



© Screenshot <https://apps.zum.de/apps/angaben-einereinschraenkung-mit-obwohl-b1>, Goethe-Institut Palästinensische Gebiete, Standort Ramallah (CC BY-SA 4.0)

LERNERAKTIVIERUNG MIT INTERAKTIVEN VIDEOS

Erklär- und Lernfilme haben in den letzten Jahren einen immensen Schub erhalten. Lehrende und Lernende schätzen die Potenziale des Mediums nicht nur für die Entwicklung der Sprachkompetenz, sondern nutzen seine Vorteile für binnendifferenzierendes und lebenslanges selbständiges Lernen einer Fremdsprache.

VON RALF KLÖTZKE

Schlagwörter: Interaktive Videos, H5P, Flipped Classroom, Lernvideos

Qualitativ sind solche Videos sehr unterschiedlich. Manche entsprechen nicht den Prinzipien der aktuellen Fremdsprachendidaktik oder den Kriterien für gute Erklärvideos, einige weisen sogar inhaltliche oder sprachliche Fehler auf. Trotzdem bedient diese Vielfalt des Angebots unterschiedliche Lerngewohnheiten und Lernvoraussetzungen. Darüber hinaus ermöglichen die Verfügbarkeit und verbreitete Nutzung mobiler Endgeräte und digitaler Werkzeuge, dass Lehrende und Lernende ohne große Hürden selbst Lernvideos erstellen und im Internet teilen können.

An Schulen, Universitäten und Sprachschulen werden Erklärvideos zunehmend genutzt. Insbesondere der Ansatz → »Flipped Classroom« hat von dieser Entwicklung profitiert. Dabei kommen unter anderem Videos als Lernmaterialien zum Einsatz, mit denen die Lernenden den Lernstoff zu Hause erarbeiten, welcher später im Unterricht wiederholt und vertieft wird. Dadurch soll mehr Raum für die Klärung offener Fragen und für die → authentische Interaktion in der Zielsprache geschaffen werden.

INTERAKTIVE ELEMENTE ALS WICHTIGES KRITERIUM FÜR GUTE ERKLÄRVIDEOS

»Interaktivität bezeichnet das Ausmaß, in dem der Lernende mit einem technischen System bzw. mit Elementen einer medialen Umgebung (Text, Audio, Bild, Animation, Video) interagiert« (Reinmann 2015, 56). Bereits Hattie sagt Filmen, »die auf einer zweiseitigen Kommunikation beruhen und somit auf das Lernverhalten der Lernenden reagieren«, eine nachweisbare Effektstärke in Bezug auf Schülerleistungen nach (vgl. Hattie 2013, 269). Aktuelle Studien zu Erklärvideos bestätigen, dass sich »die Möglichkeit, interaktive Elemente zu nutzen«, positiv auf den Lernerfolg auswirkt (Findeisen / Horn / Seifried 2019). Interaktive Elemente werden dort als das wichtigste Kriterium für effektstarke Erklärvideos gesehen. Dadurch erhöhe sich die Lernerautonomie und sie ermöglichen eine aktive und individuelle Verarbeitung durch Anpassung der Erklärung an unterschiedliche Lerngeschwindigkeiten.

Vielen ist nicht bewusst, dass sie die einfache Interaktivität von Videos bereits nutzen. So kann man in jedem YouTube-Video in Eigenregie Filme kontrollieren und seinen Bedürfnissen anpassen. Zu diesen einfachen Möglichkeiten zählen das Anhalten und Wiederholen von Filmen sowie das Springen an eine beliebige Stelle. Auch die Veränderung der Geschwindigkeit zählt dazu. Durch diese rein → »technischen Interaktionen« können Lernende ihr eigenes Tempo bestimmen und Sequenzen so

lange wiederholen, bis sie die Inhalte verstanden haben. Insbesondere in Selbstlernphasen erlangen die Lernenden dadurch Kontrolle über ihren Lernprozess.

»Didaktische Interaktionen« gehen über die rein technischen hinaus. Diese können von den Lehrenden zielgerichtet geplant und in ein vorhandenes Video integriert werden, wenn sie ihren Lernenden eine aktivere Rolle geben möchten. Sie regen dazu an, während des Hör-Sehens Informationen aktiver zu verarbeiten, sich zusätzliche Informationen zu beschaffen und im besten Falle Probleme zu lösen.

Für die Einbindung solcher didaktischer Interaktionen in Filmen stehen unterschiedliche Werkzeuge zur Verfügung. Besonders gut geeignet ist die freie und quell-offene Software H5P. Damit können über 50 verschiedene Inhaltstypen (»Content Types«) von unterschiedlicher Komplexität für den schulischen Kontext auch ohne Programmierkenntnisse erstellt werden (Stand August 2021).

