

20. Hochschultage Berufliche Bildung an der Universität Siegen

**Ein Beitrag zur Fachtagung „FT 13 Mediendesign und
Medientechnik“
zum Thema „Lernen und Arbeiten in einer zunehmend
digitalisierten Lebenswelt“**

Didaktik des Lernfilms – Lehren und Lernen durch audiovisuelle Medien

Prof. Dr. Axel Buether

Inhaltsverzeichnis

1	Die Theorie des Lernfilms	3
1.1	Was ist ein Lernfilm?	3
1.2	In welchem Verhältnis stehen Lehrpersönlichkeit und Autorschaft?	4
1.3	Warum müssen Lernfilme interessant, unterhaltsam und überzeugend sein?.....	5
1.4	Wie lässt sich das Bildungspotenzial von Lernfilmen für den Lernerfolg aktivieren?	6
1.5	Welche Bedeutung hat die Zielgruppe für die erfolgreiche Konzeption von Lernfilmen?	8
1.6	Wodurch unterscheiden sich wissenschaftliche und künstlerische Lernfilme?	9
1.7	Wie lässt sich das Potenzial des Lernfilms für die Wissenskommunikation nutzen?.....	10
1.8	Welchen Beitrag leistet die Lernfilmrezeption für die allgemeine und fachliche Bildung?	11
1.9	Welchen Beitrag leistet die Lernfilmproduktion für die Bildung von Medienkompetenz?	12
2	Rhetorische Gestaltung von Lernfilmen	14
2.1	Was ist Filmrhetorik und worin liegt ihr Nutzen für den Lernfilm?.....	14
2.2	Drei Methoden der Lernfilmrhetorik	14
2.3	Fünf Entwurfsphasen der Lernfilmrhetorik	16
2.3.1	Inventio - Erfindung der Fragestellung	16
2.3.2	Dispositio - Entwurfsprozess und inhaltliche Konzeption.....	16
2.3.3	Elocutio - Dramaturgie und Ausdruck	17
2.3.4	Memoria – Anschaulichkeit und Merkfähigkeit	17
2.3.5	Actio – Präsentation und Ausdruck	18
2.4	Die Ästhetik des Lernfilms - Rhetorische Stilfiguren.....	20
2.5	Auswahl wichtiger rhetorischer Gestaltungsmittel	20
3	Fazit:	22
3.1	10 didaktische Kriterien für die Definition von Lernfilmen:	22
3.2	10 didaktische Kriterien für die erfolgreiche Gestaltung von Lernfilmen.....	23
3.3	10 didaktische Kriterien für die Analyse, Beurteilung und Bewertung von Lernfilmen.....	25

Didaktik des Lernfilms – Lehren und Lernen durch audiovisuelle Medien

1 Die Theorie des Lernfilms

1.1 Was ist ein Lernfilm?

Der Begriff des Lernfilms ist bisher in den Wissenschaften noch nicht klar umrissen, weshalb ich diese Definition aus Perspektive der Didaktik vornehmen möchte. Filme sind audiovisuelle Medien für die Kommunikation von Mensch und Umwelt¹. Grundsätzlich können Menschen von jedem Film etwas lernen, unabhängig von Genre, Format und Gattung, wenn die folgenden drei Kriterien erfüllt sind:

1. Der Film erregt die Aufmerksamkeit der Rezipienten
2. Der Film initiiert die Wahrnehmung einer Botschaft
3. Der Film bewirkt einen Lernprozess

Lernen ist ein relationaler Vorgang. Ein Lernprozess ist erfolgt, wenn der Film Emotionen und Vorstellungen beim Rezipienten auslöst, die eine Anpassung von Gedächtnisinhalten (Wissensvermittlung) und /oder Verhaltensänderungen (Erfahrungserwerb) bewirken. Hieraus wird deutlich, dass der Erfolg von Lernfilmen nicht auf dem Werk gründet, sondern auf den Wirkungen, die beim Rezipienten ausgelöst werden. Durch das Format des Lernfilms lässt sich das Bildungspotenzial audiovisueller Medien wirksam und methodisch aktivieren. Die Konzeption, Produktion und Rezeption von Lernfilmen dient der Förderung von Lehr- und Lernprozessen. Lernfilme ermöglichen Lernenden das zielgerichtete und methodengeleitete Erreichen von definierten Lernzielen. Lehrende können Lernfilme zur Ergänzung ihrer Präsenzlehre einsetzen oder hierdurch gezielt und systematisch über diese hinauswirken². Hier zeigen sich viele Parallelen zu den Einsatzfeldern von Texten und Büchern, die das didaktische Potenzial ihrer Autoren/-innen sowohl beschränken als auch erweitern.

Lernfilme dienen der Förderung von Bildungsprozessen wie Wissensvermittlung, Erfahrungserwerb, Verstehensprozesse und Persönlichkeitsbildung. Als Kunst und Wissenschaft des Lehrens und Lernens nimmt die Didaktik das gesamte Bildungspotenzial des Mediums Film in den Blick, und geht damit über bekannte Formate wie den Dokumentarfilm oder das Erklärvideo hinaus. Die Didaktik des Lernfilms setzt sich sowohl mit dem „Lehren und Lernen durch Filmrezeption“, als auch mit dem „Lehren und Lernen durch Filmproduktion“ auseinander. Lernen beinhaltet nichtassoziative Vorgänge wie Habituation und Sensitivierung, assoziative Vorgänge wie Konditionierung sowie komplexere kognitive Formen wie Imitation und Einsicht. Alle Lernformen können im Lernfilm zur Anwendung kommen, wie:

¹ Vgl. Knut Hickethier: Film- und Fernsehanalyse., Metzler Stuttgart 2012.

² Vgl. Eine Vielzahl von Lernenden aus aller Welt nutzen heute die Online-Angebote führender Bildungseinrichtungen wie der Harvard University, die unabhängig von Zeit, Raum und Geld aufgerufen werden können. (abgerufen 22. Januar 2018: <http://online-learning.harvard.edu/courses>)

- Habituation: Lernen durch Gewöhnung der Rezipienten an die gezeigten Lernformen, Inhalte und Methoden
- Sensitivierung: Lernen durch Steigerung der allgemeinen Wahrnehmungs- und Empathiefähigkeiten von Rezipienten
- Konditionierung: Lernen durch Erfolg und Belohnung der Rezipienten (Unterhaltung durch eine spannende Geschichte, Partizipation an einer interessanten Problemlösung, Erhalt einer Antwort auf eine gestellte Frage)
- Imitation: Lernen durch Nachahmung, Nachbildung, Wiederholung, Verhaltensanpassung der Rezipienten
- Einsicht: Lernen durch Bedeutungsvermittlung, Erfassung von Sinnzusammenhängen, Erfahrungsvorstellungen- und Anschauungsbildung, eigenständige Erkenntnis sowie sinnlich-emotionales Begreifen

1.2 In welchem Verhältnis stehen Lehrpersönlichkeit und Autorschaft?

Die Persönlichkeit der Lehrperson ist nach dem aktuellen Stand der Bildungsforschung der entscheidende Faktor für den Lernerfolg³. Die Rolle der Lehrperson wird im Lernfilm durch die Autorschaft definiert, welche die geistigen Urheber des Werkes bezeichnet. Die Autorschaft wird durch das sprachlich gefasste Lernfilmkonzept (Storyforming – Was ist das Lernziel?) und das bildsprachlich gefasste Storyboard (Storytelling – Wie wird das Lernziel erreicht?) erbracht. Die Autorschaft für die kreative Umsetzung des Storyboards obliegt der Regie. Im Zentrum der Autorschaft von Lernfilmen steht die Auseinandersetzung mit der Didaktik, der Kunst des Lehrens und Lernens. Die Produktion von Lernfilmen ist Teamarbeit. Die didaktischen Leistungen von Konzeption, Storyboard und Regie sind entscheidend für den Lernerfolg. Didaktisch wirksam sind aber auch andere Beiträge, wie die der Sprecher/-innen, Darsteller/-innen, Kameramänner und -frauen, Szenenbildner/-innen und Filmeditor/-innen, um nur einige der vielen möglichen Beteiligten zu nennen.

Professionelle Lehrpersonen können direkt oder indirekt in Lernfilme einbezogen werden. Zu Demonstrations-, Erklärungs- und Veranschaulichungszwecken kann gezeigt werden, wie authentische Personen in ihrem Tätigkeitsfeld agieren. Darüber hinaus können sie ihr Wissen und ihre Erfahrungen als Interviewpartner/-innen oder in beratender Funktion vermitteln. Eine Sonderform des Lernfilms bildet die filmische Dokumentation von Vorträgen renommierter Lehrpersonen, die mittels Licht, Ton, Kameraperspektive und Bildregie wirkungsvoll in Szene gesetzt werden. In vielen Wissensfilmen und Erklärvideos werden die Lernenden von Sprecher/-innen durch den Lernprozess geführt. Die Anschaulichkeit der sprachlichen Darstellung wird durch Nutzung textlicher, grafischer, gestischer, bildlicher und räumlicher Vermittlungstechniken hergestellt. Sobald nicht mehr die Lehrenden, sondern die Lernenden in Erscheinung treten, kehrt sich der Lernprozess um. Die Rezipienten partizipieren über Vermittlungsformen wie Anschauung, Einfühlung und Mitdenken an einem simulierten Lernprozess, den sie gemeinsam mit dem Protagonisten durchleben. Wenn auf direkte Instruktionen

³ Vgl. John Hattie. Lernen sichtbar machen. Schneider Verlag Hohengehren 2013

und Belehrungen verzichtet wird, sind die Rezipienten gefordert, sich Wissen und Erfahrungen selbst anzueignen. Bei der Konzeption von Lernfilmen kann zudem eine Lehrperson eingeplant werden, die das Erreichen des Lernziels und den nachhaltigen Lernerfolg durch Filmgesprächen oder Aufgaben zu Fragestellung und Inhalten sichert. Die Thematik kann durch Integration in weiterführende Lehrveranstaltungen weiterentwickelt und vertieft werden.

