

SVEN KOMMER

# Erklärvideos

## Selbstermächtigung zum Lernen?

Erklärvideos gibt es zu fast allen Bereichen des Lebens. Sie werden von Jugendlichen nicht nur privat, sondern auch zum Lernen für die Schule genutzt. Längst ist für sie das Anschauen von Tutorials an die Stelle des Blicks ins Lexikon getreten. Wie kann Schule darauf reagieren? Diese digital verfügbare „Textsorte“ kann in den Unterricht eingebaut werden, auch indem Schüler und Schülerinnen dazu angeregt werden, selbst Tutorials zu erstellen.

Als der vorliegende Text am Ende des Jahres 2019 angefragt wurde, ging das Bildungssystem seinen gewohnten, in der Breite nicht unbedingt von schnellen Innovationen geprägten Weg. Der DigitalPakt war zwar unterzeichnet, die Resonanz aber noch etwas verhalten. Im März 2020, beim Verfassen des Textes, hat sich die Lage grundsätzlich geändert: Schulen und Universitäten sind geschlossen, „digitale Medien“ sollen trotzdem sofort und überall sicherstellen, dass Lehren und Lernen möglichst nahtlos weitergeht. Wir befinden uns also mitten in einem riesigen, nicht geplanten und nicht antizipierten didaktischen Experiment.

Die Schülerinnen und Schüler sind da möglicherweise schon viel weiter: „Digitale Medien“ sind längst fester Bestandteil ihrer Lebenswelt (vgl. JIM 2018), die immer wieder postulierte Grenze zwischen „virtueller“ und „realer“ Welt für die Heranwachsende (und nicht nur für diese) nicht mehr existent. Im Alltag entsteht eher der Eindruck einer ersten Generation von (fast) Cyborgs: Das Smartphone ist quasi zu einer Körpererweiterung geworden, sein Fehlen kommt einer Amputation gleich.

Das kann man als „Untergang des Abendlandes“ sehen oder – nicht nur

in der aktuellen Situation – als Chance. Nicht zuletzt zeigt der (empirisch fundierte) Realitätscheck, dass sich jenseits der offiziellen Seiten des Bildungssystems hier längst Partisanenstrategien digitalen Lernens etabliert haben, die die Strukturen von Schule etc. ergänzen oder gar aushebeln: Ist die Hausaufgabe unklar oder vergessen, das Arbeitsblatt verloren gegangen oder die Lösung unauffindbar, hilft der *WhatsApp*-Klassenchat und die Hoffnung auf Schwarmintelligenz. Übersetzungsaufgaben aller Art lassen sich dank *Google*-Übersetzer und Co. schnell erledigen, *Wikipedia* ist zwar noch immer offiziell verboten, jedoch das von allen in Echtzeit genutzte Nachschlagewerk (das allen gedruckten Lexika den Todesstoß versetzt hat). Und wenn die Erklärungen der Lehrpersonen nicht hilfreich waren, wird eben das einschlägige Erklärvideo (Tutorial) auf *YouTube* und Co. als (scheinbar) bessere Alternative genutzt.

### Erklärvideos/Tutorials

Nachdem Anfang der 2000er „das Internet“ (in der Regel als HTML-basierte Hypermedia-Seiten) auch in Deutsch-

land Verbreitung gefunden hatte, änderte sich – nicht zuletzt durch den Start von *Wikipedia* (2001) – die Form der Wissensrecherche grundlegend: „Wer heute Wissen erwerben will, greift nicht mehr unbedingt zum Buch, sondern recherchiert im Internet“ (Richard & Philippi 2016, S. 180). Gedruckte Enzyklopädien und Lexika sind seitdem vom Markt verschwunden, ebenso wie deren erste digitale Varianten auf CD-ROM. Waren diese, wenn auch ergänzt um die Möglichkeit von Hyperlinks, noch mehr oder weniger an der etablierten Form der gedruckten Medien orientiert, deutete sich mit der Gründung der Online-Videoplattform *YouTube* im Jahr 2005 ein medialer Paradigmenwechsel an: Bewegtbild – lange eine Domäne von professionellen Produktion und engagierten Hobbyisten – konnte jetzt nicht nur viel einfacher produziert, sondern vor allem auch weltweit distribuiert werden. Die für den europäischen Kulturraum über eine sehr lange Zeit grundlegende Dominanz des Schriftsprachlichen verliert damit (möglicherweise) ihre lange unangefochtene Hegemonie (Bachmair 2009; Niesyto 2009).

