

Initiierung ergebnisoffener Gestaltungsprozesse durch den Einsatz von Lehrvideos im Kunstunterricht am Beispiel von YouTube-Videos zum Themenfeld Tierdarstellungen

Carolin Ehring

Abstract: *Nicht erst seit der COVID-19-Pandemie finden sich im Internet zahlreiche Lehrvideos, in denen gestalterische Praxis im Rahmen des Kunstunterrichts angeregt wird. Doch dominieren hier Schritt-für-Schritt-Anleitungen, die eine vermeintlich richtige Lösung vorgeben und wenig Freiraum für eigene Erfahrungen oder individuelle Ausdrucksmöglichkeiten lassen. Der Beitrag untersucht exemplarisch drei Lehrvideos aus den Bereichen Kunstpädagogik und Kunstvermittlung und diskutiert abschließend die Frage, wie kunstpädagogische Lehrvideos der Zukunft gestaltet sein könnten, die zu einer forschend-spielerischen Erkundung einladen und ergebnisoffene Gestaltungsprozesse initiieren.*

1. Gestaltungspraxis durch Lehrvideos?

Lehrvideos¹ spielen in Bildungszusammenhängen eine zunehmend bedeutsame Rolle, die durch die COVID-19-Pandemie zusätzlich verstärkt wurde. In einer repräsentativen Umfrage zum Thema *Lernen und Freizeit in der Corona-Krise*

1 In der Forschung zum Einsatz von Videos in Bildungskontexten fallen eine Fülle an unterschiedlichen Definitionen sowie terminologische Ungenauigkeiten auf. Im vorliegenden Beitrag wird der Begriff *Lehrvideos* verwendet, um herauszustellen, dass hinter den Videos »ein von Menschen überlegtes Lehrkonzept oder ein Verständnis des Erklärens steckt, das es zu analysieren und auf seine aktuell-fachdidaktische Passung, seinen domänen spezifischen Aufforderungscharakter zu untersuchen gilt« (Matthes et al. 2021, S. 8).

als Ergänzung der JIM-Studie 2020 gaben 45 % der 1002 befragten 12- bis 19-Jährigen an, beim Lernen auf Tutorials im Internet zurückzugreifen (vgl. mpfs 2020, S. 8). Doch wurde damit nur eine Entwicklung beschleunigt, die sich in den letzten Jahren sowohl in Bereichen des informellen Lernens als auch in schulischen Kontexten abzeichnete: eine zunehmende Etablierung von Lehrvideos in schulischen und außerschulischen Bildungszusammenhängen, die auch in kunstpädagogischen Feldern festzustellen ist (vgl. Bloß 2017; Kremer und Rückert 2018; Kleynen 2020; Dreyer 2021; Ehring 2021).

Neben diversen Videos zu kunstwissenschaftlichen beziehungsweise kunstgeschichtlichen Themen finden sich im Internet zahlreiche Beispiele, mit denen Kinder und Jugendliche zu eigener gestalterischer Praxis angeregt werden sollen.² Bei einer ersten Durchsicht mehrerer Dutzend derartiger Videos auf gängigen Videoplattformen fällt jedoch auf, dass hier Schritt-für-Schritt-Anleitungen dominieren, die eine vermeintlich richtige Lösung vorgeben und wenig Freiraum für eigene Erfahrungen oder individuelle Ausdrucksmöglichkeiten lassen. Der vorliegende Beitrag untersucht deshalb exemplarisch an drei Lehrvideos zum Themenfeld *Tierdarstellungen*, wie in ihnen gestalterische Praxis initiiert werden soll und diskutiert abschließend die Frage, wie kunstpädagogische Lehrvideos gestaltet sein könnten, die zu einer forschend-spielerischen Erkundung einladen und ergebnisoffene Gestaltungsprozesse initiieren.

