

Skript Vortrag „Didaktik der Wissensvermittlung im Medium Lernfilm, 11.05.16, Prof. Dr. Axel Buether, Science versus Fiction - ZOOM Vortragsreihe Universität Regensburg 2016

Was ist ein Lernfilm

Es gibt es bei jedem Film etwas zu lernen, also was genau unterscheidet einen Lernfilm von allen anderen Formen des Films?

- A. Lernfilme sind audiovisuelle Medien, die das zielgerichtete und methodengeleitete Erreichen von Lernzielen fördern, ermöglichen und nachhaltig sichern.
- B. Im Zentrum des Designprozesses von Lernfilmen stehen Wissensvermittlung und Erfahrungsbildung.
- C. Lernfilme sollen Ereignisse und Prozesse veranschaulichen und erklären, Zusammenhänge herstellen und vermitteln sowie Empathie und Identifikation ermöglichen.
- D. Die Bildung von Erfahrungen erfolgt anschaulich durch Bilder, Filmsequenzen und Grafiken sowie erläuternden Text. Die Vermittlung von inhaltlichem Wissen ist auf den Lernerfolg ausgerichtet und erfolgt durch den zielgerichteten Einsatz von Sprache, Bild, Grafik, Musik und Geräuschen.
- E. Das Lernziel wird in Form einer wissenschaftlichen Fragestellung definiert und spiegelt den Stand von Theorie, Forschung und Praxis im ausgewählten Themenfeld wider. Subjektive Meinungen müssen als solche erkennbar bleiben. Fachliche Aussagen müssen durch Expertise belegt sein. Die fachliche Richtigkeit darf durch inhaltliche Reduktion und künstlerischer Mittel nicht beeinträchtigt werden.
- F. Die Forschungsfrage bestimmt die didaktische Struktur des Lernfilms, wie auch die Themenwahl und Dramaturgie, das Storyboard, die Produktion und Postproduktion. Die filmische Erzählung wird soweit didaktisch reduziert, dass die Beantwortung der Forschungsfrage am Ende klar und deutlich zum Ausdruck kommt.
- G. Der Lernprozess steht im Zentrum jeder Entwurfs- und Produktions- und Postproduktionsphase. Das Werk entsteht über den subjektiven Prozess der Wahrnehmung, Vorstellung und Verständnisbildung im Kopf jedes Zuschauers und Zuhörers. Die vorangehende Analyse der Zielgruppe ist daher ausschlaggebend für den Lernerfolg. Um sich dem Ziel der Allgemeinverständlichkeit von Fragestellung und Antworten anzunähern, müssen Einflussfaktoren wie Alter, Kultur und Bildung berücksichtigt werden.

Was kennzeichnet einen guten Lernfilm

Ein guter Lernfilm sichert die im Vorfeld fixierten Lernziele bei der anvisierten Zielgruppe. Qualitätskriterium für einen guten Lernfilm ist das Maß des Lernerfolges, das im Vorfeld festgelegt und im Nachgang evaluiert werden kann. Im Zentrum jedes Lernfilms stehen Erfahrungsbildung und Wissensvermittlung. Das Vermittlungspotenzial des Lernfilms unterscheidet sich von dem anderer Lernformen durch seine Medienspezifik, da Bewegtbilder, Standbilder, Grafiken, Sprache, Musik und Geräusche in separaten und verknüpften Erzählspuren eingesetzt werden können. Ein guter Lernfilm ist durch seine Medienspezifik gekennzeichnet. Die hierdurch erzielten Lernerfolge können nicht durch andere Lernmedien in kürzerer Zeit, in höherem Maß oder mit größerer Nachhaltigkeit erreicht werden.

Kriterien der Bewertung von Lernfilmen

- A. In welchem Maß werden die angestrebten Lernziele erreicht?
- B. Wie nachhaltig ist der Lernerfolg?
- C. Werden die notwendigen Erfahrungen anschaulich vermittelt?
- D. Wird das notwendige Wissen verständlich und kontextbezogen vermittelt?
- E. Wie effektiv werden Bilder für den Lernerfolg eingesetzt?
- F. Wie effektiv wird Grafik für den Lernerfolg eingesetzt?
- G. Wie effektiv wird Sprache für den Lernerfolg eingesetzt?
- H. Wie effektiv werden Musik und Geräusche für den Lernerfolg eingesetzt?
- I. Wie hoch ist der Unterhaltungswert und gelingt die Empathiebildung?
- J. Wie effizient ist das Verhältnis von Lernzeit und Lernertrag?