Damit deutet sich hier möglicherweise das Ende der auf Buch und Text



Zur gelungenen „Quadratur der Lern- und Feedbackkultur“, für die die IGS Hannover-List den Deutschen Schulpreis 2018 erhielt, gehört auch das Arbeiten mit digitalen Medien.

fokussierten „Gutenberg-Galaxis“ an, d.h die Orientierung auf linearen Text wird ersetzt durch ein audiovisuelles Zeichensystem, das sich nicht selten an jugendkulturelle Symbolwelten anlehnt. Darüber hinaus ermöglichen die Techniken des Web 2.0 eine nahezu direkte Kommunikation zwischen Produzierenden und Rezipierenden. Dieser direkte Rückkanal stellt dann auch eine der entscheidenden Neuerungen dar.

Das Genre der sogenannten Erklärvideos und Tutorials – deren Wurzeln im Schulfernsehen der 1970er Jahre wie auch in der „Sendung mit der Maus“ gelegentlich übersehen werden – entwickelt sich rasant. Geradezu paradigmatisch werden hier Aspekte einer mit *#digitale Bildung* versehenen Entwicklung deutlich: Zunächst einmal scheint in den von Usern produzierten Inhalten die in einer anderen Medienwelt formulierte Idee des „Arbeiterradios“ Realität geworden zu sein: Nahezu jeder und jede kann mit verhältnismäßig geringem Aufwand Erklärvideos produzieren und einer weltweiten Community zur Verfügung stellen. Damit einher geht eine wirksame Selbstermächtigung der Macherinnen und Macher, die streckenweise geradezu subversiv die Hegemonie

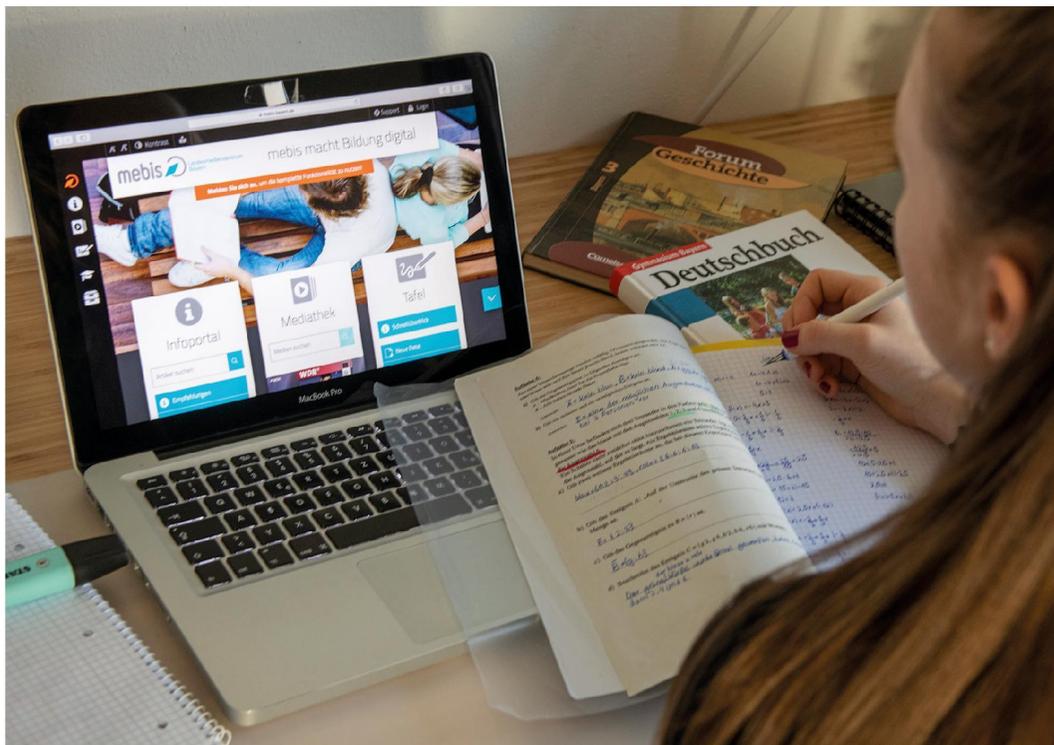
des etablierten Bildungssystems infrage stellen. Das thematische Angebot ist breit gefächert und erstreckt sich über alle Lebensbereiche (von Kochtipps bis zur höheren Mathematik). Inzwischen ist allerdings eine deutliche Kommerzialisierung zu beobachten. Bildung wird hier Teil einer Wertschöpfungskette.