Anders als in realen Lehr-Lernsituationen können Lehrende und Lernende im virtuellen Medium des Lernfilms nicht interaktiv aufeinander einwirken. Die Lehrperson kann nicht unmittelbar auf die individuellen Fragen und Aussagen der Lernenden eingehen, da die Filmrezeption in einem linearen Prozess verläuft. Die filmische Erzählung kann zwar angehalten, doch nicht didaktisch wirksam modifiziert werden. Die Anpassung der Lehr- und Lernfunktionen an die Bedürfnisse der Rezipienten wird sich in Zukunft durch digitale Techniken wie „künstliche Intelligenz und „interaktive Funktionen“ grundlegend verändern. Digitale Lernfilme wie Hypervideos werden voraussichtlich aus einer Vielzahl möglicher Lerneinheiten bestehen, deren Auswahl und Reihenfolge vom Programm an das spezifische Leistungsvermögen einzelner Rezipienten angepasst werden können. Jeder Mensch würde hierdurch ein optimales Lernangebot erhalten, das persönliche Interessen berücksichtigt, die Anforderungen interaktiv dem individuellen Leistungsvermögen anpasst und Möglichkeiten für Lernfortschritte antizipiert⁴.

1.3 Warum müssen Lernfilme interessant, unterhaltsam und überzeugend sein?

Lernen ist anstrengend und verbraucht Energie, die für Aktivitäten des menschlichen Gehirns gebraucht wird und je nach Anforderung bis zu 40% des Gesamtenergiebedarfs erreichen kann. Wenn Menschen etwas lernen müssen, was sie nicht interessiert und von dessen Bedeutung sie nicht überzeugt sind, hat das biologisch determinierte Abwehrreaktionen wie Lernschwierigkeiten, Überanstrengung, Überforderung, Stress und Aggression zur Folge. Menschen lernen nicht effizient, wenn sie dazu gezwungen werden. Extrinsische Lernmotivationen, wie Messungen, Bewertungen und Sanktionierungen von Lernleistungen durch Noten sind daher nicht sehr effektiv für das Erreichen von Lernzielen und ungeeignet für die nachhaltige Sicherung des Lernerfolgs. Intrinsische Lernmotivationen, wie Neugier, Lust und Interesse am Lerngegenstand, wirken hingegen schneller, effektiver und nachhaltiger. In aktuellen Forschungen der Neuropsychologie wird diese Motivationsform daher auch als „gehirngerecht“ bezeichnet⁵.

Intrinsische Lernmotivation ist nicht nur „gehirngerecht“, sondern im Kontext von Lernfilmen auch mediengerecht. Das spezifische Bildungspotenzial audiovisueller Medien kann sich nur dann voll entfalten, wenn Rezipienten vom Anfang bis zum Ende aufmerksam zuhö-

⁴ Vgl. Carmen Zahn. Wissenskommunikation mit Hypervideos: Untersuchungen zum Design nichtlinearer Informationsstrukturen für audiovisuelle Medien. Waxmann 2003

⁵ Vgl. Gerhard Roth: Bildung braucht Persönlichkeit. Wie Lernen gelingt., Klett-Cotta Stuttgart 2015

ren und genau hinschauen. Lernen fordert die Aktivierung informationsspezifischer Gehirnareale, deren Verknüpfungsstruktur und Leistungsfähigkeit mit der bewältigten Herausforderung wächst. Die verbal und anschaulich wahrgenommenen Inhalte von Lernfilmen müssen beim Rezipienten emotionale und kognitive Wirkungen entfalten, damit Lernen stattfinden kann. Form und Inhalt müssen die Lernenden zur gedanklichen Reflexion, Verständnisbildung und kritischen Bewertung anregen. Der Lernerfolg steht in Relation zu dem Interesse, das die Lernenden für Form und Inhalt der filmischen Erzählung entwickeln. Wenn die intrinsische Motivation der Zielgruppe durch das Medium des Lernfilms gelingen soll, muss die filmische Erzählung ästhetisch wirksam, inhaltlich interessant, emotional unterhaltsam und argumentativ überzeugend gestaltet werden⁶.

1.4 Wie lässt sich das Bildungspotenzial von Lernfilmen für den Lernerfolg aktivieren?

Das spezifische Bildungspotenzial audiovisueller Medien kann sich nur dann voll entfalten, wenn Stärken systematisch für das Erreichen des Lernziels und die nachhaltige Sicherung des Lernerfolgs genutzt werden. Die vorhandenen Schwächen des Mediums müssen bekannt sein, damit sie wirkungsvoll reduziert oder kompensiert werden können.

Stärken von Lernfilmen:

- Durch die effektive Nutzung auditiver und visueller Wahrnehmungen lassen sich die beiden wichtigsten Sinnesleistungen des Menschen für Bildungsprozesse aktivieren.
- Durch realitätsnahe Bild- und Tonsequenzen lassen sich Anschaulichkeit, Kontinuität und Authentizität im Erzählungs-, Erklärungs- und Veranschaulichungsprozess erzeugen.
- Durch gezielte Schnitte des Bild- und Tonmaterials lassen sich Wiederholungen, Vor- und Rücksprünge, Einschübe, Bild- und Toncollagen etc. erzeugen, wodurch sich einzigartige Freiräume für die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen eröffnen.
- Durch zeitliche Gestaltung des Bild- und Tonmaterials lässt sich das Lerntempo an die Komplexität der Inhalte und die Voraussetzungen der Zielgruppe anpassen:
 - Die Geschwindigkeit der bildlichen Vermittlung kann durch Zeitraffer und Schnitte beschleunigt oder durch Zeitlupen und Wiederholungen verlangsamt werden.
 - Die Geschwindigkeit der sprachlichen Vermittlung kann auf direktem Weg durch Anpassung des Sprechtempos und auf indirektem Weg durch Mittel wie Zusammenfassung oder Vertiefung modifiziert werden.
 - Die Zeitwahrnehmung der Rezipienten kann durch Auswahl oder Komposition von Musik und Geräuschen modifiziert werden.

⁶ Vgl. Manfred Spitzer: Lernen: Gehirnforschung und die Schule des Lebens. Spectrum 2007

- Durch räumliche Gestaltung des Bild- und Tonmaterials lässt sich die Wahrnehmung an die Komplexität der Inhalte und die Voraussetzungen der Zielgruppe anpassen:
 - Auswahl und Wechsel von Bildausschnitten, Ton und Sprache ermöglichen die systematische Fokussierung und Steuerung des Lernprozesses.
 - Auswahl und Wechsel der Perspektive liefern wirksame Einsichten in den Lernprozess, da Verstehen mit der Bildung eines Standpunktes einhergeht.
 - Auswahl und Wechsel von Abstand, Schärfe, Licht und Farbigkeit der Bilder sowie Deutlichkeit, Klang und Lautstärke des Tons ermöglichen dynamische und atmosphärisch wirkungsvolle Erzählformen.

Schwächen von Lernfilmen:

- Durch die Verhinderung der Nutzung haptischer, olfaktorischer, gustatorischer, kinästhetischer und vestibulärer Wahrnehmungen lassen sich wichtige Sinnesleistungen des Menschen nicht für Bildungsprozesse aktivieren.
- Direkte Interaktionen zwischen Lehrenden und Lernenden sind im Lernfilm unmöglich, was viele didaktisch wirksame Handlungen verhindert, wie:
 - -die Bildung von Vertrauensverhältnissen und persönlichen Bekanntschaften.
 - die Nutzung individueller Stärken, die aktive Erzeugung von Beteiligung oder die Integration von Hintergrundwissen durch gezielte Fragen und Diskurse.
 - die spontane Reaktion auf sichtbar werdende Lernschwächen und Verständnisschwierigkeiten durch Ermutigungen, Pausen, Themenwechsel, emotionale Ansprachen, weiterführende Erklärungen, Beantwortung von Rückfragen oder vertiefende Exkurse.

Hieraus wird deutlich, dass Lernfilme auf Dauer kein Ersatz für den persönlichen Kontakt zwischen Lehrenden und Lernenden sein können. Sie sind ein Medium der Vermittlung, mit dem sich das Gelingen von Lehr- und Lernprozessen effektiv unterstützen lässt. Dennoch lassen sich einige der Schwächen des Mediums Lernfilm mindern oder erfolgreich kompensieren, wenn das vorhandene emotionale und kognitive Gedächtnispotenzial der Lernenden systematisch mobilisiert wird. Durch atmosphärische Inszenierungen sinnlich wirksamer Erfahrungsqualitäten lässt sich das multisensuelle Erfahrungspotenzial von Individuen erfolgreich aktivieren. Die meisten Rezipienten können haptische Qualitäten von Oberflächen emphatisch spüren, wenn diese mittels Fokus, Perspektive, Licht, Farben, Formen und Geräuschen wirkungsvoll in Szene gesetzt werden.