2. Exemplarische Analyse von Lehrvideos, die gestalterische Praxis initiieren

Durch die Analyse von Lehrvideos lässt sich offenlegen, welche kunstdidaktischen Prämissen und welches Verständnis von gestalterischer Praxis den Angeboten zugrunde liegt. Als Untersuchungsmethode besonders geeignet ist deshalb die soziologische Film- und Fernsehanalyse nach Anja Peltzer und Angela Keppler, bei der die audiovisuelle Vermittlung von Normen, Werten und Wissen untersucht wird (vgl. Peltzer und Keppler 2015, S. 24f.).

² Dass derartige Videos gut angenommen werden, belegt eine Studie vom Rat für Kulturelle Bildung aus dem Jahr 2019, die zu dem Ergebnis kommt, dass Kinder und Jugendliche von Webvideos angeregt werden, selbst kulturell aktiv zu werden, beziehungsweise dass sie Webvideos nutzen, um damit ihre eigenen kulturellen Hobbys zu vertiefen (vgl. Rat für Kulturelle Bildung 2019, S. 23ff.).

An drei Videobeispielen wird im Folgenden exemplarisch untersucht, welche inhaltlichen, didaktischen und ästhetischen Gestaltungsmittel eingesetzt werden, um Kinder und Jugendliche zur eigenen gestalterischen Praxis anzuregen. Indem untersucht wird, wie die Filmproduzent:innen diese initiierten, kann zugleich offengelegt werden, welche kunstpädagogischen Annahmen und Erwartungen den Videos zugrunde liegen.

Im Folgenden werden Analysen zu drei Videos zusammenfassend dargestellt, welche eine maximale Kontrastierung zueinander aufweisen, um den Untersuchungsgegenstand möglichst breit erfassen zu können. Sie wurden aus einem schulischen, einem universitären beziehungsweise einem musealen Kontext heraus produziert und stehen exemplarisch für unterschiedliche Herangehensweisen, wie sie in vielen Variationen auf Videoplattformen zu finden sind. Die ausgewählten Videos lassen sich dennoch gut gegenüberstellen, da sie sich jeweils an Kinder im Primarstufen- beziehungsweise frühen Sekundarstufenalter richten, sich inhaltlich mit dem Thema *Tiere* auseinandersetzen, maximal drei Minuten lang sind und während der COVID-19-Pandemie auf YouTube veröffentlicht wurden.³

2.1 Videobeispiel *Fantastische Tiere*

Das erste Video stammt von dem YouTube-Kanal *K4K Kunst for Kids*, der anlässlich der COVID-19-Pandemie am 25. März 2020 von einem emeritierten Kunstdidaktik-Professor initiiert wurde. Der Kanal umfasst insgesamt 50 maximal fünfminütige Videos für Kinder, die mehrfach als ‚Kids‘ direkt angesprochen werden. Das ausgewählte Video mit dem Titel *Fantastische Tiere* ist die 46. Folge und wurde am 9. Juni 2020 veröffentlicht. Ein ergänzender schriftlicher Kommentar unter dem Video fasst den Großteil der im Video gesprochenen Erläuterungen zusammen und endet mit einem gestalterischen Impuls.

Das Video wurde in einer einzigen Kameraeinstellung (Großaufnahme) ohne erkennbare Schnitte gedreht. In Normalsicht blicken Rezipient:innen ausschnitthaft auf eine helle einfarbige Wand mit einer Bilderleiste, auf

3 Siehe: K4K Kunst for Kids, *Fantastische Tiere* (Folge 46), 2:43 Minuten. https://www.youtube.com/watch?v=-Q9I8XO3_ks. Zugegriffen: 3. Februar 2023. Siehe auch: Grundschule Offenhausen, Wir malen einen Pinguin, 2:39 Minuten. <https://www.youtube.com/watch?v=m3yPEIIHY5o&t=19s>. Zugegriffen: 3. Februar 2023. Siehe auch: Tate Gallery, Photo Challenge: Angles, 1:56 Minuten. <https://www.youtube.com/watch?v=It5eT9Ofdy8>. Zugegriffen: 3. Februar 2023.