Welche Bedeutung haben kognitive und emotionale Faktoren im Lernfilm?

- A. **Unterhaltungswert sichert den Lernerfolg**
Gute Unterhaltung ist Mittel zum Zweck und dennoch von zentraler Bedeutung für den Erfolg eines Lernfilms. Das Versprechen guter Unterhaltung erzeugt Aufmerksamkeit bei der Zielgruppe und schafft die Voraussetzung für den Lernerfolg.
- B. **Fragestellung erzeugt Neugierde und weckt Interesse am Thema**
Über kognitive Interessen am Thema kann die Zielgruppe den Film suchen, finden, bemerken und auswählen.
- C. **Dramaturgie erzeugt und hält Aufmerksamkeit und Empathie**
Über Neugier und Empathie wird erreicht, dass die Zielgruppe den Lernfilm bis zum Ende verfolgt und das Lernziel erreicht. Emotionale Beteiligung am Geschehen ist wichtig, wenn sich die Zielgruppe für die Aufnahme von Informationen öffnen, innere Beteiligung erreicht, Interesse geweckt, erhalten und gesteuert werden soll.
- D. **Roten Faden der Handlung steuert den Lernprozess**
Über emotionale oder kognitive Faktoren können wir den roten Faden der Handlung bestimmen und festlegen, was im Vordergrund des Lernvorgangs rückt oder im Hintergrund als Kontextinformation verbleibt.
- E. **Am Lernziel ausgerichtete Auswahl der Inhalte**
Obwohl vieles scheinbar übersehen wird, entfaltet jede Information eine Bedeutung für den Lernerfolg. Sie ist überflüssig, wo sie das Lernziel behindert und sinnvoll, wo sie zum Gelingen des Lernerfolgs beiträgt.

Spannende Geschichten statt trockener Lernstoff

Nach dem Stand der Neurodidaktik gilt: Wenn wir etwas Lernen müssen, wird es ganz schwer. Lernen ist anstrengend und verbraucht eine Menge Energie, da sich im Gehirn neue Verknüpfungen bilden müssen. Am effektivsten erfolgt Lernen, wenn wir uns dessen gar nicht bewusst sind, was die spielerisch-experimentellen und unterhaltsamen Aspekte des Lernfilm bedeutsam macht. Die Zielgruppe muss intrinsisch am Lerngegenstand interessiert sein, was direkt oder indirekt erreicht werden kann. Hier kommt der Kontext der Lernsituation ins Spiel, der entscheidend für den Lernerfolg ist. Sobald wir vor einem Problem stehen, dem wir nicht mehr ausweichen können, sind wir intrinsisch an der Lösung interessiert. Als explizite Lerner sind wir das, wenn wir im Unterricht und Schulungssituationen mit konkreten Fragen konfrontiert sind und nach Antworten suchen müssen. Wir wollen die Lösung finden und sind an Lernfilmen zum Problem interessiert. Der Unterhaltungsfaktor rückt hier in den Hintergrund, ist jedoch für die Ergebnissicherung von entscheidender Bedeutung. Wissen verankert sich im Gedächtnis, wenn wir es häufig benötigen, wenn es uns emotional bewegt oder wenn es in Form von Geschichten erzählt wird.