Wenn haptische Sinneseindrücke audiovisuell erfahrbar werden sollen, müssen die Wirkungen von Formen und Oberflächen erlebbar werden. Das funktioniert besonders wirkungsvoll, wenn Rezipienten miterleben können, wie Menschen die in Szene gesetzten Inhalte ihrer Umwelt berühren und ertasten. Dieses rhetorische Prinzip lässt sich auf viele Sinneserfahrungen übertragen. Olfaktorische und gustatorische Sinneseindrücke werden erlebbar, wenn Re-

zipienten anschaulich und akustisch nachvollziehen, wie Menschen die in Szene gesetzten Inhalte ihrer Umwelt riechen und schmecken.

Die Erzeugung von Nähe durch Zoomeinstellungen ist ein weiteres effektives filmisches Mittel zur Intensivierung sinnlich-emotionaler Erlebnisse. Pulserhöhungen, Gliederzuckungen und emotionale Ausrufe lassen sich beobachten, wenn Rezipienten so nah an Menschen herangebracht werden, dass sie sich den Wirkungen der intensiven Sinneserlebnisse nicht entziehen können. Dieser Empathieeffekt wird sehr häufig bei medialen Berichterstattungen wichtiger Ereignisse eingesetzt, um Zuschauer zu mobilisieren und zu binden. Darüber hinaus sind Rezipienten, die Leid und Freude der Protagonisten teilen, offen und bereit, aus den Erfahrungen anderer Menschen zu lernen. Das Wahrnehmungsphänomen lässt sich durch die Funktion der Spiegelneuronen erklären, durch die der Mensch auch virtuelle Erlebnisse mit allen Sinnen spüren kann⁷.

1.5 Welche Bedeutung hat die Zielgruppe für die erfolgreiche Konzeption von Lernfilmen?

Lernfilme werden für konkrete Zielgruppen von Lernenden hergestellt, deren Rezeptionsfähigkeiten sich auf Grund vieler bildungsrelevanter Faktoren wie Alter, Geschlecht, Wissen, Erfahrung, Kultur, Sozialisierung und Religion unterscheiden. Lernfilme können sowohl künstlerisch als auch wissenschaftlich gestaltet werden. Form und Inhalt müssen ästhetischen und fachlichen Ansprüchen von Lehrenden und Lernenden standhalten. Lernfilme sind keine freien Kunstwerke, sondern Designprodukte, da sich der Lernerfolg am Erreichen vorbestimmter Lernziele bei der anvisierten Zielgruppe bemisst. Die ästhetische und fachliche Gestaltung muss so erfolgen, dass Form und Inhalt gleichermaßen die Aufmerksamkeit der Zielgruppe wecken, das Erreichen des Lernziels fördern und den Lernerfolg nachhaltig sichern.

Pauschale Beurteilungskriterien wie „richtig und falsch“ sind bei Lernfilmen nicht möglich, da Lernform, -ziel und -erfolg dem kognitiven und emotionalen Leistungsvermögen der Zielgruppe angepasst werden müssen. Lernfilme zu einem Thema können sich stark unterscheiden, wenn ihre Botschaften an unterschiedliche Zielgruppen wie Kinder, Jugendliche und Erwachsene adressiert sind. Rezipienten lernen nur dann erfolgreich, wenn sie sich für Form und Inhalt des Mediums interessieren. Wenn sich Rezipienten langweilen, kann Lernen nur noch implizit stattfinden. Der Lernstoff wird nicht bewusst wahrgenommen oder umgehend wieder vergessen. Lernen scheitert auch dann, wenn der Lernstoff von den Rezipienten nicht verstanden wird und keine Anbindung an vorhandenes Erfahrungswissen erfolgen kann. Vorwissen und Vorerfahrungen der Zielgruppe sind abhängig von Alter, Sozialisierung und Bildung der Individuen.

Jede Wirklichkeit ist komplex und bedarf einer didaktischen Reduktion, damit der Lerninhalt von der anvisierten Zielgruppe erfasst und verstanden werden kann. Die Zielgruppe kann direkt oder indirekt angesprochen, durch den Lernfilm geleitet werden oder sich den Weg zum Ziel selbst suchen. Rhetorische Mittel für die Ansprache und Überzeugung der

⁷ Vgl. Joachim Bauer. Warum ich fühle, was du fühlst: Intuitive Kommunikation und das Geheimnis der Spiegelneurone. Heyne 2006

Zielgruppe werden an anderer Stelle dieses Beitrags aufgezeigt. Die Wirksamkeit von Lernfilmen lässt sich mit Mitteln der qualitativen und quantitativen Forschung evaluieren, wie Diskussionen und Interviews oder Umfragen und Leistungstests. Die Zielgruppe der Lernenden wurde wirksam adressiert, wenn die große Mehrzahl der Rezipienten das vorgegebene Lernziel erreicht hat und der Lernerfolg nachhaltig gesichert bleibt. Da die Evaluation erst im Anschluss an die Filmrezeption erfolgen kann, muss bei der Konzeption und Produktion auf didaktische Erfahrungen mit Lehr- und Lernprozessen im Medium Lernfilm zurückgegriffen werden.

1.6 Wodurch unterscheiden sich wissenschaftliche und künstlerische Lernfilme?

Für die Produktion von Lernfilmen lässt sich der gesamte narrative Raum zwischen Wissenschaft und Kunst, zwischen Analyse und Kreation, Ratio und Gefühl oder Logik und Intuition, nutzbar machen. Mischformen sind effektiv und sinnvoll, wenn Rezipienten gleichermaßen durch rationale wie intuitive Formen des Verstehens zum Lernziel gelangen.

Wissenschaftliche Lernfilme dienen primär der Analyse von Problemen und der Erläuterung von Funktionszusammenhängen. Sie sind dort geeignet, wo Lösungswege bekannt und erfolgreich erprobt sind. Das Lernziel gründet sich auf die Vermittlung von Methoden, die analytisches Verstehen und systematisches Handeln fördern. Wissenschaftliche Lernfilme finden häufig Anwendung bei der Vermittlung von Faktenwissen und Erfahrungszusammenhängen, der Erklärung von Konstruktions- und Rechenoperationen sowie der Darstellung von Montageanleitungen und Gebrauchsanweisungen. Der Lernerfolg gründet sich auf rationale Verstehensprozesse wie logisches Denken, Erfassung allgemeiner Strukturmerkmale und Funktionsprinzipien, Nachahmung, Transformation und Übertragung. Der Lernerfolg kann am Prozess und Ergebnis durch eindeutige Evaluationskriterien wie richtig oder falsch bewertet werden. Weit verbreitete Formen des wissenschaftlichen Lernfilms sind Erklärvideos und Lernspiele, deren Anspruch und Komplexität von den Interessen und Lernpotenzialen der Zielgruppe bestimmt wird. Regeln und Ziel müssen klar definiert werden, im Prozess erkennbar bleiben und durch rationale Strategien erreichbar sein.

Künstlerische Lernfilme dienen primär der Anregung von Verstehensprozessen, mit denen sich Wahrnehmung, Denken und Verhalten von Individuen verändern. Anders als in den Wissenschaften lässt sich in der Kunst der Gegenstand der Auseinandersetzung nicht exakt definieren. Es kann nicht eingegrenzt werden, welches Problem untersucht, welche Aussagen getroffen und welche Wirkungen erzielt werden sollen.

Kunst ist schöpferische Praxis, die sich in der Formung von Materie und Geist entfaltet. Alle Wissenschaften gründen sich auf eine spezifische Praxis und bedingen einen ganzheitlichen Ansatz, worauf auch das humboldtsche Bildungsideal verweist. Künstlerische Lernfilme sind dort geeignet, wo Probleme so komplex sind, dass bekannte Erklärungsmuster versagen. Sie sind unverzichtbar, wenn Problemdefinitionen, Zielvorstellungen und Lösungsstrategien

unbekannt, unbefriedigend oder unakzeptabel sind⁸. Künstlerische Lernfilme sind geeignet, wo Verstehensprozesse initiiert werden sollen und eine eigenständige Auseinandersetzung der Rezipienten mit dem Inhalt gefördert werden soll. Das Lernziel besteht in der Bildung einer reflektierten Position zum Thema des Lernfilms. Der Lernerfolg offenbart sich im Diskussions- und Interpretationsprozess, der im Anschluss an die Filmrezeption erfolgen soll. Für den Diskurs können alle Ausdrucksmittel gewählt werden, angefangen bei der Sprache, über Zeichnung, Grafik, Malerei, Fotografie und Plastik, bis hin zu Film, Theater und Raumgestaltung. Die Nachhaltigkeit des Lernerfolgs zeigt sich an den Wirkungen, die der Lernfilm im Prozess der Persönlichkeitsbildung entfaltet. Dazu gehören Persönlichkeitseigenschaften wie Kritikfähigkeit, Verantwortungsbewusstsein, Wertschätzung, Empathiefähigkeit und Nachdenklichkeit. Künstlerische Lernfilme fordern individualisierte Evaluationskriterien, wie die Eigenständigkeit von Gedanken, themenbezogenes Engagement, Improvisationsfähigkeit, Spontaneität, Hintergrundwissen, persönlicher Erfahrungshorizont, Überzeugungskraft der Argumente oder das Innovationspotenzial von Ideen.