der wechselnde Bilderausdrucke im A4-Format präsentiert werden. An der unteren Bildkante ist in Ansätzen eine Tischplatte zu erkennen, auf der die gezeigten Bilder abgelegt werden (siehe Abb. 1). Von dem aus dem Off erklärenden Kunstpädagogen ist in dem Video lediglich seine rechte Hand zu sehen, die mit einem Holzstift auf verschiedene Bildelemente deutet, sowie vereinzelt seine linke Hand, die neue Bildbeispiele hervorzieht. Außer der Sprachebene wurde keine zusätzliche Tonspur (z.B. Musik oder Geräusche) unter das Video gelegt.



Abb. 1: Screenshot aus dem Video *Fantastische Tiere*. K4K Kunst für Kids, 2020. Screenshot: Carolin Ehring.

Nach einer kurzen Begrüßung der Kinder wird inhaltlich mit einem Alltagsbezug in das Thema *Fantastische Tiere* eingestiegen: Indem ein selbst aufgenommenes Foto aus der Spielzeugabteilung eines Supermarkts präsentiert und die Vermutung angestellt wird, dass Kindern das Thema aus Science-Fiction-Filmen und Comics vertraut ist, wird versucht, einen Bezug zur Lebenswelt der Kinder herzustellen.

Im weiteren Verlauf des Videos konzentriert sich der Kunstpädagoge auf das Fantasietier *Greif*, erläutert dessen typische körperliche Merkmale und zeigt im Anschluss insgesamt vier verschiedene Greifen-Darstellungen, in erster Linie Holzschnitte. Hierbei geht er nicht auf die konkreten Künstler:innen ein, sondern hebt vielmehr gestalterische Merkmale der abgebildeten Fantasietiere hervor. Das Video endet mit einem direkten Appell an die Kinder:

Also. Greifenvögel, fantastische Tiere, die ihr aus den Comics kennt, die ihr aus euren eigenen Bilderwelten kennt, das wäre doch mal ein Thema für euch, dass ihr selbst mal so ein phantastisches Mischwesen mit den verschiedensten Teilen, äh von anderen Tieren entwerft und zeichnet. Also: Versucht's mal und viel Spaß dabei. (K4K Kunst for Kids, *Fantastische Tiere*, 2:19-2:43).

Didaktisch gesehen handelt es sich hierbei um die recht freie Formulierung einer offenen Aufgabenstellung, in der es kaum Einschränkungen gibt (z.B. in Hinblick auf das Format oder die Technik). In seiner grundsätzlichen Anlage ist das Video typisch für eine Vielzahl an YouTube-Videos, in denen zunächst Werkbeispiele beziehungsweise Künstler:innen vorgestellt werden und danach dazu angeregt wird, die vorgestellten künstlerischen Strategien selbst auszuprobieren.⁴ Das Vorgehen erinnert an Verfahren, mit denen auch im Präsenzunterricht gestalterische Impulse gesetzt werden: In einem Lehrer:innenvortrag werden zunächst Bildbeispiele aus der Kunstgeschichte präsentiert; daran anknüpfend wird ein offener bildnerisch-gestalterischer Auftrag formuliert – wobei hier in der Regel weitere Vorgaben (z.B. zu Material, Technik, Arbeitszeit) gemacht werden.

Aus filmischer Sicht fällt auf, dass keinerlei filmgestalterische Aspekte (Kamerabewegungen, Einstellungswechsel usw.) einbezogen werden, die das Video ästhetisch interessanter machen würden. Vielmehr wirkt die Gestaltung des Videos improvisiert und wenig professionell, was sich unter anderem an der Lichtsetzung zeigt. So verdeckt der zum Zeigestock umfunktionierte Bleistift mehrfach die Bildmotive. Außerdem verschattet die linke Hand die Bildfläche und stört dadurch die visuelle Wahrnehmung. Insgesamt ist das vorgestellte Video ein typisches Beispiel für Lehrvideos, bei denen das gestalterische Potenzial des Mediums Film außer Acht gelassen wird.

