



Erklärvideo zur Berufsausbildung in Deutschland © Bundesagentur für Arbeit

DIGITAL STORYTELLING IN BERUFSBEZOGENEN SPRACHPROJEKTEN

Ein zwischen Schule und Arbeitsmarkt angesiedeltes projektorientiertes Lernen kann den Einstieg in das Berufsleben in vielerlei Hinsicht erleichtern. Animierte Visualisierungen von berufsbezogenen Zusammenhängen in Form des Digital Storytelling fördern die Aneignung fremdsprachlichen Wortschatzes. Das kollaborative Erstellen von z. B. Erklärvideos trägt außerdem zum Erwerb und zur Entwicklung der erwünschten sozialen Kompetenzen wie Team-, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit bei.

VON HENRYK MAZEPA

Die Vermittlung rezeptiver und produktiver Sprachkenntnisse für die sprachlichen Anforderungen der Arbeitswelt ist zurzeit eines der Hauptziele des DaF/ DaZ-Unterrichts. Da das Berufsleben heutzutage stark kommunikations- und interaktionsorientiert ist, wird zugleich der Entwicklung sozialer Kompetenzen eine wachsende Bedeutung beigemessen. Aus diesem Grund soll bei berufsorientierten Sprachprojekten großer Wert auf die Interaktion zwischen den Lernenden gelegt werden, wobei die Schule

bzw. der Sprachkursanbieter und die involvierten Unternehmen und Institutionen gemeinsam für die Gestaltung einer geeigneten Lernumgebung sorgen.

DIGITAL STORYTELLING

Seit einiger Zeit erfreuen sich die sogenannten Erklärvideos großer Beliebtheit in der Arbeitswelt. Als Teil des Online-Marketings werden sie als dynamische Visualisierungen hergestellt, die ein

bestimmtes Thema in Form eines kurzen (Zeichentrick-)Filmes und mit Hilfe moderner Computerprogramme darstellen. Die Erklärvideos vermögen es, auch komplizierte Sachverhalte nachvollziehbar zu übermitteln, indem sie sich der visuellen und auditiven Veranschaulichung bedienen. Die kognitive Verarbeitung eines solchen Inputs wird u. a. durch die narrative Form des Storytelling sowie die Unterhaltsamkeit des Dargestellten erleichtert. Dadurch werden einerseits die zu vermittelnden Inhalte leichter verstanden. Andererseits können die Lernenden verwendeten Wortschatz und Strukturen schneller aufnehmen und durch eine kreative Beteiligung am Herstellungsprozess eines Erklärvideos in produktiven Wortschatz umwandeln. »Erklärvideos profitieren zudem, anders als Frontalunterricht, von der Unabhängigkeit von Ort und Zeit: Werden sie online bereitgestellt, können die Videos sowohl während des Unterrichts als auch zu Hause beliebig oft angesehen werden – ein Vorteil, der vor allem schwächere Schüler/innen dabei unterstützt, die komplexen Lerninhalte zu erfassen.« (medienkompetenzportal-nrw.de)

Zur Darstellung eines Themas stehen den Lernenden im Kontext des → berufsorientierten Lernens meist große Mengen von Informationen zur Verfügung. Sie werden bei der Produktion eines Erklärvideos gefiltert, auf ein erforderliches Minimum reduziert und in eine Story »verpackt«.

Die theoretische Grundlage für derartige Lernmaterialgestaltung bilden Theorien der Multimediaforschung und des multimedialen Lernens, denen

drei Annahmen zugrunde liegen (vgl. Nieding/Ohler/Rey 2015). Es wird erstens angenommen, dass Informationen mittels zweier unterschiedlicher Kanäle verarbeitet werden. Das Informationsmaterial wird in einem Kanal auditiv/verbal, in dem anderen bildhaft/visuell präsentiert, wobei die Informationen in den jeweils anderen Kanal transferiert und dort weiter verarbeitet werden können. Durch eine zeitgleiche Aktivierung beider Kanäle wird das Arbeitsgedächtnis der Lernenden entlastet. Dies basiert auf der zweiten Annahme, dass die Kapazität des Arbeitsgedächtnisses, in dem alle Informationen Verarbeitungsprozessen unterliegen, begrenzt ist. Um den Lerneffekt zu fördern, ist folglich eine größere Zahl von Informationseinheiten im digitalen Lernmaterial zu vermeiden. Aus diesem Grund werden die Inhalte in ihrer Komplexität weitgehend reduziert. Drittens wird davon ausgegangen, dass die aktive Beschäftigung mit dem Lernmaterial mittels diverser Strategien zur Wissenskonstruktion unabdingbar ist.