Fragt man Jugendliche, wo sie recherchieren, wenn sie etwas wissen wollen oder nach Erklärungen suchen, nennen diese immer häufiger nicht mehr nur *Google* und *Wikipedia*, sondern auch *YouTube* (vgl. JIM 2017; JIM 2018). Inzwischen platziert sich YouTube mit seinen Erklärvideos und Tutorials bei der digitalen Informationssuche und dem Wissenserwerb Jugendlicher direkt hinter Suchmaschinen wie *Google*, aber noch vor *Wikipedia*, *Facebook* und *Twitter* (vgl. JIM 2017, S. 47f.; JIM 2018, S. 52f.). Darüber hinaus zeigen die Daten der JIM-Studie 2017 und 2018, dass über 60 % der befragten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren *YouTube* nutzen, um sich über für sie relevante Themen zu informieren (JIM 2017, S. 47f.; JIM 2018, S. 52f.). Trotz dieser Veralltäglichen stellt die informationsorientierte Nutzung von *YouTube* und Co. im deutschsprachigen Raum

mit Ausnahme einiger Überblicksdarstellungen (JIM 2017, Rat für kulturelle Bildung 2019) und wenigen Einzelstudien (Rummler & Wolf 2012; Wolf 2015a; Valentin 2018) weitestgehend ein Forschungsdesiderat dar.

Eine aktuelle Studie der RWTH Aachen<sup>1</sup> zeigt, wie eng die Nutzung von Erklärvideos in den Bildungsalltag eingebunden ist. So geben nur etwas über 1 % der befragten Jugendlichen an, *nie* Videos zu schul- und unterrichtsrelevanten Themen zu schauen. Mindestens einmal wöchentlich nutzen dagegen 25 % entsprechende Angebote, mehrfach im Monat noch einmal 25 %. Auch wenn bei Let's Play Videos die „mehrmals tägliche“ Nutzung mit 14 % deutlich höher ist, gehören die schulrelevanten Themen zu den wichtigsten in dem breiten Potpourri der Angebote.

Noch deutlicher wird die Relevanz des Mediums, wenn die explizit schulrelevanten Tutorials in den Blick genommen werden. Auffällig ist dabei, dass sich hier die Spreizung bezüglich der Fächer ergibt: An vorderster Stelle steht das Fach Mathematik, 42 % der Befragten nutzen mehrmals im Monat bis sogar täglich Erklärvideos und Tutorials hierzu. Im Gegensatz hierzu stehen andere Fächer wie beispielsweise



Auf der Plattform *mebis*, die bayerische Schulen nutzen, lassen sich Videos wie auch andere Materialien – wie hier – zu Aufgaben im Homeschooling einbauen.