2.2 Videobeispiel *Wir malen einen Pinguin*

Das zweite Videobeispiel gehört zu einer Sammlung von etwa 400 Lehrvideos, die von Lehrer:innen und Schüler:innen der Grundschule Offenhausen in unterschiedlichen Fächern und zu verschiedenen Themen produziert wurden.

⁴ Nach diesem Prinzip ist beispielsweise auch die Videoreihe *Mach's wie* von der Kunstsammlung NRW für Kinder ab 6 Jahren aufgebaut.

Auf der Schulhomepage gibt es einen einführenden ausführlichen Kommentar, in dem der Stellenwert von Lehrvideos im Rahmen des Distanzunterrichts an der Grundschule erläutert wird. Für das Fach Kunst liegen insgesamt 23 Videos vor.

Das für die Untersuchung ausgewählte Video trägt den Titel *Wir malen einen Pinguin*. Es wurde in einer unbewegten Kameraeinstellung (Großaufnahme) gedreht. Die erklärende Lehrerin wird in dem Video nicht gezeigt; man sieht lediglich ihre beiden Hände. Sie erläutert, welche Schritte auszuführen sind, um das Bild eines – stark schematisierten – Pinguins auf einer Eisscholle zu malen. Jede sprachliche Anweisung wird parallel visuell demonstriert, wobei sich die Kamera in Vogelperspektive über der Tischfläche befindet (siehe Abb. 2). Außer der aus dem Off erläuternden Stimme wurde keine zusätzliche Tonspur unter das Video gelegt.



Abb. 2: Screenshot aus dem Video *Wir malen einen Pinguin*. Grundschule Offenhausen, 2021. Screenshot: Carolin Ehring.

Didaktisch gesehen kann das Video als klassisches Schritt-für-Schritt-Video angesehen werden, wie es zum Beispiel in der Naturwissenschaftsdidaktik eingesetzt wird, wenn es darum geht, einen Versuch exakt nachzustellen. Das Ziel des instruierenden Videos wird im ersten Satz (0:06-0:13) formuliert: »In diesem Video zeige ich dir, wie du einen Pinguin malen kannst«. Der Lehrerin geht es also weniger um subjektive Auseinandersetzungen mit dem Tier, sondern sie erwartet, dass ihre Schüler:innen ein Bild malen, das dem ihren möglichst gleicht. Den Kindern wird suggeriert, dass es eine einzige vermeintlich ›richtige‹ Lösung gibt, die es nachzuahmen gilt. Eine eigene Positionierung zum Thema, der Ausdruck eigener Ideen und Gedanken dazu sowie die Entwicklung eines eigenen individuellen Stils ist nicht vorgesehen.

2.3 Videobeispiel *Animal Angles*

Das dritte Videobeispiel stammt aus dem museumspädagogischen Angebot der britischen *Tate Gallery* und richtet sich an Kinder zwischen 5 und 13 Jahren. Es steht unter dem Titel *Animal Angles* und wird durch zusätzliche Informationen auf der Homepage von *Tate Kids* ergänzt. So wird hier in schriftlicher Form erläutert, was man für die gestalterische Praxis benötigt, und es gibt eine kurze Information zur britischen Künstlerin Eileen Agar, die in ihrem fotografischen Werk unter anderem mit ungewöhnlichen Kameraperspektiven gearbeitet hat. Darüber hinaus werden Kinder dazu eingeladen, ihre eigenen Arbeitsergebnisse auf der homepageeigenen Bildergalerie hochzuladen.

