

## E Digital and Online Education

### E.1 Erklärvideos zur Wissensvermittlung im Hochschulkontext – ein Praxisbeispiel im fächerübergreifenden Austausch

*Rika Fleck*

*Hochschule Mittweida, Fakultät Medien*

#### 1 Einleitung /Ausgangslage

Fakt ist, ein Erklärfilm ist nicht die alleinige Lösung für die aktive Lehre und auch nicht für Blended-Learning-Szenarien. Es bedarf immer einen Wechsel unterschiedlicher Methoden und unterschiedlicher Medien, die sich im Lernprozess abwechseln, um die verschiedenen Lerntypen anzusprechen. Fakt ist aber auch, der Erklärfilm spielt beim Lernen eine Schlüsselrolle.

Die Bewegtbildnutzung der 18jährigen in Deutschland liegt bei 267 min pro Tag.<sup>1</sup> Neun von zehn Jugendlichen verbringen einen Großteil ihrer Freizeit mit Onlinevideos.<sup>2</sup> Die Gesellschaft für Medien- und Kompetenzforschung befragt jährlich Experten, welche Trends in den kommenden drei Jahren das digitale Lernen in Deutschland bestimmen. Blended Learning stellte 2018 im Ranking die wichtigste Anwendung dar, danach folgten Videos/Erklärfilme, mobile Anwendungen und Micro Learning. Auch die Palette an Lebensmodellen der Studierenden während des Studiums hat sich verändert und ist vielfältig geworden. Die „Normalstudierenden“, die sich nach dem Abitur ausschließlich dem Studium widmen, machen nur noch einen geringen Teil aus: 62 % sind nebenbei erwerbstätig, 5 % haben bereits Familie.<sup>3</sup> Internationale und interkulturelle Erfahrungen während des Studiums sind ein Kriterium für den Erfolg als Berufsanfänger. Dass sich dadurch die Zahl der Studierenden in Fernstudiengängen zwischen 2003 und 2014 mehr als verdoppelt hat, zeigt, wie groß die Nachfrage nach flexiblen Studienmodellen ist. Deshalb wird zum einen die Suche nach Möglichkeiten, die Lehre zu digitalisieren immer bedeutender. Zum anderen müssen sich die Hochschulen auf dieses veränderte, durch Digitalisierung geprägte Konsumverhalten einstellen und auf die Zielgruppe zugeschnittene Lerninhalte

1 vgl. Niederauer-Kopf (2019): „Zusammenarbeit von AGF und YouTube belegt erneut die Relevanz von Bewegtbild in der deutschen Medienlandschaft“, S. 3ff

2 vgl. Ratheb/ Behrens (2018): „JIM-Studie 2018“, S. 13

3 vgl. ebda. S. 18

anbieten müssen: Kurz, prägnant, mobil abrufbar und videobasiert ist die Devise.<sup>4</sup> Erklärvideos bieten dafür eine Vielzahl von Möglichkeiten und werden zunehmend in den Bereichen des informellen und formellen Lernens genutzt.<sup>5</sup>

## 2 Begriffsabgrenzung: Erklärfilm vs. Lehr-/Lernfilm

Erklärfilme sind nach Wolf der Überbegriff für jede Art von digital verfügbaren Lernvideos mit Erklärcharakter.<sup>6</sup> Aufgrund ihrer Kürze helfen sie dabei, komplexe Sachverhalte schneller zu erfassen. Sie sind inhaltlich auf das Wesentliche beschränkt – vergleichbar mit einem eingerahmten und farbig hinterlegten Merksatz in Lehrbüchern am Ende eines Themenkomplexes – nur eben in audiovisueller Form. Diese Art von Erklärfilmen bestehen grundlegend aus Bewegtbild (real gefilmt oder animiert), Geräusch, Text und Musik. Der Text in Erklärfilmen ist einfach und klar formuliert. Fremdwörter oder lange verschachtelte Sätze werden vermieden, damit sie schnell verstanden und verarbeitet werden können. Schlüsselbegriffe werden durch plakative Illustrationen visualisiert. Entscheidend für **den Lernerfolg** ist aber die didaktische Aufbereitung des Lerninhalts. Deshalb muss eine Abgrenzung zum Lehr-/Lernfilm vorgenommen werden. Die Abgrenzung erfolgt, wenn der Film ausschließlich für die Wissensvermittlung konzipiert und umgesetzt wird. Dafür müssen sich die Autoren einerseits mit der Zielgruppe auseinandersetzen und andererseits den Film passgenau für den entsprechenden Lernprozess in einem Modul integrieren. Mit dieser Abgrenzung entfallen alle Filme, die von Laien hergestellt werden, also keine Lehrenden sind.