1.7 Wie lässt sich das Potenzial des Lernfilms für die Wissenskommunikation nutzen?

Während es für analytische Erklärvideos heute einen Markt gibt, der zahlreiche professionelle Anbieter, Ratgeber im Internet und theoretische Reflexionen im Rahmen von Fachliteratur hervorgebracht hat, wartet das Bildungspotenzial künstlerischer Lernvideos noch auf seine Entdeckung. Niedrige Produktionsstandards, einfache Vertriebsbedingungen und kommerzielle Vermarktungsmöglichkeiten im Internet fördern die weltweite Herstellung, Nutzung und Verbreitung von Erklärvideos⁹. Sie erleichtern die Inbetriebnahme und den Gebrauch von Produkten aller Art, was so erfolgreich ist, dass Hersteller zunehmend auf gedruckte Instruktionen und Gebrauchsanweisungen verzichten. Die professionelle Entwicklung von Erklärvideos wird durch zahlreiche Tutorien und Handbücher erleichtert¹⁰. Die Produktion von Erklärvideos erfolgt heute primär anwendungsorientiert und unter weitgehendem Verzicht auf künstlerische Vermittlungsstrategien. Auftraggeber verknüpfen ihre Anforderungen in der Regel mit dem Erreichen konkreter Lernziele und sichern den Lernerfolg mittels Vorgaben und Vereinbarungen ab. Die Überprüfung erfolgt häufig durch direktes Nutzerfeedback wie Kommentare und Kritiken.

In der schulischen Bildung lässt sich der Verzicht auf künstlerische Vermittlungsstrategien ebenfalls beobachten. In Standards zur Lehrplanentwicklung wird die Vorgabe konkreter Lehrinhalte, Lehrziele und standardisierter Lernerfolgskontrollen gefordert¹¹. Die modulari-

⁸ Vgl. Praxisbeispiel für die Nutzung des hermeneutischen Vermittlungspotenzials künstlerischer Lernfilme im Fach Romanistik: Projekt „Viducation“ bei Prof. Dr. Ulrich Hoinkes. Romanisches Seminar. Christian-Albrechts-Universität zu Kiel

⁹ Felix Mayr. Erklärvideos – Konzeption und Auswirkungen auf die Kundenbindung. Akademiker Verlag Saarbrücken 2016

¹⁰ Vgl. Roman Simscheck und Sahar Kia. Erklärvideos einfach erfolgreich. UVK München 2017

¹¹ Vgl. Lehrplanentwicklung Allgemeinbildung. QUA-LiS NRW

,<https://www.qua-lis.nrw.de/aufgabenschwerpunkte/lehrplaene-allgemeinbildung/index.html>

sierte und durch Kompetenzraster strukturierte Form der Prüfungsordnungen von Hochschulen und Universitäten macht deutlich, dass Lernerfolg nur noch im Rahmen allgemeinverbindlicher Standards akzeptiert wird. Da diese Standards im Unterricht nicht immer vollständig erreicht werden, finden sich heute eine Vielzahl von Erklärvideos auf werbefinanzierten Videoportalen wie „YouTube“ oder gebührenfinanzierten Online- Nachhilfeportalen wie „Sofatutor“, die sowohl autodidaktisch als auch professionell produziert werden. Besonders erfolgreiche YouTube-Lernplattformen wie „TheSimpleClub“ erreichen mit ihren kostenfreien Nachhilfeangeboten ein Millionenpublikum¹².

Im Bereich der Vermittlung wissenschaftlicher Lehre und Forschung dominieren weiterhin Fachbücher und Fachzeitschriften. Lernfilme werden bisher nur selten zur Wissenskommunikation zwischen Experten und Laien genutzt. Die allgemeine Zugänglichkeit von Fachwissen und aktuellen Forschungsergebnissen könnte durch den Einsatz von Lernfilmen wirkungsvoll verbessert werden.

Idealistische Bildungsziele, wie die ganzheitliche Förderung der Persönlichkeit, die Befähigung zum eigenständigen Denken und Handeln oder zum freiheitlichen demokratischen Diskurs, können durch künstlerische Lernfilme wirksamer gefördert werden. Künstlerische Filme, zu denen auch Experimentalfilme, Kurzfilme und Videokunst gehören, stellen ein hochinteressantes Repertoire für Bildungszwecke dar. Um das Lernpotenzial von künstlerischen Filmen systematisch für konkrete Lernzwecke nutzbar zu machen, müssen Lehrende kunstgeschichtliches Wissen erwerben, kunstpraktische Erfahrungen machen und kunstpädagogische Methoden anwenden können. Wer dabei gleich an ein Kunststudium denkt, hat das humboldtsche Bildungsideal nicht verstanden, nachdem alle akademischen Fachrichtungen in Künsten und Wissenschaften gleichermaßen gebildet sein sollten¹³.

1.8 Welchen Beitrag leistet die Lernfilmrezeption für die allgemeine und fachliche Bildung?

Filme sind Kulturprodukte und damit Teil des immateriellen Wissensspeichers von Mensch und Gesellschaft, der sowohl allgemeine als auch fachliche Bildungszwecke erfüllt¹⁴. Für die Produktion und Rezeption von Lernfilmen gelten daher spezifische Anforderungen, die auf das Bildungsziel abgestimmt werden müssen:

Die Rezeption von Lernfilmen leistet einen Beitrag zur Allgemeinbildung, wenn hierdurch

1. sensitive und empathische Fähigkeiten zur Selbst- und Umweltwahrnehmung gefördert werden,
2. wissenschaftliche Fähigkeiten zur Erkenntnis, Analyse und Darstellung komplexer Informationen gefördert werden,

¹² Was ist TheSimpleClub? <https://www.youtube.com/watch?v=HgqqUvGTf10>

¹³ Julian Nida-Rümelin. Die Universität zwischen Humboldt und McKinsey. Perspektiven wissenschaftlicher Bildung. In: Humanismus als Leitkultur. Ein Perspektivenwechsel. München 2006

¹⁴ James Monaco. Film Verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Rowohlt Hamburg 2012

3. künstlerische Fähigkeiten, wie ästhetische und kulturelle Bildung vermittelt werden,
4. allgemeine Verständnisfähigkeiten medialer Gestaltung in Bild, Sprache, Musik, Schauspiel, Szenografie, Dramaturgie, Schnitt und Regie gefördert werden,
5. allgemeine Kommunikations- und Verständigungsfähigkeiten gefördert werden.

Die Rezeption von Lernfilmen leistet einen Beitrag zur fachlichen Bildung, wenn hierdurch

6. fachspezifische Fähigkeiten zur Wahrnehmung, Beobachtung und Analyse von Umweltereignissen gefördert werden,
7. wissenschaftliche Fähigkeiten zur Erkenntnis, Analyse und Darstellung fachspezifischer Problemfelder gefördert werden,
8. audiovisuelle Strategien zur Vermittlung fachspezifischer Probleme durch mediale Gestaltung in Bild, Sprache, Musik, Schauspiel, Szenografie, Dramaturgie, Schnitt und Regie gefördert werden,
9. fachspezifische Kommunikations- und Verständigungsfähigkeiten gefördert werden.

1.9 Welchen Beitrag leistet die Lernfilmproduktion für die Bildung von Medienkompetenz?

Die Konzeption, Produktion und Veröffentlichung von Lernfilmen erfordert spezifische Medienkompetenz, die medientechnische, mediendidaktische, medienwissenschaftliche und mediengestalterische Fähigkeiten und Fertigkeiten beinhaltet. Die methodische Bildung dieser Medienkompetenz erfolgt durch den Entwurf und die Umsetzung von Lernfilmprojekten. Hierdurch ergeben sich mannigfaltige Synergieeffekte, da fachliche, didaktische und mediale Kompetenzen gleichermaßen gefördert werden¹⁵. Die Produktion audiovisueller Medien fordert den Einsatz unterschiedlicher Darstellungstechniken wie Film, Fotografie, Animation, Skizze, Grafik, Schrift, Sprache, Geräusch, Musik, Szenenbild, Kostümbild, Plastik, Schauspiel und Tanz. Lernfilmspezifische Medienkompetenz zeigt sich an der Art und Weise, wie die Form des Werks den Inhalt zur Anschauung bringt und der Zielgruppe das Erreichen des Lernziels ermöglicht. Darstellungsformen und dargestellte Inhalte, die den Lernerfolg beeinträchtigen, müssen kritisch besprochen und bewertet werden. Bildkompetenz ist erforderlich,

¹⁵ In einem fachübergreifenden Forschungs- und Modellprojekt zur Konzeption und Produktion von Lernfilmen im Rahmen fachdidaktischer Projektseminare an der Bergischen Universität Wuppertal wurden diese Strategien unter Leitung des Autors Prof. Dr. Axel Buether erfolgreich erprobt. An der Konzeption, Produktion und Veröffentlichung von wissenschaftlichen und künstlerischen Lernfilmen waren Studierende der allgemeinbildenden Fächer Chemie, Biologie, Physik und Romanistik sowie der gewerblich-technischen Fachrichtung Mediendesign beteiligt. Unterstützt haben dieses Projekt: Prof. Erica von Moeller (Design audiovisueller Medien), Fridhelm Büchele (Mitarbeiter am Lehrstuhl Didaktik der visuellen Kommunikation), Prof'in Dr. Gela Preisfeld (Zoologie und Didaktik der Biologie), Prof. Dr. Joh. Grebe-Ellis (Physik und ihre Didaktik), Prof. Dr. Michael W. Tausch (Chemie und ihre Didaktik) sowie Prof. Dr. Matei Chihaiia (Romanistik Literaturwissenschaft). Die besten Ergebnisse wurden auf der Bildungsplattform www.colour.education publiziert.

wo Inhalte visualisiert, wirkungsvoll in Szene gesetzt und in das filmische Geschehen eingebunden werden müssen. Sprachkompetenz wird benötigt, wo eine Geschichte das Erreichen des Lernziels sichert, wo Bildmaterial beschrieben, erklärt oder als Illustration eines sprachlichen Geschehens eingesetzt wird. Musikalische Kompetenz wird benötigt, wo Musik und Geräusche Lernprozesse unterstützen oder selbst zum Lerninhalt der filmischen Erzählung werden.