Das Video wurde in den Außenanlagen der Tate Gallery gedreht. Die Protagonist:innen sind ein Vater, eine Mutter und ihr etwa 11-jähriger Sohn, die als Familie Hall vorgestellt werden. Das Video enthält auf der Tonspur einen begleitenden Kommentar, der von einer männlichen Stimme aus dem Off gesprochen wird. Zusätzlich wurde das komplette Video mit einer Instrumentalmusik im Stil von Minimal Music unterlegt, die leise im Hintergrund zu hören ist.

Inhaltlich setzt sich das Video aus fünf Teilen zusammen. In einer Einleitung (0:00-0:08) wird auf das Thema neugierig gemacht, indem Familie Hall bei ungewöhnlichen fotografischen Aktivitäten gezeigt wird, die auf den ersten Blick nicht zu deuten sind. Im nächsten Schritt (0:09-0:17) wird das Thema des Videos benannt und eine ›Foto-Challenge‹ zum Mitmachen ausgerufen. Es folgt eine erste Praxis-Phase, in der Familie Hall beim Ausprobieren von Tipps, wie beim Fotografieren tierische Perspektiven eingenommen werden können, gezeigt wird (0:17-0:37). In einem kleinen Exkurs werden Arbeiten der Fotogra-

fin Eileen Agar vorgestellt, die aus dem Moment heraus aus ungewöhnlichen Perspektiven fotografiert wurden und als Inspiration für die Foto-Challenge dienen (0:38-1:01). Hierbei werden aber weniger Hintergrundinformationen zu der Künstlerin zusammengetragen, sondern vielmehr direkte Rezeptionsangebote an die Zuschauer:innen des Videos gemacht (»How does that photo make you feel? Where are you now?«). Das Video endet mit einer zweiten Praxis-Phase (1:01-1:46), in der Familie Hall erneut zu sehen ist, wie sie mit ihren Handykameras experimentiert. Dazu werden weitere Tipps gegeben, wie man bei der Foto-Challenge vorgehen könnte. Am Ende des Videos stehen zwei Fragen (»Which animal angle will you use to start a story? Can your friend think of what happens next?«), die die Rezipient:innen des Videos indirekt dazu auffordern, nun selbst gestalterisch aktiv zu werden und in Interaktion mit einer befreundeten Person zu treten.

Im Gegensatz zum ersten Analysebeispiel ist dieses Video durch verschiedene Kameraeinstellungen, -bewegungen und -perspektiven abwechslungsreich gestaltet. Besonders auffällig ist der mehrfache Einsatz subjektiver Kameraeinstellungen: Man sieht zum Beispiel zunächst die Familie Hall bei der Aufnahme eines Fotos, bevor aus deren subjektiver Perspektive der Auslöseknopf auf dem Smartphone-Display betätigt und das fotografische Ergebnis betrachtet wird (siehe Abb. 3 und 4).



Abb. 3: Screenshot aus dem Video *Animal Angles*. Tate Gallery, 2020.
Screenshot: Carolin Ehring.



Abb. 4: Screenshot aus dem Video *Animal Angles*. Tate Gallery, 2020.
Screenshot: Carolin Ehring.

In ihrer Filmästhetik beschreiten die Filmproduzierenden ähnliche Wege wie die Protagonist:innen im Video, indem sie ebenfalls mit ungewöhnlichen Perspektiven experimentieren. Hierdurch findet eine geschickte Verschränkung gestalterischer, inhaltlicher und didaktischer Aspekte statt.

Im Gegensatz zu den ersten beiden Lehrvideos, die in einer Einstellung gedreht wurden, fallen in dem Tate-Video die schnell geschnittenen, kurzen Einstellungen auf, die heutigen Sehgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen entsprechen. Darüber hinaus nehmen die Filmschnitte zum Teil Bezug auf das

fotografische Thematik des Videos: Wiederholte Aufnahmen finden sich besondere Übergänge, in denen sich das Filmbild von einer offenen zu einer geschlossenen Blende zusammenziehen scheint. Auditiv werden diese Übergänge durch ein Auslösegeräusch untermauert, so dass suggeriert wird, es würde in diesem Moment fotografiert. Das so aufgenommene Foto bleibt danach kurz als Standbild stehen.