Der komplexe Inhaltstyp »Interactive Video« erlaubt Lehrenden, verschiedene Aktivitäten, wie interaktive Übungs- und Testformate (8), und zusätzliche Medien, wie Bilder, Zusatztexte, Tabellen, Links und Tonaufnahmen (7), in ein Video zu integrieren. Somit erhalten Lernende nicht nur zusätzliche Informationen, sondern auch die Möglichkeit zu überprüfen, ob sie das Gelernte verstanden haben oder bestimmte Inhalte wiederholen sollten. Dadurch verändern sich die Tiefe der Auseinander-



Abb. 1: Screenshot »Das Frühstück« App-Adresse: <https://apps.zum.de/apps/fruehstueck-wortschatz> Pia Bergmann, (CC BY)

setzung mit dem Lernstoff, die Nutzerfreundlichkeit und die Selbstbestimmung des Nutzenden.

Als Quelle kann ein selbst erstelltes Erklärvideo dienen oder es können YouTube-Filme direkt in H5P eingebettet werden, die dann auf der Videoplattform verbleiben. Die Interaktionen werden von der Software »über das Video gelegt« und in einer Datei zusammengefasst, ohne dass der Film abgespeichert werden muss.

BEISPIELE FÜR DIE NUTZUNG VON INTERAKTIONEN

Im H5P-Inhaltstyp »Interactive Video« verschmelzen technische und didaktische Interaktionen. Zu den technischen Interaktionen zählen unter anderem die Einteilung in Abschnitte durch Lesezeichen (»Bookmarks«). Wenn solche »Bookmarks« angelegt und sinnvoll beschrieben sind, erhalten die Lernenden einen Überblick über den Inhalt der Videos und können zu jeder Zeit bestimmte Abschnitte direkt ansteuern. Die Lehrenden können in der Voreinstellung entscheiden, ob sie zu Beginn bereits sichtbar oder versteckt sein sollen. Wichtig ist, dass die Lehrkraft auf die Möglichkeit hinweist, »Bookmarks« zu nutzen.

Ergänzt wird diese Funktion durch die »Crossroads«, die Zeitsprünge zu einem anderen Teil des Videos ermöglichen. »Crossroads« können zum Beispiel zu Beginn eines Videos eine gezielte Auswahl des Lernstoffes ermöglichen oder am Ende als Rückblick zur Wiederholung erscheinen. Dies unterstützt nicht nur die Selbstbestimmung der Lernenden, sondern kann auch geplant für differenzierende Aufgaben genutzt werden.

VERBINDUNG VON TEXT, BILD, TON UND ÜBUNGEN

Filmsequenzen werden zu interaktiven Schaubildern zum Lernen von Wortschatz

H5P ermöglicht es, an bestimmten Stellen des Videos Hinweise und Übungen erscheinen zu lassen.

So können zusätzliche Informationen oder Worterklärungen zu Gegenständen, Handlungen oder Symbolen in einer Filmsequenz platziert werden. Wörter lassen sich mit ergänzenden Angaben (Artikel, Kasus), aber auch mit Verlinkungen auf externe Webseiten versehen. Die Lernenden lesen und hören den Wortschatz nicht nur, sondern können diesen mit Bildern und Situationen verknüpfen. Hinzu kommt, dass sie die aufgenommen Wörter und Redemittel in unterschiedlichen Übungen und Aufgaben verwenden können.

Im interaktiven Video »Das Frühstück« sollen Lernende ihr Vorwissen aktivieren, neuen Wort-

schatz kennen lernen und üben (Abb. 1). Neben der Präsentation des Wortschatzes gibt es einzelne Testaufgaben in unterschiedlichen Frageformaten, einen zusammenfassenden Test am Ende und eine verlinkte Anwendungsaufgabe in einem Etherpad.

AUS ERKLÄRVIDEOS WERDEN LERNVIDEOS

In einem Projekt des Goethe-Instituts Palästinensische Gebiete und des Goethe-Instituts Israel haben Lehrende interaktive Filme erstellt, die bewusst den Übergang von rein erklärenden Filmen hin zu übenden Formaten markieren. Entstanden sind interaktive Lernfilme, bei denen die Planung und die Produktion der Basisfilme zusammen mit der didaktischen Planung der interaktiven Elemente erfolgte. Folgende Szenarien wurden in diesen Lernfilmen umgesetzt:

(I) Die Lernenden erkennen durch ein sich wiederholendes Muster eine Regel für die Verbstellung in Nebensätzen. Sie markieren gesuchte Wörter durch einen Klick und erhalten unmittelbar eine Rückmeldung, ob sie die richtige Auswahl getroffen haben.

Abb. 2 zeigt ein Beispiel für die Umsetzung mit dem H5P-Inhaltstyp »Mark the words«: Sätze mit der Konjunktion »obwohl«.