Bei der Entscheidung für eine wissenschaftliche oder künstlerische Form der filmischen Erzählung muss die Erreichbarkeit des Lernziels im Vordergrund stehen. Dabei müssen die Interessen und die soziokulturelle Bildung der Zielgruppe gleichermaßen berücksichtigt werden. Das Filmmaterial kann vollständig selbst produziert werden oder Archivmaterial enthalten. Für die Veröffentlichung werden nicht nur technische und kommunikative Kompetenzen benötigt, sondern auch solide Kenntnisse im Urheber- und Nutzungsrecht. Lernfilme sind schöpferisch, analytisch, didaktisch und technisch anspruchsvolle Werke, die häufig von kleinen Teams ausgeführt werden. Zentrale Aufgabenfelder wie Drehbuch, Produktion, Filmregie, Szenografie, Grafik, Kamera, Licht, Ton, Musik, Schnitt und Farbkorrektur erfordern nicht nur fachliche, sondern ebenso auch soziale, gestalterische und kommunikative Kompetenzen. Die Lernfilmproduktion ist nur dann zweckmäßig, wenn die hierdurch erzielten Lernerfolge nicht durch andere Lernmedien in kürzerer Zeit, in höherem Maß oder mit größerer Nachhaltigkeit erreicht werden können. Die hierfür notwendige Urteilskraft kann nur durch ganzheitliche Bildung von Medienkompetenz erworben werden, was Aufgabe der Allgemeinbildung sein sollte.

Die eigenständige Produktion von Filmen ist weitaus effektiver als die reine Rezeption, da Fähigkeiten und Fertigkeiten der Filmschaffenden gleichermaßen gefördert werden¹⁶.

Die Produktion von Lernfilmen leistet einen Beitrag zur Medienkompetenz, wenn hierdurch

1. Analyse- und Urteilsfähigkeiten zu thematischen Interessen sowie altersbedingten und soziokulturell gebildeten Wahrnehmungsfähigkeiten der Zielgruppe gefördert werden,
2. Fachwissen zu historischen, narrativen, kreativen, rhetorischen, visuellen, auditiven, schauspielerischen, darstellenden und dramaturgischen Mitteln der Filmgestaltung erworben wird,
3. mediengestalterische und medientechnische Kompetenz im Feld der Planung, Produktion, Postproduktion, Publikation und Evaluation von Filmmedien erworben wird,
4. Fachwissen zur Filmgestaltung bei eigenen filmischen Produktionen sowohl selbstständig als auch in Teamarbeit erfolgreich angewendet werden kann.

¹⁶ Axel Buether. Kunst als Dialogprozess. In: Martina Ide et al. (Hg). Aktuelle Positionen der Kunstdidaktik. kopaed München 2016

2 Rhetorische Gestaltung von Lernfilmen

2.1 Was ist Filmrhetorik und worin liegt ihr Nutzen für den Lernfilm?

Der altgriechische Begriff Rhetorik bezeichnet die Redekunst¹⁷. Die weit verbreitete und bis heute genutzte Kommunikationstechnik gibt Vortragenden ein methodisches Werkzeug für den Aufbau überzeugender Reden an die Hand. Alle sinnvollen Argumentationspfade, wie auch die Interessen des Publikums werden psychologisch analysiert, um die Wirkung der Ansprache zu maximieren. Ziel ist es, das Publikum von eigenen Positionen nachhaltig zu überzeugen und Veränderungen im Denken und Handeln zu bewirken. Der Überzeugungsakt funktioniert, wenn das Publikum während des Vortrags lernt, indem es aufmerksam den Gedankengängen der Vortragenden folgt und am Ende zur gewünschten Einsicht gelangt. Die Rhetorik findet bis heute Anwendung und gehörte bis vor wenigen Jahrzehnten noch zur Allgemeinbildung. Es ist bezeichnend, dass aktualisierte Formen der Rhetorik wie das Buch „Thank you for Arguing“ gegenwärtig zur Standardliteratur vieler Eliteuniversitäten der Welt gehören¹⁸.

Die verbalen Mittel der Rhetorik wurden bereits zu Zwecken der Analyse und visuellen Kommunikation auf die Bildsprache¹⁹, das Design²⁰ und die Raumgestaltung²¹ übertragen, wo sie erfolgreich angewendet werden. So ist es nur folgerichtig, dass die rhetorischen Methoden und Mittel auch für die Filmanalyse angewendet werden²². Im Bereich der Filmgestaltung, insbesondere bei der Entwicklung des Storyboards, finden rhetorische Methoden und Mittel häufig Anwendung, selbst wenn sie nicht immer als solche benannt werden²³. Ich möchte daher an dieser Stelle den Versuch unternehmen, die Methoden und Mittel der Rhetorik explizit für das Medium Lernfilm zu instrumentalisieren.

2.2 Drei Methoden der Lernfilmrhetorik

Die drei Methoden der Lernfilmrhetorik zielen auf die Wirkungen, die beim Rezipienten ausgelöst werden sollen. Sie lassen sich einzeln oder besser noch in Kombination anwenden:

1. **Docere: Wissensvermittlung durch logische Argumentation**

Die Wissensvermittlung beginnt in jedem Lernfilm mit einer zentralen Fragestellung bzw. einer These, die das Lernziel bezeichnet. Die Rezipienten werden hierdurch aufgefordert, selbst nach der Antwort zu suchen bzw. ihr Nichtwissen einzusehen und der

¹⁷ Aristoteles. Rhetorik. Reclam 1999

¹⁸ Jay Heinrichs. Thank you for Arguing. Random House New York 2007

¹⁹ Joachim Knape. Bildrhetorik. Koerner, Valentin 2007

²⁰ Gesche Joost und Arne Scheuermann. Design als Rhetorik. Birkhäuser Basel 2008

²¹ Axel Buether; Die Bildung der räumlich-visuellen Kompetenz: Neurobiologische Grundlagen für die methodische Förderung der anschaulichen Wahrnehmung, Vorstellung und Darstellung im Gestaltungs- und Kommunikationsprozess, Burg Giebichenstein 2010

²² Klaus Kanzog. Grundkurs Filmrhetorik. diskurs film 2001

²³ Robert McKee. Story: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens. Alexander Verlag 2011
Axel Melzener. Kurzfilm-Drehbücher Schreiben. Sieben Verlag 2010

zielführenden Argumentationskette bis zum Ende zu folgen. Der Weg zur Beantwortung der Fragestellung bzw. zur Begründung der These muss den angesprochenen Rezipienten logisch nachvollziehbar sein. Die Form des Wissensfilms muss daher so gestaltet sein, dass der Inhalt von der Zielgruppe verstanden wird und alle zur Beantwortung der Fragestellung notwendigen Argumente eigenständig überprüft werden können.

2. **Delactare: Aufmerksamkeit durch Interesse am Thema**

Menschen sind von Natur aus neugierig und mit einem Lerntrieb ausgestattet, der sich für das Erreichen von Lernzielen und die nachhaltige Sicherung von Lernerfolgen nutzbar machen lässt. Ein Lernfilm soll daher Aufmerksamkeit erzeugen und thematisches Interesse bei der adressierten Zielgruppe wecken. Diese Intention lässt sich wirkungsvoll durch die Erzählung einer spannenden Geschichte erreichen. Die emotionale Gestaltung der Thematik soll bei der Zielgruppe Lustgefühle wecken und den Spieltrieb aktivieren. Die kognitive Gestaltung der Thematik soll hingegen Wissbegierde erzeugen und den Forschergeist ansprechen. Da wir nur etwas von der Umwelt lernen, wenn wir das äußere Geschehen aufmerksam verfolgen, braucht jeder Lernfilm eine dramaturgische Struktur. Die Dramaturgie des Lernfilms muss bei den Rezipienten vom Anfang bis zum Ende Spannung erzeugen. Die Entwicklung einer wirkungsvollen Spannungskurve ist fester Bestandteil jeder Lernfilmgestaltung.