Aus kunstdidaktischer Sicht haben die Filmproduzierenden von *Tate Kids* einen Ansatz ausgewählt, der zur forschenden Auseinandersetzung mit der Umwelt und zum Experimentieren anregen soll. Wiederholte Stellungnahmen des Sprechers aus dem Off fragen, die nicht beantwortet werden, sondern die Rezipient:innen zum Weiterdenken und zur eigenen Aktivität anregen sollen.

3. Diskussion: Wie lassen sich durch kunstpädagogische Lehrvideos ergebnisoffene Gestaltungsprozesse initiieren?

Anhand der drei Analysen wurde deutlich, dass sich in Lehrvideos grundlegende didaktische Ansätze und Prämissen nachweisen lassen. Für ihren Einsatz als asynchrones digitales Lernangebot, das lehrpersonenunabhängig genutzt werden kann, bedeutet das, dass an Lehrvideos ähnliche Qualitätsansprüche gestellt werden müssen wie an den Präsenz-Kunstunterricht. Ein wichtiges Ziel von Kunstunterricht ist die »subjektiv-sinnliche Auseinandersetzung mit der individuell erlebten Wirklichkeit« (Kathke 2008, S. 4). Beim Einsatz von Lehrvideos, die das freie Gestalten anregen wollen, kann dieses Ziel allerdings nur dann erreicht werden, wenn in ihnen eine spielerisch-forschende Grundhaltung initiiert sowie die Möglichkeit individueller ergebnisoffener Gestaltungsprozesse gefördert wird. In diesem Sinne sollten Lehrvideos im Vorfeld auf einige grundlegende Punkte hin überprüft werden, etwa:

- Regt das Video Kinder zu einer subjektiven Auseinandersetzung mit dem Thema an?
- Gibt es spezifische audiovisuelle Impulse, die bei Kindern innere Bilder erzeugen?
- Wird in dem Video das Präsentieren vermeintlich ›richtiger‹ Lösungen vermieden?
- Inwieweit können Kinder die initiierten Gestaltungen mit einer persönlichen Sinngebung verbinden?

- Werden in erster Linie eng geführte Schritt-für-Schritt-Anleitungen vor-gegeben oder werden Freiräume zum individuellen künstlerischen Gestal-ten gelassen?

Auf den ersten Blick mögen Schritt-für-Schritt-Anleitungen gestalterischer Praxis auf Lernende attraktiv wirken: Nach Belieben kann angehalten und zurückgespult werden, man muss sich keine eigenen Gedanken machen und bei exakter Kopie wird das Ergebnis aus dem Video erreicht. Doch beschränken sich Lehrangebote auf diese Facette, wird die Chance vertan, bei Heranwachsenden eine individuelle Wahrnehmungssensibilität sowie gestalterische Ausdrucksfähigkeit zu fördern. Indem in Videos dagegen Leerstellen erzeugt, heterogene Blick- und Verhaltensweisen gefördert sowie Perspektivwechsel bewusst eingesetzt werden, können Lernende darin unterstützt werden, Verantwortung für ihr eigenes ästhetisches Tun zu übernehmen. Das Gleiche gilt für die Präsentation vermeintlicher Lösungen in den Videos, die eine individuelle gestalterische Praxis verhindern, falls die gezeigten Produkte kopiert und zum gestalterischen Ideal bestimmt werden. Dabei wird jede bildnerische Entscheidung vorgegeben – eine individuelle Sicht des Subjekts kann nicht entwickelt beziehungsweise gestalterisch ausgedrückt werden. Hier wäre beispielsweise eine Alternative, dass Ergebnisse nur in Ausschnitten gezeigt werden, die neugierig machen und Schüler:innen dazu anregen, Leerstellen imaginativ auszufüllen.