## 3 Ziel / Ansatz

Die Lehrenden sind aber oft nicht in der Lage, Lehr-/Lernfilme herzustellen, weil ihnen die fachliche Medienexpertise fehlt. Dieses Problem könnte mit einem interdisziplinären Ansatz gelöst werden. Ziel ist es, mit innovativen Lehrformen wie dem Lehr-/Lernfilm, digitale Inhalte für das Blended Learning innerhalb der akademischen Lehre herzustellen. Die Erfahrungen der Autorin gehen dabei immer wieder auf zwei Aspekte zurück. Erstens liegt der Ursprung aller Veränderungen für die digitale Lehre in der didaktischen Reduktion. Es reicht nicht, nur einen Lehr-/Lernfilm zu erstellen und ihn mit einem herkömmlichen Teil der Lehre zu ersetzen. Die Lehrinhalte müssen im ersten Schritt komplett überdacht und in kleine Lerneinheiten zerlegt werden. Didaktische Reduktion heißt dabei, aus der

---

4 vgl. mmb-Institut (2017/2018): „Erklärfilme als Umsatzbringer der Stunde“, Essen, S. 5

5 vgl. Zander/ Behrens/ Mehlhorn (2018): „Erklärvideos als Format des E-Learnings“ in Niegemann/ Weinberger (Hrsg.): „Lernen mit Bildungstechnologien“, S. 1

6 vgl. Persike (2019): „Videos in der Lehre: Wirkungen und Nebenwirkungen“ in Niegemann/ Weinberger: „Lernen mit Bildungstechnologien“ (Hrsg.) S. 3 und vgl. Wolf (2015): „Bildungspotenziale von Erklärvideos und Tutorials auf YouTube“, S. 30

Stofffülle den richtigen auszuwählen, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren und Kompliziertes zu vereinfachen. Der zweite Aspekt aus der Erfahrung der Autorin ist, dass es ohne Medienexpertise kaum möglich ist, einen qualitativen Lehr-/Lernfilm zu erstellen. Deshalb ist ein interdisziplinärer Ansatz notwendig, bestehend aus der Fachexpertise des Professors für die thematische Zerlegung des Lehrstoffs und die fachliche Medienexpertise für die dramaturgische, journalistische und medienproduktionstechnische Herangehensweise an einen Film.

In der Hochschule Mittweida entstehen bereits Lehr-/Lernfilme im fächerübergreifenden Austausch, allerdings auf freiwilliger Basis. Im Masterstudiengang Media and Communication Studies<sup>7</sup> hat die Autorin der Fakultät Medien zusammen mit einem Professor<sup>8</sup> der Fakultät Bio- und Computerwissenschaften einen Lehr-/Lernfilm hergestellt. Für die Studierenden war es fächerübergreifende Wissensaneignung im doppelten Sinne. Sie haben sich in ein fachfremdes Themengebiet eingearbeitet und gelernt, das Thema zu visualisieren. Aus didaktischer Perspektive eine nahezu ideale Form der Wissensaneignung: Die Lernenden müssen den erlernten Stoff so verstehen und reflektieren, um ihn anderen wieder weiter zu vermitteln. Das Modul war in drei Blöcke aufgeteilt. In der Start- und Konzeptionsphase wurden die Ziele definiert und mit Impulsvorträgen Verständnis für die Thematik aufgebaut. In der Realisierungsphase wurde der Stoff reduziert und ein Konzept entwickelt, fachlich auf der einen Seite, journalistisch auf der anderen. In der Realisierungsphase wurde die Produktion des Films vorbereitet und umgesetzt. Für die Umsetzung wurde die Animationssoftware Vyond verwendet.<sup>9</sup> In der Realisierungsphase bestand die Präsenzlehre daraus, die Arbeitsschritte in kontinuierlichen Teamtreffen zu evaluieren

---

7 Das Forschungsprojekt wurde im Modul Simulation und Visualisierung / Visualisierung komplexer Sachverhalte im WiSe 2018 umgesetzt. Der Studiengang Media & Communication Studies ist ein Masterstudiengang der Fakultät Medien in der Hochschule Mittweida.

8 Prof. Dr. rer. nat. habil Röbbke Wünschiers, Biochemie / Molekular-Biologie, Hochschule Mittweida

9 Eine Lizenz der Software Vyond ([www.vyond.com](http://www.vyond.com)) wurde von der Hochschule Mittweida angeschafft, nachdem Lehrende in diesem Programm geschult wurden. Die Schulung wurde von der Autorin durchgeführt. (Lit.Plus Shortcut Hochschule Mittweida (2018): „Animationsfilme erstellen und einsetzen: So nutzen Sie die Software GoAnimate für Ihre Lehre.“).