3. **Movere: Überzeugung durch Empathie und Akzeptanz**

Lernen ist ein biologisch determiniertes Überlebensprogramm des Menschen, das auf eigenen Erfahrungen gründet. Menschen sind von Natur aus skeptisch gegenüber Behauptungen, die nicht begründet oder bewiesen werden. Auf der anderen Seite sind Menschen ebenso bereit, den Erfahrungen Anderer zu vertrauen, wenn diese für sie glaubwürdig sind. Die Rolle der Lehrenden im Lernfilm muss vertrauenswürdig, sympathisch und überzeugend gestaltet sein. Lernfilme müssen bei Rezipienten Empathie wecken und Akzeptanz erzeugen, damit das Lernziel erreicht und der Lernerfolg nachhaltig gesichert wird. Sie gründen auf Glaubwürdigkeit und Vertrauen, das nur hergestellt werden kann, wenn Form und Inhalt gleichermaßen überzeugend wirken. Überzeugung basiert auf einem aktiven Aneignungsprozess, bei dem sich Rezipienten ihr eigenes Urteil bilden und selbst zur Erkenntnis finden. Die Ursache der Erkenntnis muss so dargestellt werden, dass sie anschaulich wahrnehmbar und begreifbar wird. Wenn das nicht möglich ist, muss die angegebene Quelle vertrauenswürdig sein. Rezipienten dürfen nicht überfordert oder unterschätzt werden. Ihre Meinungen und Ansichten müssen ernst genommen werden, was passiert, wenn Inhalt und Fragestellung hierauf Bezug nehmen. Niemand darf sich gezwungen fühlen, Meinungen und Ansichten teilen oder Antworten und Lösungswege akzeptieren zu müssen. Rezipienten sollen Erklärungen und Begründungen eigenständig nachvollziehen können. Nur wenn sie für Ideen, Ziele und Werte begeistert und eingenommen werden, kann sich Bereitschaft und Motivation zu nachhaltigen Veränderungen im Denken, Verhalten und Handeln bilden.

2.3 Fünf Entwurfsphasen der Lernfilmrhetorik

2.3.1 Inventio - Erfindung der Fragestellung

- a. intellectio Problem erkennen
 - i. Thema und Fragestellung erkennen
 - ii. Analyse der Ausgangslage/Voraussetzungen/Gegebenheiten
 - iii. Recherche der relevanten Informationen
 - iv. Nützliche und überzeugende Argumente herausfinden
 - v. Abwägen der Vor- und Nachteile aller Argumente
 - vi. Topik (tópos - Ort) - Auffinden von Argumentationsmustern
- b. creare Problem erfinden
 - i. Thema und Fragestellung schöpferisch kreieren
 - ii. Intuitio - Kreativität mobilisieren
 - iii. Diversitas - Varianten produzieren und darstellen
 - iv. Originäre Ideen herausfinden
 - v. Abwägen des originären Potenzials der Idee

2.3.2 Dispositio - Entwurfsprozess und inhaltliche Konzeption

- a. ordo naturalis Die rationale Ordnung
 - i. Einleitung, Hauptteil und Schluss des Lernprozesses bestimmen
 - ii. Argumente in eine logisch schlüssige und widerspruchsfreie Abfolge bringen
 - iii. Zeitliche Ordnung der Lernschritte in eine nachvollziehbare Abfolge bringen
 - iv. Lerninhalte in den narrativen Zusammenhang der Geschichte integrieren
 - v. Grafische Mittel zu Veranschaulichungs- und Erklärungszwecken integrieren
- b. ordo artificialis Die künstlerisch-kreative Ordnung
 - i. Einleitung, Hauptteil und Schluss auflösen oder vertauschen, wenn die Unkonventionalität eigenständiges Denken fördert

- ii. Vertauschung von Argumenten zulassen, wenn die Verwirrung den Lernerfolg fördert
- iii. Auslassung von Inhalten zulassen, wenn die Lücken zum Nachdenken anregen und den eigenständigen Erkenntnisprozess fördern
- iv. Einbezug sachfremder Themen, wenn Störungen und Ablenkungen den Lernerfolg fördern
- v. Zulassung irrationaler Argumente, insoweit Verwirrung und Zweifel das eigenständige Denken fördern

2.3.3 Elocutio - Dramaturgie und Ausdruck

- a. *latinitas* Inhaltliche Richtigkeit des Ausdrucks
 - i. Sachargumente herausarbeiten und möglichst wertfrei darstellen
 - ii. Verwendung und Angabe fundierter und überprüfbarer Quellen
 - iii. Inhaltliche Aussage und Ausdrucksform zur Übereinstimmung bringen
 - iv. Glaubwürdigkeit herstellen
- b. *perspicuitas* Zweckmäßigkeit des Ausdrucks
 - i. Nutzen und Wert der Idee herausarbeiten
 - ii. Form stärkt die Idee unabhängig vom Inhalt
 - iii. Empathie und Neugier wecken
 - iv. Erfolg legitimiert die Mittel
- c. *ornatus* Schönheit des Ausdrucks
 - i. Ästhetische Wirkungen erzeugen und herausarbeiten
 - ii. Die Ästhetik der Form sublimiert den Inhalt und gibt ihm Wert
 - iii. Nähe, Neugier, Öffnung, Staunen und Faszination erzeugen
 - iv. Starke Gefühle wie Hoffnungen, Begierden und Wünsche wecken
 - v. Nicht was, sondern wie etwas hergestellt, gezeigt oder benutzt wird

2.3.4 Memoria – Anschaulichkeit und Merkfähigkeit

- a. *imagines* Bildliche Vorstellungskraft
 - i. Lernziel im Filmtitel und Titelbild des Lernfilms symbolisch darstellen
 - ii. Lerninhalt als unterhaltsame einprägsame Geschichte zur Sprache bringen

- iii. Verständnisbildende Schlüsselszenen im Storyboard zur Anschauung bringen
 - iv. Narration im Storyboard didaktisch auf ein zeitliches Minimum reduzieren
 - v. Komplexe Zusammenhänge schrittweise grafisch visualisieren
 - vi. Rhetorische Stilfiguren wirkungsvoll einsetzen
- b. auctores Autorität und Vertrauen herstellen
- i. Autorität durch Autorschaft herstellen
 - ii. Glaubwürdigkeit durch wissenschaftliche/künstlerische Methodik vermitteln
 - iii. Zitate renommierter Persönlichkeiten mit Argumentation verknüpfen
 - iv. Argumente durch Angabe von Referenzen belegen
 - v. Quellen und Belege für argumentativ relevante Fakten im Abspann bezeichnen
 - vi. Transparenz durch einen Kurztext mit Fakten zum Lernfilm erzeugen
 - vii. Kontext herstellen und weiterführende Informationen angeben

2.3.5 Actio – Präsentation und Ausdruck

- a. Stimme Persönlichkeit (verbale Kommunikation)
- i. Auswahl der Sprecher/-innen nach Glaubwürdigkeit und Authentizität
 - ii. Rhythmus und Tempo der Tonspur auf die Lerngeschwindigkeit abstimmen
 - iii. Bedeutungen und Sinnzusammenhänge durch Vertonung bezeichnen
 - iv. Zielgruppe direkt ansprechen, Emotionen wecken und Empathie erzeugen
 - v. Dramaturgie des Lernprozesses durch den klanglichen Ausdruck unterstützen
- b. Habitus Charakter (nonverbale Kommunikation)
- i. Auswahl der Schauspieler/-innen nach Glaubwürdigkeit und Authentizität
 - ii. Rhythmus und Tempo der Bewegungen auf die Lerngeschwindigkeit abstimmen
 - iii. Bedeutungen und Sinnzusammenhänge durch Veranschaulichung bezeichnen

- iv. Zielgruppe direkt anschauen, Emotionen wecken und Empathie erzeugen
 - v. Dramaturgie des Lernprozesses durch den bildlichen Ausdruck unterstützen
- c. Mimik, Gestik und Haltung Körpersprache
- i. Zur Körpersprache gehören der Gesichtsausdruck, alle Bewegungen von Händen, Armen und Kopf sowie die gesamte Körperhaltung der Lehrperson
 - ii. Die Körpersprache vermittelt Aufmerksamkeit, Wertschätzung und Respekt gegenüber den Rezipienten, welche hierdurch persönlich angesprochen und durch den gesamten Lernprozess geführt werden
 - iii. Die Körpersprache unterstützt den Lernprozess und die Argumentation, illustriert das Lerngeschehen und zeigt den Lernerfolg an
 - iv. Die Körpersprache bringt emotionales Engagement zum Ausdruck, erzeugt Empathie und innere Beteiligung der Rezipienten am Lernprozess
 - v. Die Körpersprache unterstützt die Dramaturgie von Handlung und Lernprozess vermittelt Lockerheit, Aufgeschlossenheit und Sympathie, um Lernängsten entgegen zu wirken und Vertrauen aufzubauen

2.4 Die Ästhetik des Lernfilms - Rhetorische Stilfiguren

In der klassischen Rhetorik galt „ornatus“ als Bezeichnung für den Redeschmuck, der heute eine andere Bedeutung hat. Dem Kampf der modernen Avantgarde gegen das Ornament ist auch der Begriff „Schmuck“ zum Opfer gefallen, was negiert, dass sich die Schmückung des menschlichen Körpers, wie auch die Ausschmückung von Kulturprodukten und Kulturraum wie ein roter Faden durch die Kulturgeschichte zieht. In Kunst, Architektur und Design wird der Begriff Schmuck heute weitgehend vermieden. Nur im Kunsthandwerk darf noch von Schmuck gesprochen werden. Das liegt an einem grundlegenden Missverständnis. Die Wut der modernen Avantgarde galt nicht dem Schmuck selbst, sondern einem Problem des Historismus, der sich frei an historischen Schmuckelementen bediente, um damit die provozierende Schlichtheit der aufkommenden Industrieprodukte zu verhüllen. Der semantische Zusammenhang von Form und Inhalt wurde damit aufgegeben. Der historische Begriff „ornatus“ entspricht weit besser dem zeitgemäßen Begriff der Ästhetik.

1. Die Ästhetik des Lernfilms dient der Förderung des Lernprozesses, dem Erreichen des Lernziels und dem Lernerfolg.
2. Die Ästhetik des Lernfilms soll die Lesbarkeit, Verständlichkeit, Anschaulichkeit und Prägnanz der inhaltlichen Aussagen und Argumente fördern.
3. Die Ästhetik des Lernfilms soll die emotionale Wirkung der inhaltlichen Aussagen und Argumente fördern, um Aufmerksamkeit, Interesse, Empathie, innere Beteiligung, Einprägsamkeit und Nachhaltigkeit zu erzeugen.