Daraus ergeben sich zwei relevante Gestaltungstipps für dynamische Visualisierungen von berufsbezogenen Sachverhalten. Um das Arbeitsgedächtnis beim Lernen zu entlasten, empfiehlt es sich bei der Informationsaufnahme verschiedene Kanäle gleichzeitig zu aktivieren. Es wird zum einen durch eine zeitgleiche Darstellung der bewegten Bilder und der dazugehörigen gesprochenen Erklärung umgesetzt. Sinnzusammenhänge werden sowohl durch auditiven als auch visuellen Input hergestellt und sind so schneller zugänglich. Im Gegensatz zur sukzessiven Darbietung von übereinstimmenden Informationen wird damit ein lernförderlicher Effekt erzielt. Zum anderen soll die Animation in lerngerechte Abschnitte unterteilt werden. Dadurch erhalten die Lernenden die Möglichkeit, auf die Geschwindigkeit der Darbietung eines Videos Einfluss zu nehmen und einzelne Teilsegmente der Animation in einem ihnen gerechten Tempo abzuspielen oder zu wiederholen. Dank der Segmentierung des Materials können die Lernenden selbst die Präsentationsgeschwindigkeit bestimmen und verschaffen sich dadurch mehr Zeit für die kognitive Verarbeitung des Stoffes (ebd., 124).

Für die Fremdsprachendidaktik ist hierbei nicht zu unterschätzen, dass man auf diese Weise am besten die unterschiedlichen Lerntypen erreichen kann. Durch dynamische Visualisierungen bzw. Animationen in den Videos wird das visuelle Gedächtnis der auditiv Lernenden angesprochen, das bei der Arbeit mit Materialien zum Hörverstehen auf der Strecke bleibt. Die visuellen Lerntypen erhalten dagegen eine zusätzliche Unterstützung durch



Abb. 1: Lernvideos können gemeinsam erstellt werden
© Fotolia, ACP prod

den auditiven Input. Im Produktionsprozess der Erklärvideos kommen zusätzlich die motorischen und kommunikativen Lerntypen auf ihre Kosten, denn allein die Informationsbeschaffung für die Erklärfilme bei z. B. Firmenbesuchen verlangt von ihnen vollen Einsatz und die Anwendung kommunikativer Kompetenzen. So kann eine weitgehende Selbstständigkeit beim Lernen gefördert werden, denn durch verschiedene Beteiligungsmöglichkeiten an der Aufgabe entwickeln die Lernenden automatisch ihre eigenen Lernstrategien. Es wird hiermit der Forderung Rechnung getragen, dass man sich bemühen sollte, »einen Unterricht zu geben, der es allen Lernern ermöglicht, ihren *optimalen Weg selbst* zu finden und das *selbstständige* Lernen entsprechend zu fördern« (Schiffler 2012, 7, Hervorhebungen im Original). Doch die Arbeit an den Erklärfilmen erfolgt in jeder Phase stets in Teams. Das Ergebnis sind kollaborative digitale Geschichten, die dann anderen Lernenden als Lernmaterialien dienen können. Zu ihrer Herstellung werden diverse multimediale narrative Elemente eingesetzt, wobei Erfahrungen, Erlebnisse und kultureller Hintergrund der Lernenden zum Ausdruck kommen können (vgl. Kuhn 2011).

AUFGABEN, TIPPS UND GESTALTUNGSEMPFEHLUNGEN

Der inhaltliche Themenbereich in derartigen Aufgaben kann sehr weit gefasst werden: von Animationen, die ein ganzes Unternehmen, z. B. in Form eines Werbespots darstellen, über Clips zu Arbeitsorganisation und Struktur eines Betriebes bis hin zu Filmen, die eine bestimmte Aufgabe an einem beliebigen Arbeitsplatz visualisieren. Es ist sinnvoll, solche Aufgaben in Kooperation mit Arbeitgebern bzw. Ausbildern durchzuführen. Die Anwendbarkeit der Projektlernmethode bei derartigen Aufgaben ist in der Praxis des Fremdsprachenunterrichts unumstritten. »Entscheidend dabei ist, dass sich die Lernenden ein Betätigungsgebiet vornehmen, sich darin über die geplanten Betätigungen verständigen, das Betätigungsgebiet entwickeln und die dann folgenden verstärkten Aktivitäten im Betätigungsgebiet zu einem sinnvollen Ende führen. Oft entsteht ein vorzeigbares Produkt.« (Frey 2002, 14)