Die Zielgruppe der Lerner richtig adressieren

Lernfilme werden für die Zielgruppe der Lerner hergestellt, die hierdurch Erfahrungen vermittelt bekommen und Wissen erwerben. Lernfilme sind primär Designprodukte, da sie sich am Erreichen von Zielvorgaben messen lassen müssen. Diese können durch wissenschaftliche oder künstlerische Methoden erreicht werden. In der Regel müssen Lernfilme primär einem fachwissenschaftlichen Anspruch standhalten, also den Stand von Theorie, Forschung und Praxis zu einem Thema korrekt vermitteln. Lernfilme können einen künstlerischen Anspruch entwickeln, wenn es inhaltliche Gründe dafür gibt, die Zielgruppe hierdurch effektiver als durch reine Wissensfilme adressiert wird und der angestrebte Lernerfolg erreicht wird. Die Zielgruppe kann direkt oder indirekt adressiert werden. Menschen sehen Lernfilme aus unterschiedlichen Gründen. Sie können ganz direkt an Bildung interessiert sein, die Lösung zu einem Problem suchen, einen Prozess verstehen wollen oder an Fakten interessiert sein. Hier wirkt die direkte Adressierung der Zielgruppe durch die Thematisierung der zentralen Fragestellung im Filmtitel oder Titelbild am effektivsten. Soll die Zielgruppe hingegen neugierig gemacht und zum Lernen verführt werden, wirken emotional gefärbte Titel wie auch Wort- und Bildmetaphern weitaus überzeugender. Das Ziel impliziter Wissensvermittlung wird durch einen experimentellen Ansatz gefördert, da hierdurch natürliche Lernfaktoren wie der Spieltrieb und die Wissbegierde aktiviert werden, die schon im Kindesalter für Lernmotivation und Lernerfolge sorgen.

8 didaktische Prinzipien für das Design von Lernfilmen

1) Lernerfolg planen, Lernziele bestimmen und Lernbereitschaft erzeugen

Im Zentrum des Designs von Lernfilmen steht der Lernerfolg. Lernfilme müssen für die Zielgruppe der Lerner verständlich, interessant und unterhaltsam gestaltet sein, da hierdurch Lernbereitschaft erzeugt wird. Form und Inhalt müssen so gewählt werden, dass sie Lernerfolg und Lernziele optimal fördern.

2) Didaktische Reduktion auf ein Kernthema

Das Themenfeld muss didaktisch auf ein Kernthema reduziert werden, dessen Lernpotenzial zeitlich und medienpezifisch aufgezeigt werden kann. Vorwissen und Vorerfahrungen können vorausgesetzt werden, sollten jedoch bei der Angabe der Zielgruppe erwähnt werden, wo sie das Allgemeinwissen übersteigen. Mit der Problemlösung können weitere Aspekte, Varianten und Wege zum Ziel vermittelt werden. Fachbegriffe wie fachspezifische Bilder und Grafiken müssen erklärt werden, wo Fachkenntnisse und Vorerfahrungen nicht vorausgesetzt werden können. Ungeklärten Fragen sollten nur dann im Raum verbleiben, wenn eine Fortsetzung als Lernfilmreihe geplant ist.

3) Frage- bzw. Problemstellung formulieren

Die Lernziele werden in Form einer Fragestellung definiert, die aus Theorie, Forschung und Praxis des Themenfeldes gewählt werden kann. Die Richtigkeit und Gültigkeit von inhaltlichen Aussagen kann in der Regel nur in Bezug auf die zu Grunde gelegte Frage- bzw. Problemstellung bewertet werden, da durch das Medium nur ein kleiner Ausschnitt des verfügbaren Wissens und der möglichen Erfahrungen gezeigt und erklärt werden kann. Die Frage- bzw. Problemstellung erzeugt den Fokus des Themas, hilft bei der Auswahl der zum Verständnis notwendigen Kontextinformationen, steht im Zentrum des Lernprozesses und fordert zur inhaltlichen und formalen Auseinandersetzung mit der Antwort heraus.

4) Stand der Forschung recherchieren und überprüfen

Bei der Themensuche ist auf die Möglichkeit zur fachlichen Überprüfung der Lerninhalte zu achten, da nach wissenschaftlichen Standards ausschließlich der Stand von Theorie, Forschung und Praxis gezeigt werden darf. Künstlerische Annäherungen müssen als solche erkennbar bleiben. Kunstwerke oder Künstlerpersönlichkeiten sprechen für sich oder werden durch die Expertise verschiedener Wissenschaften analysiert, kontextualisiert und eingeordnet. Ungeklärte Probleme, divergente Lösungsansätze, widersprechende Erklärungen sowie unterschiedliche Erfahrungshintergründe müssen als solche gekennzeichnet werden. Das kann durch Gegenüberstellung von Thesen, Erklärungsmodellen und Expertenmeinungen erreicht werden.