2.5 Auswahl wichtiger rhetorischer Gestaltungsmittel

Rhetorische Stilmittel oder Stilfiguren lassen sich erfolgreich für die ästhetische Gestaltung von Lernfilmen einsetzen. Sie bieten Filmschaffenden eine große Vielfalt wirksamer Gestaltungsmittel, die in Sprache und Bild gleichermaßen zur Anwendung gebracht werden können²⁴.

– <i>hyperbel</i>	Übertreibung
– <i>metapher</i>	bildlicher Ausdruck
– <i>allegorie</i>	Gleichnis einer abstrakten Idee
– <i>allusion</i>	Anspielung
– <i>onomatopoeia</i>	Klangmalerei, Laute/Symbole ersetzen Worte/Bilder
– <i>antiquitas</i>	altertümliche Worte/Bilder
– <i>synonymia</i>	Ersetzung eines Wortes/Bildes durch ein gleichbedeutendes
– <i>konzeptto</i>	Geistreich witziges Gedankenspiel
– <i>metonymie</i>	Spiel mit Ursache und Wirkung

²⁴ Gerd Ueding und Bernd Steinbrink. Grundriss der Rhetorik. Metzlersche Verlagsbuchhandlung Stuttgart 1986

– <i>paradoxon</i>	Scheinbare Widersprüchlichkeit (Paradox)
– <i>repetitio</i>	Wiederholung
– <i>oxymoron</i>	innerer Widerspruch
– <i>ellipsis</i>	Auslassung
– <i>antithese</i>	polare Gegenüberstellung
– <i>hyperbel</i>	starke Übertreibung
– <i>accumulatio</i>	Anhäufung inhaltlich verknüpfter Begriffe
– <i>litotes</i>	Understatement
– <i>ironia</i>	Ironie
– <i>anaphora</i>	Wiederholung eines Wortes/Bildes zu Beginn eines Abschnittes
– <i>regressio</i>	erläuternder Rückgriff auf den Anfang
– <i>synonymia</i>	Wiederholung von bedeutungsähnlichen Worten/Bildern
– <i>isokolon</i>	parallele Anordnung gleichrangiger Glieder
– <i>figuare sententiae</i>	Gedankenfiguren, Sinnfiguren
– <i>interrogatio</i>	Frage, auf die keine Antwort erwartet wird
– <i>contrarium</i>	Antithese, dialektische Gedankenführung
– <i>correctio</i>	Selbstkorrektur, Vorausplanung von Einwänden
– <i>commoratio</i>	Gedankenwiederholung
– <i>subnexio</i>	Gedankenverknüpfung
– <i>occupatio</i>	erklärte Auslassung
– <i>anticipatio</i>	Vorgriff auf einen Gedankengang
– <i>evidentia</i>	Augenscheinlichkeit, Sehen über Worte, Sprechen über Bilder
– <i>confessio</i>	Eingeständnis
– <i>fictio personae</i>	Evozieren nicht vorhandener oder fiktionaler Personen
– <i>ehtopoeia</i>	Mimesis, Nachahmung oder Erdichtung anwesender Personen
– <i>apostrophe</i>	Abwendung vom Publikum und Zuwendung anderer Personen
– <i>aposiopese</i>	Redeabbruch, Gedankengang oder Bildfolge abrupt beenden

3 Fazit:

3.1 10 didaktische Kriterien für die Definition von Lernfilmen:

1. Lernfilme sind audiovisuelle Medien, deren Produktion und Rezeption primär der Förderung von Lehr- und Lernprozessen dienen.
2. Lernfilme sind audiovisuelle Medien, die das zielgerichtete und methodengeleitete Erreichen von Lernzielen ermöglichen.
3. Das analytische Potenzial von Lernfilmen fördert die Wissensvermittlung und Erfahrungsbildung und ermöglicht die Erklärung und Veranschaulichung von Ereignissen, Prozesszusammenhängen und Erkenntnissen.
4. Das künstlerische Potenzial von Lernfilmen fördert Verstehensprozesse und ermöglicht die ästhetische, soziale, kulturelle Bildung der Persönlichkeit.
5. Zu den Kennzeichen von Lernfilmen gehören die „klare Erkennbarkeit des Lernziels“, die „resonanzerzeugende Adressierung der Zielgruppe“, die „didaktische Effektivität der Lehrmethode“, die „verständliche Vermittlung von Inhalten“, die „sachdienliche Erzeugung von Aufmerksamkeit“, die „anhaltende Nachhaltigkeit der Lernprozesse“ und die „kriteriengeleitete Überprüfbarkeit des Lernerfolgs“.
6. Die Adressierung der Zielgruppe bildet den Ausgangs- und Fixpunkt bei der Konzeption und Produktion von Lernfilmen, deren Interessen und Rezeptionsfähigkeiten von individuellen Faktoren wie Alter, Geschlecht, Sozialisierung, Bildung, Kultur, Religion, Familie und Herkunft bestimmt werden.
7. Der Einsatz von gestalterischen und technischen Mitteln, wie Bild, Ton, Sprache, Bewegung, Perspektive, Farbe, Licht, Ort und Zeit, Schauspiel, Dramaturgie, Kamera und Schnitt, dient im Lernfilm primär dem Lernerfolg.
8. Grundsätzlich lassen sich wissenschaftliche und künstlerische Formen von Lernfilmen unterscheiden, die in Bezug auf Bildungsziel, Methodik und Ästhetik charakterisierbar sind. Mischformen sind sinnvoll, wenn sie den Lernerfolg fördern.
9. Bei wissenschaftlichen Lernfilmen wird das Lernziel in Form einer klar verständlichen Fragestellung definiert. Der Inhalt spiegelt den Stand von Theorie, Forschung und Praxis im ausgewählten Themenfeld wieder. Subjektive Meinungen müssen als solche erkennbar bleiben. Aussagen müssen durch Quellen belegt sein. Die fachliche Richtigkeit darf durch inhaltliche Reduktion und künstlerische Mittel nicht beeinträchtigt werden. Der Inhalt wird soweit didaktisch reduziert, dass die Beantwortung der Fragestellung am Ende klar und eindeutig möglich ist.
10. Bei künstlerischen Lernfilmen wird das Lernziel von den Wirkungen definiert, die durch Rezeption und Produktion bei Lehrenden und Lernenden erreicht werden. Die beabsichtigten Wirkungen (Lernziel) werden von der Intentionalität der Verfasser bestimmt. Der Lernerfolg zeigt sich an den Reaktionen der Rezipienten. Da der Lernprozess bei künstlerischen Lernfilmen weitgehend implizit erfolgt, muss dieser zur Initiie-

nung von Verstehensprozessen und Sicherung des Lernerfolgs durch didaktische Mittel wie gemeinsame Filmbesprechungen, eigenständige Filmanalysen, Interpretationen oder gestalterische Interventionen expliziert werden.

3.2 10 didaktische Kriterien für die erfolgreiche Gestaltung von Lernfilmen

1. Thema bestimmen

Am Anfang jeder Lernfilmkonzeption steht die Themenfindung. Der Inhalt muss narrativ strukturierbar und anschaulich vermittelbar sein. Audiovisuelle Medien haben eine lineare Erzählstruktur, die zeitliche, räumliche und thematische Sprünge zulässt.

2. Lernziel bestimmen und Fragestellung entwickeln

Das Lernziel soll in Form einer verständlichen Fragestellung formuliert werden, an der sich alle weiteren Lernphasen bis zur vollständigen und schlüssigen Beantwortung orientieren. Die Konzeption, Gestaltung und Produktion von Lernfilmen dient dem Erreichen des Lernziels und der nachhaltigen Sicherung des Lernerfolgs.

3. Didaktische Reduktion der Lerneinheit

Jeder Lernfilm ist eine in sich abgeschlossene Lerneinheit, die das Erreichen eines vorher definierten Lernziels ermöglicht. Mittels didaktischer Reduktion der Komplexität von Fragestellung und Inhalten muss sichergestellt werden, dass der angestrebte Lernerfolg erreichbar ist. Inhalte, die zur Beantwortung der Fragestellung notwendig sind, müssen bestimmt, sprachlich strukturiert und anschaulich dargestellt werden. Die Anordnung der Inhalte muss so erfolgen, dass ein nachhaltiger Lernerfolg gewährleistet werden kann. Formen und Inhalte, die zur Beantwortung der Fragestellung unnötig sind, sollten komplett weggelassen oder alternativ in einem weiteren Lernfilm vermittelt werden. Die Quantität der notwendigen Inhalte und damit die Länge des Lernfilms lassen sich durch die Eingrenzung und Erweiterung der Fragestellung steuern. 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. Ungeklärte Fragen sollten nur dann im Raum verbleiben, wenn ein anschließender Diskurs erfolgt, eine Fortsetzung in Form einer Lernfilmreihe geplant ist oder weiterführende Quellen genannt werden.