Sprachen (Englisch und Deutsch) sowie Geschichte, die sich durch eine hohe Nichtnutzerquote auszeichnen. Für Deutsch liegt diese bei 62 %, für Englisch bei 54 % und 47 % im Fach Geschichte. Wie dieser Unterschied zustande kommt, kann nicht aus dem Datenmaterial geklärt werden.

Wie sehr die technischen Innovationen der jüngsten Vergangenheit – und hier insbesondere die Verbreitung von Smartphones – die Praxen von Schülerinnen und Schülern prägen, wird bei der Frage nach dem technischen Endgerät zur Nutzung von schulischen wie freizeitbezogenen Erklärvideos und Tutorials deutlich: Während knapp die Hälfte der Jugendlichen angibt, hier *nie* ein Tablet zu nutzen, wird das Smartphone von 71 % der Jugendlichen täglich oder gar mehrmals täglich hierfür eingesetzt (nie: 1 %). Der klassische Computer oder Laptop liegt mit 21 % „nie“-Nennungen dazwischen – hat aber vor allem bei der intensiven Nutzung (mindestens täglich: 17 %) einen deutlich geringeren Stellenwert als das Smartphone. Auffällig ist dabei, dass trotz der Mobilität von Smartphones die Rezeption von Erklärvideos und Tutorials vor allem zuhause erfolgt. Möglicherweise spielt hier die Beschränkung durch ein gedeckeltes Datenvolumen noch

immer eine Rolle – das zur Verfügung stehende Volumen wird unterwegs für andere Aktivitäten dringender gebraucht.

Dass die Nutzung von Erklärvideos für viele Schülerinnen und Schüler längst mehr ist als eine Berieselung mit (scheinbar) leicht verdaulichem Schulstoff, wird spätestens dann sichtbar, wenn nach ergänzenden Bearbeitungsstrategien gefragt wird. Wie für das etablierte Medium Buch schon lange erprobt, haben die Jugendlichen Strategien entwickelt, um das in den Videos Dargebotene eigenständig intensiv und nachhaltig zu bearbeiten. So geben auf Nachfrage 43 % der Befragten an, sich mindestens „ab und zu“ Notizen zu den Videos zu machen (davon 12 % „immer“). Noch näher an den Möglichkeiten der digitalen Medien ist die Variante, während des Abspielens von den Videos Screenshots zu erstellen und so als relevant empfundene Passagen quasi zu archivieren und für einen schnellen Zugriff bereitzuhalten. Fast 55 % der Jugendlichen kreuzen hier an, dass sie dies mindestens „ab und zu“ machen (und „immer“ 11 %). Auch klassische metakognitive Strategien kommen zum Einsatz: sich nach dem Anschauen selber Fragen stellen (mindestens „ab und zu“: 42 %), den Inhalt einer Freundin/einem Freund erklären (mindestens „ab und zu“: 31 %) und/oder noch nicht verstandene Aspekte notieren (mindestens „ab und zu“: 46 %). Führen diese Strategien nicht zu einem befriedigenden Ergebnis, werden von drei Viertel der Schülerinnen und Schüler weitere Videos gesucht.

Geradezu exemplarisch wird an diesen Beispielen sichtbar, wie sich mit der Veralltäglichung audiovisueller Formate auch neue Bearbeitungsstrategien entwickeln – ohne dass diese unbedingt von der Schule angeregt sind. Rund zwei Drittel der Befragten geben an, dass sie Tutorials bereits dann nutzen, wenn sie etwas nicht verstanden haben. Noch stärker wird deren Nutzung, wenn eine Klausur vor der Tür steht.