Der komplexe H5P-Inhaltstyp »Interactive Video« ermöglicht die Integration von insgesamt acht verschiedenen Übungs- und Testformaten. Diese können das Gelernte abfragen, bestimmte Inhalte konkretisieren oder Zusatzinformationen als Quiz-Fragen bieten.



Abb. 2: H5P-Inhaltstyp »Mark the words« Quelle: Screenshot <https://apps.zum.de/apps/angaben-einer-einschraenkung-mit-obwohl-b1>, Goethe-Institut Palästinensische Gebiete, Standort Ramallah (CC BY-SA 4.0)

Oft genutzt werden dafür die H5P-Inhaltstypen »True/False Question«, »Single Choice-Set«, »Multiple Choice«, »Drag the Words« und »Fill in the Blanks«. Die Kombination der unterschiedlichen Formate ermöglicht Abwechslung beim Lösen der Aufgaben. Somit dienen interaktive Elemente nicht nur der Steigerung der Aufmerksamkeit, sondern auch der Wiederholung und Festigung der Lerninhalte.

(II) Der H5P-Inhaltstyp »Summary« erscheint am Ende eines jeden interaktiven Videos und sollte von den Lehrenden für die Sicherung des Gelernten eingeplant werden. Aus einer Liste wählen die Lernenden richtige Optionen und können dadurch Inhalte aktiv wiederholen. Dabei können gelernte Fakten oder Regeln abgefragt, die richtige Verwendung von Wortschatz oder Strukturen wiederholt oder das Hör-Seh-Verstehen erneut getestet werden.

Angeregt durch eine Idee von Peter Baumgartner (vgl. Baumgartner 2020) wurde der Inhaltstyp auch für die Rekonstruktion (richtige Reihenfolge) eines im Video präsentierten Dialoges genutzt. Dazu werden alle Teile des Dialogs einzeln aufgelistet und durch den Inhaltstyp automatisch gemischt (Abb. 3). Die Lernenden ordnen die Teile. Als Ergebnis werden die richtigen Lösungen Schritt für Schritt aufgelistet und ergeben den wiederhergestellten Dialog.

DAS INTERAKTIVE LERNVIDEO ALS IMPULS FÜR SOZIALE INTERAKTIONEN

Wie gezeigt profitieren Erklärfilme durch die Erweiterung von technischen und didaktischen Interaktionen. Dass diese auch einen Impuls für soziale Interaktionen geben können, zeigt der Beispielfilm »Dufte« (<https://apps.zum.de/apps/gruppenpuzzle-kurzfilm-dufte>). Hier werden Arbeitsanweisungen

und Interaktionen so geplant, dass Lernende in Kleingruppen mögliche Lösungen diskutieren oder den weiteren Fortgang der Handlung besprechen. Ebenso wurden Zusatzinformationen eingebunden, die bei Bedarf den historischen Kontext erklären.

Für dieses Vorgehen eignen sich besonders kurze Spiel- oder Trickfilme. Diese können gemeinsam im Plenum über ein interaktives Whiteboard oder in Gruppen an Endgeräten gesehen und erarbeitet werden.

TRANSFERAUFGABEN MIT INTERAKTIVEN VIDEOS

Interaktive Lernvideos hören meist dort auf, wo die komplexe Anwendung der aufgenommenen Informationen beginnen sollte. Interaktive Tests sind kein Ersatz für die mündliche oder schriftliche Produktion. Transferaufgaben sollten also unbedingt bei der Planung des gesamten Lernsettings berücksichtigt werden. Es ist möglich, über Verlinkungen am Ende eines Videos solche Aufgaben anzubieten. Hier können wie im Beispiel »Frühstück« (Abb. 1) ein Etherpad oder die H5P Inhaltstypen »Essay« oder »Audio Recorder« verlinkt werden.

Auch die Produktion eigener Videos seitens der Lernenden ist eine sinnvolle Transferaufgabe. Eine Grundlage könnte bei der Arbeit mit Sprachstrukturen das S-O-S-Modell (*Sammeln, Ordnen, Systematisieren*) sein, bei dem Lernende selbst Informationen finden, die ihnen helfen, grammatische Phänomene zu verstehen und danach diese als eigene Regeln zu formulieren. Die erkannten Regeln können in einem Erklärfilm dargestellt und mit »Interactive Video« aufbereitet werden. Einen ähnlichen Ansatz verfolgt die Methode *Lernen durch Lehren*, bei der Lernende die Rolle von Lehrenden einnehmen. So produzierten im erwähnten Projekt des Goethe-Instituts Palästinensische Gebiete und des Goethe-Instituts Israel Kursteilnehmende Wortschatzvideos (Zum Beispiel: https://deutsch-lernen.zum.de/wiki/Projekt:_Produktion_von_interaktiven_Lern-_und_Lehrvideos#Produkte_von_Kursteilnehmenden).