4. Wahl der Vermittlungsmethode

Das Thema entscheidet über die Vermittlungsmethode. Das analytische Potenzial von Lernfilmen lässt sich besonders effektiv zur Vermittlung wissenschaftlicher Themenstellungen nutzbar machen. Analytisch strukturierte Lernfilme fördern die Wissensvermittlung und Erfahrungsbildung und ermöglichen die Erklärung und Veranschaulichung von Ereignissen, Prozesszusammenhängen und Erkenntnissen. Das analytische Potenzial von Lernfilmen lässt sich besonders effektiv zur Anregung von Verstehensprozessen nutzbar machen. Künstlerisch strukturierte Lernfilme fördern die ästhetische, soziale, kulturelle Bildung der Persönlichkeit.

5. **Titel, Titelbild und Inhaltsangabe**

Titel, Titelbild und Inhaltsangabe (Abstract) eines Lernfilms müssen so gestaltet sein, dass die Interessen der Zielgruppe erfolgreich angesprochen werden und das Lernziel erkennbar wird. Die Einbeziehung und Angabe von Schlagworten erregt Aufmerksamkeit und erleichtert Menschen wie Algorithmen die Suche.

6. **Zielgruppenanalyse**

Lernfilme werden für Zielgruppen von Lernenden gemacht, obgleich selbstverständlich auch ganz andere Rezipienten davon profitieren können. Die für den Bildungserfolg notwendige neugierige und wissbegierige Grundhaltung der Zielgruppe darf nicht vorausgesetzt, sondern muss durch Inhalt und Dramaturgie des Lernfilms erzeugt werden. Form und Inhalt eines Lernfilms müssen so bestimmt und gestaltet werden, dass sie das Erreichen des Lernziels und die nachhaltige Sicherung des Lernerfolgs bei der anvisierten Zielgruppe optimal fördern. Lernfilme müssen für die Zielgruppe der anvisierten Lernenden verständlich, interessant und unterhaltsam gestaltet sein.

7. **Ästhetische Gestaltung und Rhetorik**

Die Ästhetik des Lernfilms bestimmt die Form der Wahrnehmung, die wiederum auf den Inhalt zurückwirkt. Die Art und Weise wie etwas zur Sprache und Anschauung gebracht wird, bestimmt das Werturteil der Rezipienten. Durch Vernachlässigung der Formebene in der Lernfilmgestaltung können wichtige Aussagen verfälscht werden oder ganz verloren gehen. Die Rhetorik bzw. „Redekunst“ ist ein bewährtes Mittel zur ästhetischen Gestaltung sprachlich strukturierter Inhalte, das sich in der hier beschriebenen Form auch für die Gestaltung von Lernfilmen eignet. Niemand kann zum Lernen gezwungen werden, was schon lange bekannt und durch den Stand der Neurowissenschaften zudem belegt ist. Lernfilme gründen auf der Kunst, ihr Zielpublikum durch wirksame Argumente vom Lernen zu überzeugen. Kognitive und emotionale Faktoren wie Neugier, Spieltrieb, Wissbegier und Lustgefühl sind dafür von Nutzen, wenn die Zielgruppe bis zum Ende am filmischen Geschehen beteiligt bleibt, das Ergebnis verinnerlicht und bei Bedarf nachvollziehbar darstellen kann.

8. **Stand der Forschung und Praxis 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.

9. **Erziehung zu Offenheit, Kritik- und Diskursfähigkeit**

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. Lernfilme sollten Wissen-

schaftskritik und eine offene Geisteshaltung fördern, da Wissen und Erkenntnis stets erweitert oder falsifiziert werden kann. Wo das nicht möglich ist, handelt es sich 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 Rahmenbedingungen, Quellen und Denkstrukturen ermöglicht. Lernfilme sollen Diskussionen, Feedback und Reflexionen sowie kritische Bewertungen zu Inhalt, Form und Methoden anregen.

10. Evaluationskriterien und Ergebnissicherung

Die Konzeption von Lernfilmen beinhaltet die Bestimmung des Lernziels, was die Überprüfbarkeit des Lernerfolgs gewährleistet. Die Kriterien für die Evaluation und Bewertung des Lernerfolgs ergeben sich aus der Frage, ob und inwieweit die Lernenden der adressierten Zielgruppe das vorgegebene Lernziel erreicht haben. Die Aufstellung der Evaluationskriterien sollte am Beginn der Lernfilmkonzeption erfolgen, da sie wichtige Zielvorgaben im gesamten Konzeptions- und Produktionsprozess bilden. Die Verschriftlichung der Kriterien kann in der Inhaltsangabe erfolgen, wodurch Lehrende und Lernende gleichermaßen Zielvorgaben für den Diskurs und die Evaluation des Lernerfolgs erhalten. Für die Ergebnissicherung ist es wichtig, die unterschiedlichen Zielstellungen von wissenschaftlichen und künstlerischen Lernfilmen in den Blick zu nehmen. Wurde die Form einer wissenschaftlichen Fragestellung gewählt, können konkretes Faktenwissen und Methodenkompetenz evaluiert werden. Wurde die Form einer künstlerischen Fragestellung gewählt, können themenbezogene Verstehensprozesse und Merkmale der Persönlichkeitsbildung evaluiert werden.

3.3 10 didaktische Kriterien für die Analyse, Beurteilung und Bewertung von Lernfilmen

Im Zentrum der Beurteilung und Bewertung von Lernfilmen steht der Lernerfolg. Die Analyse des Lernerfolgs muss objektiv durchgeführt werden und zur Bildung von nachvollziehbaren Bewertungskriterien führen. Ein guter Lernfilm sichert die im Vorfeld fixierten Lernziele bei der anvisierten Zielgruppe. Qualitätskriterium für einen guten Lernfilm ist das Maß des Lernerfolgs, das im Vorfeld festgelegt und im Nachgang evaluiert werden kann.

1. Definition des Lernziels:

Wurde das Lernziel klar definiert? Welche Relevanz hat die Fragestellung des Lernfilms für die allgemeine oder fachliche Bildung?

2. Filmrhetorisches Konzept:

Erzeugt die Fragestellung und das Erscheinungsbild des Lernfilms Aufmerksamkeit und Interesse bei der Zielgruppe? Wurden das Lernvermögen und Lernverhalten der Zielgruppe zutreffend analysiert? Ist das Lernziel von der Zielgruppe erreichbar? Welche rhetorische Methode und welche rhetorischen Mittel werden zur Ansprache, Überzeugung und nachhaltigen Sicherung des Lernerfolgs bei der Zielgruppe eingesetzt?

3. Inhaltliches Vermittlungskonzept:

Welches Wissen und welche Erfahrungen sollen den Rezipienten durch den Lernfilm

vermittelt werden? Sind die beschriebenen Inhalte für das Erreichen und die Sicherung des Lernziels notwendig und ausreichend? Sind die beschriebenen Inhalte gut recherchiert und durch Quellen abgesichert? Inwieweit dient das Storytelling dem Erreichen des Lernziels und der nachhaltigen Sicherung des Lernerfolgs?

4. **Methodisches Lehrkonzept:**

Ist eine Lehrmethode erkennbar und inwieweit dient diese dem Erreichen des Lernziels und der nachhaltigen Sicherung des Lernerfolgs?

5. **Mediendidaktisches Konzept:**

Ist das Storyboard emotional überzeugend, inhaltlich klar und methodisch sinnvoll strukturiert? Werden filmische Mittel wirksam für das Erreichen des Lernziels und der nachhaltigen Sicherung des Lernerfolgs eingesetzt? Wird die notwendige mediendidaktische Reduktion im Storyboard nachgewiesen? In welchem Kontext ist der Einsatz des Lernfilms besonders effektiv?

6. **Mediengestalterisches Konzept:**

Welche Funktion hat die mediale Gestaltung für das Erreichen des Lernziels und die nachhaltige Sicherung des Lernerfolgs? Werden die im Storyboard aufgeführten Gestaltungsideen und Darstellungstechniken methodisch sinnvoll eingesetzt? Inwieweit unterstützt die Form des Lernfilms die Vermittlung und den Diskurs des Inhalts?

7. **Medientechnisches Konzept:**

Gibt es eine realistische Planung für den zeitlichen, organisatorischen und technischen Ablauf der Filmproduktion (Konzeptphase, Planungsphase, Produktionsphase, Postproduktionsphase) und wie gut wurde diese vorbereitet?

8. **Qualität der Umsetzung:**

Welche ästhetische, inhaltliche und didaktische Qualität hat der Lernfilm? Wie hoch ist der Unterhaltungswert des Lernfilms und welchen Beitrag liefert dieser für das Erreichen des Lernziels und die nachhaltige Sicherung des Lernerfolgs? Wie effektiv ist das Verhältnis zwischen Aufwand und Nutzen des Lernfilms für den Lernerfolg der Zielgruppe?

9. **Bildungswert:**

Welchen Bildungswert hat der Lernfilm für die Zielgruppe? Welchen Wert hat das Wissen für die allgemeine und fachliche Bildung der Zielgruppe? Welche Emotionen und Gefühle werden bei der Zielgruppe geweckt und gelingt hierdurch die Empathiebildung? Inwieweit ermöglicht der Lernfilm eine individuelle Förderung der Rezipienten? Gibt es Möglichkeiten zur Binnendifferenzierung unter Beachtung der kognitiven, sozialen, kulturellen und emotionalen Diversität der Zielgruppe?

10. **Evaluation:**

Inwieweit wurde das Lernziel durch die Filmrezeption erreicht? Erreicht der Lernfilm seine Zielgruppe? Wie wird der Lernfilm von der Zielgruppe bewertet? Gab es einen Diskurs zum Lernfilm und welche Rolle spielt dieser für den Lernerfolg? Wie nachhaltig ist der Lernerfolg?