Die Entscheidung für Vyond fiel nach einer Untersuchung/ Vergleichsanalyse von 14 verschiedenen Onlinetools zur Erstellung von Erklärfilmen. Die Vergleichsanalyse wurde im WiSe 2017 von der Autorin im Rahmen eines Forschungsprojektes innerhalb der Lehre mit Studierenden des Studienganges Medieninformatik und Interaktives Entertainment (Hochschule Mittweida) durchgeführt.

und neu auszurichten. Die Dozenten standen dabei den Studierenden fachlich beratend zur Seite. Nach einer Testphase wurde der Film in der Reflexionsphase präsentiert und im Team nachbesprochen. Aus dem Feedback wurden weiterführende Ideen für die Einbindung in ein Blended-Learning-Szenario entwickelt.

#### **4 Vision / Ausblick**

Mit der geschilderten fächerübergreifenden Vernetzung von Modulen und einer Verankerung im hochschulweiten Curriculum entstünden für die Studierenden Wettbewerbsvorteile durch eine interdisziplinäre Wissenserschließung. Lehrende könnten auf die Art und Weise ihre Inhalte digitalisieren und die Hochschule käme dem Blended-Learning-Prozess ein Schritt näher. Die entstandenen Produkte - das müssen nicht nur Lehr-/Lernfilme sein: auch 360-Grad-Lernwelten, VR, AR oder interaktive Spiele sind denkbar – könnten in einer hochschulinternen Mediathek gespeichert und erfasst werden und per Schlagwortsuche abgerufen und zum Lernen verwendet werden.

#### **Literaturverzeichnis (Monographien, Artikel und Webartikel)**

- Höfer, Simone; Schünemann, Isabel; Janoschka, Oliver (2016): Hochschulreform Digitalisierung, The digital Turn, Hochschulbildung im digitalen Zeitalter, S. 16, Hrsg: Geschäftsstelle Hochschulforum Digitalisierung beim Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e. V. Verlag Edition Stifterverband – Verwaltungsgesellschaft für Wissenschaftspflege mbH, Essen.
- mmb-Institut (2017/2018): „Erklärfilme als Umsatzbringer der Stunde“ Ergebnisse der 12. Trendstudie „mmb Learning Delphi“, Weiterbildung und Digitales Lernen heute und in drei Jahren, [https://mmb-institut.de/wp-content/uploads/mmb-Trendmonitor\\_2017-2018.pdf](https://mmb-institut.de/wp-content/uploads/mmb-Trendmonitor_2017-2018.pdf) (liegt als PDF vor), Essen.
- Niederauer-Kopf, Kerstin (2019): Zusammenarbeit von AGF und YouTube belegt erneut die Relevanz von Bewegtbild in der deutschen Medienlandschaft, Pressemitteilung, AGF Videoforschung GmbH, Frankfurt am Main.
- Persike, Malte (2019): Videos in der Lehre: Wirkungen und Nebenwirkungen, (Hrsg.) Niegemann, H; Weinberger, A: Lernen mit Bildungstechnologien, Psychologisches Institut, Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Springer Reference Psychologie, [https://doi.org/10.1007/978-3-662-54373-3\\_23-1](https://doi.org/10.1007/978-3-662-54373-3_23-1) (liegt als PDF vor)
- Ratheb, Thomas (LFK); Behrens, Peter (LMK) (2018): JIM-Studie 2018, Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest c/o Landesanstalt für Kommunikation (LFK), Stuttgart.

- 
- Wolf, D. Karsten (2015): Bildungspotenziale von Erklärvideos und Tutorials auf YouTube, Bildungspotenziale von Erklärvideos und Tutorials auf YouTube: Audio – Visuelle Enzyklopädie, adressatengerechtes Bildungsfernsehen, Lehr- Lern-Strategie oder partizipative Peer Education? in merz, medien + erziehung, zeitschrift für Medienpädagogik, Heft 2015/01 „Webvideo“, Jg. 59, Nr. 1, S. 30–36, München.
- Zander, Steffi; Behrens, Anne und Mehlhorn, Steven (2018): Erklärvideos als Format des E-Learnings, Bauhaus-Universität Weimar, H. Niegemann, A. Weinberger (Hrsg.), Lernen mit Bildungstechnologien, Springer-Verlag GmbH Deutschland.