Eine konkrete Aufgabenstellung im Unterricht kann lauten: *Erstellen Sie ein animiertes Erklärvideo (Länge: 4–6 Min.) über ein Berufsbild Ihrer Wahl!* Die Story kann beispielsweise von einer/-m Jugendlichen erzählen, die/der kurz vor der Berufswahl steht und in einem Betrieb nach Bestätigung für ihre/seine Entscheidung sucht.

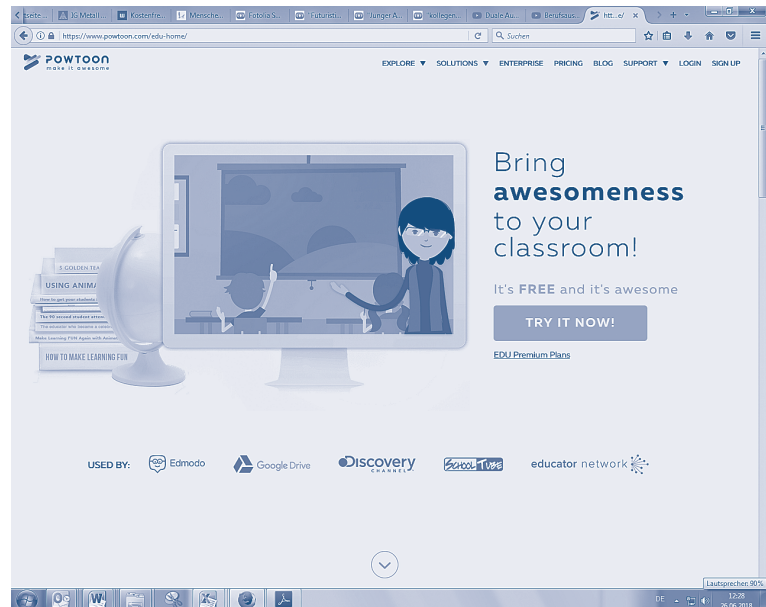


Abb. 2: Powtoon education © Powtoon

Jeder Aufgabe geht eine realitätsnahe Zeitplanung für die Aufgabenbewältigung sowie eine Festlegung der zur Erreichung der Ziele unabdingbaren einzelnen Arbeitsschritte voraus.

Schritt 1: Orientierungsphase

In der Phase wird von Teams aus Lernenden einerseits ein bestimmtes Berufsbild gewählt und es erfolgt die erste Recherche zum Thema. Andererseits sollen die Lernenden mit dem Storytelling als Methode und ihrer digitalen Form vertraut gemacht werden. Um einen ersten Eindruck und Ideen zu vermitteln, kann mit Präsentationen im Internet frei verfügbarer fertiger Animationen gearbeitet werden. Bei diesem Schritt sollen in Teams auch die ersten Ideen für die zu erzählende Geschichte entwickelt, besprochen und aufgeschrieben werden.

Schritt 2: Beratung und Materialsammlung

Die Phase wird durch Besuche an den Standorten der Arbeitgeber bzw. Ausbildungseinrichtungen realisiert. Dies kann z. B. in Rahmen von Schnupperpraktika erfolgen. Die Teams erhalten die Aufgabe, das inhaltliche und sprachliche Material für die Erklärfilme vor Ort zusammenzustellen. Die theoretischen Informationen über das gewählte Berufsbild aus der ersten Phase werden in der Praxis verifiziert und ergänzt. Darüber hinaus lernen die Beteiligten dabei ihre potenziellen künftigen Arbeitgeber oder Ausbilder sowie die Arbeits- bzw. Ausbildungsbedingungen an den jeweiligen Unternehmensstandorten oder in Institutionen kennen.

Es wird angenommen, dass die Rahmenbedingungen dafür von den Partnern, Schulen bzw. Sprachkursanbietern und Arbeitgebern bzw. Ausbildern, geschaffen werden. Den Teams sollen seitens der Betriebe und Institutionen im Idealfall Erstsprachlerinnen und Erstsprachler als Betreuerinnen und Betreuer zugewiesen werden, die über die notwendigen Sachkenntnisse in einzelnen Themenbereichen verfügen.