5) Erziehung zum eigenständigen diskursiven Denken

Lernfilme sollten weder in Teilen noch im Ganzen belehrend sein, sondern die Zuschauer und Zuhörer zu einer neugierigen kritischen Haltung gegenüber jeder Form von Wissensvermittlung und Erfahrungsbildung erziehen. Jede wissenschaftlich fundierte Aussage kann in der Zukunft durch neue Erkenntnisse falsifiziert werden. Sollte das nicht möglich sein, handelt es sich nicht um Wissenschaft, sondern um Glaubensgrundsätze oder persönliche Meinungen, die als solche zu kennzeichnen sind. Was für eine Frage- bzw. Problemstellung als Antwort oder Lösung richtig ist, kann für ähnliche Fälle bereits zu missverständlichen oder falschen Aussagen führen. Daher

ist es wichtig, dass jeder Lernfilm Rückschlüsse auf Denkfehler ermöglicht, die bei der Übertragung oder Verallgemeinerung von sekundärem Wissen leicht entstehen können. Kritik und Reflexion sollte durch Diskussionen oder Feedback in jeder Form möglich sein.

6) Neugier wecken, Lustgefühl anregen und Empathie bilden

Der Einstieg dient der Vorbereitung des Lernprozesses, was durch Interesse der Zielgruppe an der Fortsetzung des Lernfilms erreicht ist. Dabei spielt es noch keine Rolle, ob die Zielpersonen aus emotionalen oder kognitiven Gründen neugierig geworden sind. Neugierde, Spieltrieb, Wissbegier und Lustgefühl stimulieren das Interesse der Zielgruppe. Alle Phasen im Prozess der Wissensvermittlung und Erfahrungsbildung sollten daher so gestaltet werden, dass die Zielgruppe bis zum Ende emotional und kognitiv am filmischen Geschehen beteiligt bleibt.

7) Aufmerksamkeit erzeugen, Interesse und Wissbegier nutzen, ästhetisch Gestalten

Filmtitel und Titelbild müssen bei der Zielgruppe Aufmerksamkeit erzeugen. Sie sollen nicht abschreckend, langweilig oder demotivierend wirken, sondern seriös und anspruchsvoll. Lernfilme müssen von der ersten bis zur letzten Sekunde Lust und Interesse am Thema erzeugen. Der ästhetische Anspruch von Lernfilmen muss hoch sein, da Form und Inhalt von Bildungsprodukten zusammengehört. Ein geringer formaler Anspruch an die Ästhetik von Lernfilmen wirkt sich negativ auf den Lernerfolg aus, da es immer darauf ankommt, was und wie etwas gesagt und gezeigt wird. Durch unprofessionelle Gestaltung können wichtige Aussagen verfälscht werden oder ganz verloren gehen.

8) Antworten, Problemlösungen, Ergebnissicherung und Feedback

Die Lösung des eingangs gestellten Problems bzw. die Antwort auf die Fragestellung steuert den Lernprozess und nimmt hierdurch Einfluss auf die Handlung und Dramaturgie des Lernfilms. Die Qualität von Storyboard, Produktion und Postproduktion werden am Lernprozess, der Erreichung der Lernziele und der Nachhaltigkeit des Lernerfolgs gemessen. Alle Mitwirkenden und filmischen Mittel müssen sich diesen Kriterien unterordnen, was den Erfolg eines Lernfilms objektivierbar und evaluierbar macht. Die Sicherung des vermittelten Wissens erfolgt durch Erhöhung der Prägnanz, was durch Zusammenfassungen, Wiederholungen, Merksätze, Schlüsselbegriffe und Schemata, Medienwechsel oder somatische Marker erreicht werden kann. Somatische Marker sind besonders eindringliche emotionale Erlebnisse, die eine nachhaltige Verankerung von Erfahrungen und Wissen im Gehirn bewirken. Grundsätzlich sollte nach jedem Lernfilm Feedback angeregt und ermöglicht werden, was die Überprüfung und Sicherung des Lernerfolgs ermöglicht sowie inhaltliche, dramaturgische und didaktische Fehler aufdeckt.