Auch wenn für Schulbücher und andere etablierten Medien hier keine Vergleichszahl vorliegt, scheint es doch einen Hinweis wert, dass die Befragten den Video-Tutorials keineswegs immer blind vertrauen. So antworten auf das Item „Ich frage mich, ob der Inhalt des Videos wirklich richtig ist“ 46 % mit mindestens „ab und zu“, 9 % mit „immer“.

Auch wenn für Schulbücher und andere etablierten Medien hier keine Vergleichszahl vorliegt, scheint es doch einen Hinweis wert, dass die Befragten den Video-Tutorials keineswegs immer blind vertrauen. So antworten auf das Item „Ich frage mich, ob der Inhalt des Videos wirklich richtig ist“ 46 % mit mindestens „ab und zu“, 9 % mit „immer“.

## Folgerungen für die Schule

Mit den Wissensbeständen der Didaktik und der Methodik ist danach zu fragen, welche Möglichkeiten sich bei der Nutzung neuer Medien ergeben – und wo die Grenzen des Einsatzes liegen.

- Das bedeutet zunächst einmal anzuerkennen, dass es neben der (schrift-)sprachlichen Form auch noch andere Wege gibt, Inhalte/Gegenstände und nicht zuletzt Kompetenzen zu vermitteln. Hier besteht dabei die Chance, gerade auch Schülerinnen und Schüler, die wenig „textorientiert“ sind, anzusprechen (vgl. Bachmaier 2009).
- Das audiovisuelle Medium Tutorial ist dabei ja keineswegs so neu, wie es auf den ersten Blick erscheint. Unterrichtsfilme, Schulfernsehen

## ■ Grundsätzliches und Strittiges

und andere audiovisuelle Varianten haben inzwischen eine beinahe 100-jährige Geschichte. Dementsprechend liegen vielfältige Erfahrungen für die Gestaltung und den Einsatz vor, aber auch dazu, welche Inhalte sich auf diesem Weg besser (oder schlechter) vermitteln lassen.

- Nimmt Schule die Tutorials ernst, stellt sich eine erste wichtige Aufgabe: Analog zum Lernen des Umgangs mit Texten braucht es eine angeleitete Entwicklung von Lernkompetenzen für die adäquate Nutzung von Erklärvideos. Dies gilt insbesondere vor dem Hintergrund, dass viele Studien der Vergangenheit zeigen, dass Bewegtbilder gegenüber Texten oft als „einfach“ empfunden wird – und die Nutzung weniger aufmerksam erfolgt. Die oben angedeuteten metakognitiven Strategien (wie auch andere) helfen, hier effektiver zu lernen. Dies gilt insbesondere für die Lernenden, die hier zunächst einmal weniger Grundlagen mitbringen.
- Ein wesentliches Moment ist aus didaktischer Sicht kaum zu unterschätzen: Die Eigenproduktion von Tutorials etc. ist im Zeitalter der Smartphones (über die nahezu alle Jugendlichen verfügen) mehr oder weniger zu einem Kinderspiel geworden. Einschlägige Software- und Webangebote machen den Einstieg sehr einfach und erlauben es, sich auf die Inhalte und nicht auf die Technik zu konzentrieren.
- In der Hochschule erleben wir zurzeit, dass das Erstellen eigener Tutorials (statt Referaten und Hausarbeiten) einen starken Lerneffekt hat. Dieser mag zwar ein Stück weit auch dem Neuigkeitseffekt geschuldet sein – aber bei einem Video wird schnell sichtbar, ob der Gegenstand wirklich durchdrungen und adäquat dargestellt ist. Insbesondere dann, wenn die Darstellung dann noch einmal in einer Reflexionsrunde dis-

kutiert wird. Ich nenne dies gerne „Lernen durch Gestalten“.