RESÜMEE

Interaktive Elemente in Erklär- und Lernfilmen bieten eine Reihe von Vorteilen für den Fremdsprachenunterricht. Sie erhöhen den Lerneffekt durch → Aktivierung der Lernenden, bieten Möglichkeiten für das selbstbestimmte Lernen eines jeden Einzelnen und für die Binnendifferenzierung im Unterricht. Zur Beliebtheit und Verbreitung des Werkzeugs trägt auch die einfache und meist kostenfreie Einbindung der Software als Plug-in zum Beispiel für Lernplattformen oder in WordPress-Installationen.



Abb. 3: H5P-Inhaltstyp »Summary« Quelle: Screenshot <https://apps.zum.de/apps/termine-vereinbaren-a2>, Goethe-Institut Palästinensische Gebiete, Standort Ramallah (CC BY-SA 4.0)

nen bei. Auch unter ZUM-Apps können H5P-Inhalte kostenlos erstellt und gespeichert werden.

Und zuletzt ein Hinweis: Lernende müssen Kompetenz im Umgang mit interaktiven Lernvideos entwickeln. Sie sollten das Potenzial des Mediums kennen und wissen, auf welche Weise sie es für eigene Lernziele nutzen können.

HILFREICHE TIPPS

Bei der Planung des Lernsettings und der Erstellung eines Videos sind verschiedene Fragen zu bedenken:

Eignet sich das Ausgangsvideo für eine Verarbeitung mit »Interactive Video«?

Schlechte Erklärvideos werden durch die Anreicherung mit interaktiven Mitteln nicht automatisch zu guten Videos.

Stimmt das Verhältnis zwischen der Menge der eingebundenen Interaktionen zur Länge des Videos?

Zu viele Interaktionen können den Gesamtzusammenhang des Filmes stören und die Lernenden demotivieren.

Sind Basisvideo und interaktive Elemente so miteinander verbunden, dass damit das angestrebte Lernziel erreicht werden kann?

Erstellt man selbst ein Erklärvideo, sollten die interaktiven Elemente bereits in der Vorplanung berücksichtigt werden, sodass Film und Aktionen der Nutzenden aufeinander abgestimmt sind.

Entsprechen die automatischen Rückmeldungen des Tools H5P dem Sprachniveau und dem Alter der Lernenden?

So kann man zu jeder Auswahloption einen Hilfetext (Tipp) zuordnen oder die von H5P vorgegeben Rückmeldungen neu formulieren oder übersetzen.

Ist die Funktionsweise interaktiver Elemente verständlich?

Müssen zusätzliche Elemente bzw. sprachlich passende Erklärungen ergänzt werden, die bei der Verarbeitung des Inhalts helfen oder sollte der Umgang mit dem interaktiven Video gezeigt bzw. geübt werden?

Werden Urheberrechte bei der Veröffentlichung des interaktiven Lernvideos im Internet respektiert?

Es kann von Vorteil sein, bestehende Open Educational Resources (OER) zu nutzen und in einer der OER-Lizenzen weiterzuverbreiten. Damit können vorhandene Materialien an die eigene Lerngruppe bzw. an unterschiedliche Schwierigkeitsstufen angepasst werden, ohne das Urheberrecht zu verletzen.

LITERATUR

- Baumgartner, Peter (2020), H5P Summary – Inhalte interaktiv zusammenfassen, Blog *Gedankensplitter*. <https://peter.baumgartner.name/2020/09/18/h5p-summary/>.
- Findeisen, Stefanie / Sebastian Horn / Jürgen Seifried (2019), Lernen durch Videos – Empirische Befunde zur Gestaltung von Erklärvideos, In: *Medien Pädagogik*, (Oktober), 16–36. <https://www.medienpaed.com/article/view/691/658>.
- Reinmann, Gabi (2015). *Studententext Didaktisches Design*. Hamburg. https://gabi-reinmann.de/wp-content/uploads/2013/05/Studententext_DD_Sept2015.pdf.
- Hattie, John (2015), Lernen sichtbar machen. Überarbeitete deutschsprachige Ausgabe von »Visible Learning« besorgt von Wolfgang Beywl und Klaus Zierer. Baltmannsweiler, Schneider Hohengehren, 269 f. https://web.fhnw.ch/plattformen/hattie-wiki/begriffe/Interaktive_Lernvideos.
- Ergebnisse des Projektes »Kursteilnehmer*innen und Lehrkräfte des Goethe-Instituts Palästinensische Gebiete und des Goethe-Instituts Israel produzieren Lernvideos für die Unterrichtsmethode Flipped Classroom«: https://deutschlernen.zum.de/wiki/Projekt:_Produktion_von_interaktiven_Lern-_und_Lehrvideos.