Schritt 3: Einführung in die Erstellungstechnik und Software

Zur Erstellung der Animation stehen den Lernenden mehrere Programme zur Verfügung, z. B. Powtoon (Abb. 2). Zu empfehlen ist auch die Software VideoScribe von Sparkol. Mit der Anwendung können kurze Erklär- und Präsentationsvideos produziert werden, in denen eine Geschichte visuell und auditiv erzählt wird. Zeitgleich zeichnet eine virtuelle Hand auf dem Whiteboard alle bildlichen Inhalte der Story, wodurch der Eindruck beweglicher Bilder entsteht. VideoScribe ist einfach und intuitiv zu bedienen und erfordert von den Lernenden und Lehrenden keine speziellen Kenntnisse. Den Nutzerinnen und Nutzern stehen viele kostenlose Zeichnungen und Musiktitel zur Verfügung, die man als Hintergrundmusik verwenden kann. Es ist wichtig, diesen Schritt der sprachlichen Vorbereitung vorzuziehen, denn die Lernenden sollen eine klare Vorstellung über die Techniken der Animationsherstellung haben. Dies hat nämlich Einfluss auf die Zusammenstellung des visuellen und auditiven Materials.

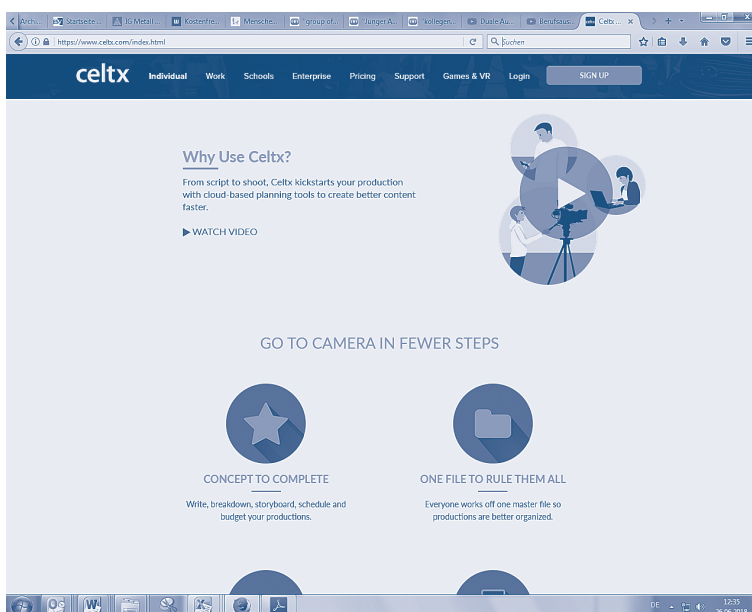


Abb. 3: Drehbücher können mit Celtx erstellt werden
© Celtx

Schritt 4: Sprachliche Vorbereitung

Die Erklärfilme werden in der Regel geskriptet, das heißt, es werden kurze Drehbücher geschrieben, die alle sprachlichen Handlungen enthalten. Spätestens mit der Erstellung der Skripte für die Animationen beginnt kollaboratives Lernen. Das Skript ist das Grundgerüst eines Videos; es enthält den ganzen Inhalt und die Handlung der zu erzählenden Geschichte. Zur Drehbucherstellung eignet sich die kostenlose Software Celtx. Bereits in dieser Phase sollen aus einer Fülle von Informationen die wichtigsten extrahiert werden, um die künftigen Empfängerinnen und Empfänger der Lernmaterialien nicht zu überfordern. Damit die Story das Interesse weckt und hält, wird ein »roter Faden« benötigt, indem ein Problem (Berufswahl) dargestellt und personalisiert Lösung (Gang zum Betrieb oder Praktikum) angeboten wird: künftige Vorteile (Erfolg im Arbeitsleben) werden aufgezeigt sowie Handlungsaufforderungen (Beratung in Anspruch nehmen) formuliert. Nicht zu unterschätzen ist eine emotionale Komponente der Geschichte, die den Zuschauer erreichen und berühren soll. Durch die Anknüpfung an bestehendes Vorwissen und seine Bedürfnisse soll ihm die Chance gegeben werden, sich mit dem dargestellten Charakter zu identifizieren oder sich in seine Lage zu versetzen. Auch verblüffende und/oder lustige »Aha-Effekte« verhelfen der Geschichte dazu, den Empfänger emotional zu bewegen.