Besonders fruchtbar erscheinen auch experimentelle Videoformate, in denen mit üblichen inhaltlichen und/oder bildgestalterischen Konventionen gebrochen wird und/oder Rezipierende irritiert beziehungsweise provoziert werden. Sie können lohnenswerte Gesprächs- und Diskussionsanlässe sein, die zu eigenen Positionierungen herausfordern. Darüber hinaus bietet es sich im Sinne des Unterrichtsfachs Kunst an, Lehrvideos nicht nur inhaltlich einzusetzen, sondern das Medium an sich als künstlerisches Ausdrucksmedium zu reflektieren.

Und schließlich stellt sich die Frage, warum in Lehrvideos zur Initiierung gestalterischer Praxis nicht mehr Fragen gestellt werden. Sollte man sich als Rezipient:in nicht auch eigene Gedanken machen müssen? Und wie kann man zum Mitdenken und Weiterspinnen angeregt werden? Durch Fragen, die auf die eigenen Einstellungen, Interessen und Erfahrungen abzielen? Durch weiterführende offene Impulse? Dadurch, dass Fragen nicht zu Ende...?

Literatur

- Bloß, W. (2017). Video-Tutorials im Unterricht. Methodische Überlegungen und Erfahrungen. In A. Camuka & G. Peez (Hg.), *Kunstpädagogik digital mobil. Film, Video, Multimedia, 3D und Mobile Learning mit Smartphone und Tablet – Vermittlungsszenarien, Unterrichtsprojekte und Reflexionen* (S. 187–193). München: kopaed.
- Dreyer, A. (2021). Kunstunterricht digital? In K. Martin & C. Stick (Hg.), *Musikpädagogik in Zeiten von Globalisierung und Digitalisierung* (S. 103–108). Weimar: Hochschule für Musik Franz Liszt Weimar. https://www.pedocs.de/volltexte/2021/21752/pdf/Dreyer_2021_Kunstunterricht_digital.pdf. Zugegriffen: 11. Juli 2022.
- Ehring, C. (2021). Erklärvideos im Kunstunterricht. *Grundschule Kunst* (85), S. 36ff.
- Kathke, P. (2008). Was können Kinder im Kunstunterricht der Grundschule erfahren und lernen? Dimensionen künstlerisch-ästhetischer Erfahrung im Grundschulalter. In H. Bartnitzky, H. Brügelmann, U. Hecker & G. Schöcknecht (Hg.), *Pädagogische Leistungskultur: Ästhetik, Sport, Englisch, Arbeits-, Sozialverhalten (Heft 4, Ästhetische Bildung: Kunst)* (S. 4–12). Frankfurt a.M.: Grundschulverband e.V. [Beiträge zur Reform der Grundschule, Nr. 124].
- Kleynen, T. (2020). Unterrichtspraxis. Erklärvideos im Kunstunterricht. *Kunst+Unterricht* (441/442), S. 7off.
- Kremer, K. & Rückert, F. (2018). Unsichtbares sichtbar machen. Digitale Bildung durch Videos über Nachhaltigkeit. In F. Rückert (Hg.), *Bewegte Welt//Bewegte Bilder* (S. 145–160). München: kopaed.
- Matthes, E., Siegel, S. T. & Heiland, T. (Hg.) (2021). *Lehrvideos – das Bildungsmedium der Zukunft?* Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.
- mpfs, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020). JIMplus – Lernen und Freizeit in der Corona-Krise. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2020/JIMplus_2020_Corona.pdf. Zugegriffen: 11. Juli 2022.
- Peltzer, A. & Keppler, A. (2015). *Die soziologische Film- und Fernsehanalyse. Eine Einführung.* Berlin & Boston: de Gruyter Oldenbourg.
- Rat für Kulturelle Bildung e.V. (Hg.) (2019). *Jugend/YouTube/Kulturelle Bildung. Horizont 2019.* Essen. https://www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user_upload/pdf/Studie_YouTube_Webversion_final_2.pdf. Zugegriffen: 11. Juli 2022.