revolution im medientheoretischen, medienkulturgeschichtlichen und mediendidaktischen Blick*. In: V. Frederking/A. Krommer/T. Möbius (Hrsg.): *Digitale Medien im Deutschunterricht*. Baltmannsweiler 2014, S. 3–49
- Frederking, V.:** *Von der Inter- zur Symmedialität. Medientheoretische, medienkulturgeschichtliche und mediendidaktische Begründungen am Beispiel vom „Prolog im Himmel“ aus Goethes Faust*. In: K. Maiwald (Hrsg.): *Intermedialität. Formen – Diskurse – Didaktik*. Baltmannsweiler 2018, S. 153–180
- iRights.info:** *Urheberrecht und kreatives Schaffen in der digitalen Welt*. In: iRights.info. 2019. Abrufbar unter: www.iriights.info (letzter Zugriff: 07.07.2019)
- KMK (Kultusministerkonferenz):** *Medienbildung in der Schule (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012)*. Abrufbar unter: www.kmk.org/ (letzter Zugriff: 08.07.2019)
- KMK (Kultusministerkonferenz):** *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017)*. Abrufbar unter: www.kmk.org/ (letzter Zugriff: 08.07.2019)
- Schlegel, F.:** *Erklärvideos im Unterricht. Einstieg in die Filmbildung mit YouTube-Formaten. Workshop für Lehrkräfte und MedienberaterInnen. Version 12/2016*. Münster 2016. Abrufbar unter: www.lwl.org/ (letzter Zugriff: 08.07.2019)
- Wecke, C.:** *Werbung einfach erklärt (Common Craft)*. In: YouTube 2016. Abrufbar unter: www.youtube.com/ (letzter Zugriff: 07.07.2019)
- Wolf, K. D.:** *Video-Tutorials und Erklärvideos als Gegenstand, Methode und Ziel der Medien- und Filmbildung*. In: A. Hartung/T. Ballhausen/C. Trüttsch-Wijnen/A. Barberi/K. Kaiser-Müller (Hrsg.): *Filmbildung im Wandel (Band 2: Mediale Impulse)*. Wien 2015, S. 121–131
- YouTube:** *Medien gestalten. Ein Erklärfilm zur Dramenanalyse*. In: YouTube 2019a. Abrufbar unter: www.youtube.com/ (letzter Zugriff: 07.07.2019)
- YouTube:** *Medien gestalten. Ein Erklärfilm zur textgebundenen Erörterung*. In: YouTube 2019b. Abrufbar unter: www.youtube.com/ (letzter Zugriff: 07.07.2019)

Dieser Beitrag erschien erstmalig in „merz|medien + erziehung“, 5/2019.



Cathleen Henschke ist weitergebildete Medienberaterin (WETeK Berlin) und unterrichtet an der Fach- und Berufsoberschule Berlin. Sie arbeitet als Autorin von Lehrmaterialien für unterschiedliche Verlage und engagiert sich an der Schule im Bereich „Medienbildung“ mit dem Schwerpunkt „Film im Unterricht“.