Schritt 5: Technische Realisierung

Die Erstellung der Animation und Aufzeichnung des Scripts erfolgt am Computer mithilfe einer Software zum Erstellen von Erklärvideos. Bei der auditiven und visuellen Umsetzung des Skripts ist darauf zu achten, dass sich die über beide Kanäle transportierten Informationen inhaltlich gegenseitig unterstützen. Zusätzliche witzige Bildelemente können die Animation auflockern. Das Video soll dann durch passende Hintergrundgeräusche und/oder eine bestimmte Stimmung verstärkende Musik ergänzt sowie mit Voice-Over versehen werden. Hierbei bietet sich an, dass sich jeder an der Aufgabe beteiligte Lernende an der Aufgabe versucht, denn die meisten Programme ermöglichen beliebig viele Voice-Over-Aufnahmen zu demselben Video.

Schritt 6: Präsentation des Videos und Feedback

Die Bereitschaft zu einer aktiven Teilnahme an derartigen Aufgaben kann gesteigert werden, indem man den Lernenden bewusst macht, dass sie dadurch nicht nur ihre eigenen Sprachkompetenzen verbessern, sondern sich auch an der Herstellung von Lernmaterialien für andere Lernende beteiligen.

Das Bewusstsein einer Mitverantwortung für den Aufgabenerfolg verstärkt die Motivation zum Lernen und Handeln. Die erstellten Erklärfilme sollten als Lehrmaterialien anderen Teams im Plenum vorgestellt werden. So übernehmen die Autoren teilweise Lehreraufgaben, was von ihnen möglichst professionelle Vorbereitung und umfassende Beherrschung von präsentierten Inhalten erfordert. Außerdem können die Animationen anderen Lernenden als Muster für die Realisierung ihrer eigenen Erklärfilme dienen.

ERKLÄRVIDEOS ALS LERNCHANCE

Ein erheblicher Vorteil derartiger Lernmaterialien ist die Möglichkeit, sie kontinuierlich ergänzen, korrigieren oder grundlegend verändern zu können, um sie beispielsweise an unterschiedliche Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppe oder an verschiedene Sprachniveaus anzugleichen. Die Fokussierung der Aufgabenstellung auf die Lernenden, auf ihr Han-



© Fotolia, Gorodenkoff

deln und ihre Autonomie sichert die Interaktion zwischen den Lernenden und bildet die kommunikative Grundlage des Lernprozesses.

LITERATUR

- Frey, Karl: Die Projektmethode. Der Weg zum bildenden Tun. Weinheim und Basel 2012: Beltz Verlag
- Kuhn, Christina: »Die Radieschen von unten ansehen« – Digital Storytelling als handlungsorientierter Ansatz zur Förderung von Kommunikations- und Medienkompetenz im DaF-Unterricht. Tagungsakten des 8. Brasilianischen Deutschlehrerkongresses / Anais do VIII Congresso Brasileiro de Professores de Alemão ABraPA 2011. Online unter: <http://abrapa.org.br/hotsite/pdf/Arquivo08.pdf>
- Nieding, Gerhild / Ohler, Peter / Rey, Günter Daniel: Lernen mit Medien. Paderborn 2015: Ferdinand Schöningh
- Schiffler, Ludger: Effektiver Fremdsprachenunterricht. Bewegung – Visualisierung – Entspannung. Tübingen 2012: Narr Francke Attempto Verlag

LINKS

- Mehr zum Einsatz von Erklärvideos im schulischen Kontext: <http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/themen-dossiers/medienpaedagogisches-lernen/erklavideos-im-schulischen-kontext.html>
- Powtoon ist in der Basisversion kostenlos: <https://www.powtoon.com/premium/>
- Videoscribe bietet eine kostenlose siebentägige Testversion an: <https://www.videoscribe.co/en/Free-Trial>
- Mysimpleshow bietet eine kostenlose Version an: <https://www.mysimpleshow.com/de/>
- Vyond bietet eine kostenlose vierzehntägige Testversion an: <https://ga.vyond.com/signup>
- Celtx bietet eine siebentägige kostenlose Testversion an: <https://www.celtx.com>