- Die großflächige Verfügbarkeit von Erklärvideos und Co. stellt aber nicht nur eine Konkurrenz für das Schulsystem (und den Nachhilfemarkt) dar, sondern fordert dieses auch auf der inhaltlichen Ebene heraus: Wenn die Schülerinnen und Schüler in allen Bereichen des Lebens auf *YouTube*-Tutorials zurückgreifen, stellt sich die alte Frage nach der Quellenkritik neu. Es bedarf also der Medienbildung, die nicht bei technischen Skills stehen bleibt, sondern die Frage Glaubwürdigkeit, Verlässlichkeit und „Richtigkeit“ intensiv mit in den Blick nimmt.
- Auch dies kann durchaus handlungsorientiert erfolgen: Warum nicht einmal ein Fake-Erklärvideo erstellen – und dann ausprobieren, ob die Lerngruppe (oder die Nachbarklasse) darauf hereinfällt.
- Ganz im Sinne einer „handlungsorientierten Medienpädagogik“ erlaubt sowohl die Analyse vorliegender Tutorials wie insbesondere deren Eigenproduktion den Einstieg in die vielfältigen Diskussionen zur Filmgestaltung, zur Ästhetik (nicht nur des Bewegtbildes) und zum Zusammenspiel von Bild und Ton, aber auch zur Montage etc.
- Vieles vom eben genannten kann dabei in fächerübergreifenden Projekten realisiert werden. Kunst- oder Deutschunterricht (als Orte der Reflexion über Gestaltung) können beispielsweise gemeinsam mit den Naturwissenschaften (als Gegenstand) spannende und lehrreiche Kooperationen eingehen.

Eines aber wird sicherlich nicht funktionieren: die Augen vor diesen Entwicklungen zu verschließen und zu hoffen, dass die Schülerinnen und Schüler nach dieser „kurzen Modewelle“ wieder zum (scheinbar) linearen Text und der ausschließlich sprachorientierten Darstellung zurückfinden. Aber das wäre doch auch langweilig – oder?

### Anmerkung

- 1 Befragt wurden im Sommer 2019 ca. 770 Schüler/innen verschiedener Schulformen, die Mehrheit in der 9. und 11. Klasse.

### Literatur

Bachmair, B. (2009): *Medienwissen für Pädagogen. Medienbildung in riskanten Erlebniswelten*. Wiesbaden.

Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest (2017): *JIM 2017. Jugend, Information, (Multi-)Media Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Online: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2017/>

Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest (2018): *JIM 2018. Jugend, Information, (Multi-)Media Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Online: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018/>

Niesyto, H. (2003): *VideoCulture – Gegenstand, Methoden, Ergebnisse*. In *VideoCulture. Video und interkulturelle Kommunikation*. München, S. 57 – 172.

Niesyto, H. (2009): *Medienpädagogik und soziale Benachteiligung*. In: Macha, H., Witzke, M. & Mertens, G. (Hg.): *Familie – Kindheit – Jugend – Gender*. Paderborn, S. 871 – 876.

Rummler, K. & Wolf, K. D. (2012): *Lernen mit geteilten Videos: aktuelle Ergebnisse zur Nutzung, Produktion und Publikation von online-Videos durch Jugendliche*. In: Sützl, W., Stalder, F., Maier, R. & Hug, T. (2012): *Media, Knowledge and Education: Cultures and Ethics of Sharing/Medien – Wissen – Bildung: Kulturen und Ethiken des Teilens*. Innsbruck, S. 253 – 266.

Valentin, K: *Subjektorientierte Erforschung des Aneignungsverhaltens von Rezipierenden von Video-Tutorials* - In: *Journal for educational research online* 10 (2018) 1, S. 52 – 69.

Wolf, K. D. (2015): *Erklärvideos auf YouTube: produzieren Jugendliche und junge Erwachsene ihr eigenes Bildungsfernsehen?* In: *televIZion*, 28(1), S. 35 – 39.

Prof. Dr. **Sven Kommer** ist Professor für Allgemeine Didaktik mit dem Schwerpunkt Technik- und Medienbildung an der RWTH Aachen. Er ist Sprecher der Initiative „Keine Bildung ohne Medien“.