



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 61, Nr. 3, 2023
doi: 10.21243/mi-03-23-10
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

25 Jahre LOLA RENNT,
5 Jahre interaktive Lernbausteine
für die Filmbildung: Rückblick,
Erfahrungsbericht, Reflexion, Ausblick

Olaf Schneider

Volker Wittenbröker

Der Beitrag von Olaf Schneider und Volker Wittenbröker zeigt angesichts aktueller Methoden und Softwaremöglichkeiten den aktuellen Stand der medienpädagogischen Filmanalyse. Dabei wird LOLA RENNT (D 1998) von Tom Tykwer als herausragendes Beispiel dafür herangezogen, wie das mediendidaktische Konzept der Lernbausteine für die Filmbildung nutzbar gemacht werden kann. Ausgehend vom Einsatz dieser Lernbausteine wird eingehend erläutert, wie sie erstellt wurden und in der konkreten

Unterrichtspraxis eingesetzt werden können, um bildungspolitische Erkenntnisse abzuleiten.

The article by Olaf Schneider and Volker Wittenbröcker shows the current state of media pedagogical film analysis in view of current methods and software possibilities. LOLA RENNT (D 1998) by Tom Tykwer is used as an outstanding example of how the media didactic concept of learning modules can be used for film education. Based on the use of these learning modules, it will be explained in detail how they can be created and used in concrete teaching practice in order to derive educational policy insights from them.

1. LOLA RENNT – der Film und die Deutschdidaktik

Im August 2023 jährt sich zum 25. Mal der Kinostart des Spielfilms LOLA RENNT von Tom Tykwer. Dieser formal und narrativ außergewöhnliche Film war kurz vor der Jahrtausendwende ein unerwarteter internationaler Erfolg (Töteberg 1999), der nicht nur die deutsche Kinolandschaft gründlich auf den Kopf stellte, sondern auch die schulische Filmbildung initiiierend und nachhaltig beeinflusste und daher von Kammerer und Maiwald als „deutschdidaktisches Phänomen“ und möglicher Schlüsseltext für die Filmbildung bezeichnet wird (Kammerer/Maiwald 2021). Auch Kepser bescheinigt dem Film ein großes Potenzial, um Schüler*innen und Studierende an filmästhetische Fragestellungen heranzuführen. Dabei zeigt er exemplarisch auf, wie sich der knapp viereinhalb Minuten lange, referenzreiche Vorspann des Films als Gegenstand einer kompetenzorientierten schulischen Filmbildung eignet (Kepser 2012).

Als enzyklopädischer Experimentalfilm nimmt LOLA RENNT bis heute eine Ausnahmestellung in der deutschen Filmlandschaft ein. Die besondere Erzählstruktur des „Zeitschleifenfilms“ oder „Variantenfilms“ (Klamt 2015) und die enzyklopädische Verwendung filmischer Gestaltungsmittel haben den Film insbesondere für die Deutschdidaktik interessant gemacht und seine Aufnahme in viele schulische Deutschlehrwerke gefördert sowie die Veröffentlichung zahlreicher Handreichungen, Unterrichtsmodelle und Kopiervorlagen für den Deutschunterricht befördert (z. B. Anders/Rüsel 2006 und Hickethier 2002). Darüber hinaus hat das Landesinstitut für Schule und Weiterbildung NRW in einer Schriftenreihe zur Lehrer*innenfortbildung bereits im Jahr 2000 den Film in den Mittelpunkt einer umfangreichen Materialsammlung zum Gegenstand „Film“ sowie zum fachübergreifenden und fächerverbindenden Arbeiten in der gymnasialen Oberstufe aus der Perspektive der Fächer Deutsch, Kunst, Literatur und Musik gestellt (Wagener et al. 2000).

Aber nicht nur Vertreter*innen der Deutschdidaktik haben das Potenzial des Films für die Filmbildung erkannt, sondern auch die Filmemacher*innen selbst. So hat der Produzent von LOLA RENNT, Stefan Arndt, den enzyklopädischen Charakter des Films (natürlich ohne didaktischen Fokus) bereits vor dem Kinostart weitsichtig erkannt und im Presseheft folgendermaßen auf den Punkt gebracht:

LOLA RENNT ist eine Zusammenfassung der Wunder, die hundert Jahre Filmgeschichte entwickelt haben. Alles, was an filmischen

Mitteln möglich ist, wird aufs Schönste verwendet, um eine unglaubliche Geschichte zu erzählen, wie wir sie aus dem Kino lieben. Daneben sehe ich gleichzeitig die modernen Stilmittel des Filmschnitts voll eingesetzt. (Arndt 1998)

Lakonischer formulierte es Regisseur Tom Tykwer selbst vor Drehbeginn (an das Filmteam gerichtet): „Lola rennt ist ein Film über die Möglichkeiten der Welt, des Lebens und des Kinos“ (Tykwer 1998). Rückblickend kann festgestellt werden, dass Filmanalyse und filmisches Erzählen für viele Lehrer*innen und Schüler*innen durch diesen Film zum ersten Mal unterrichtliches Thema geworden sind. Aber auch heute noch spricht die besondere – an Computerspielen orientierte – Ästhetik des Films, seine Bild- und Tonsprache wie kaum ein anderer Film aus dieser Zeit die mediale Lebenswelt von Jugendlichen an.

2. LOLA RENNT: Interaktive Lernbausteine für die Filmbildung

Den vielfältigen Angeboten in linearer Form (gedruckt oder digital als PDF) fehlte aus medienpädagogischer Sicht die Möglichkeit, direkt mit dem Film und den Filmbildern zu interagieren. Um diese Lücke zu schließen, hat der Verein *Neue Wege des Lernens e. V.*¹ im Jahr 2018 zum 20-jährigen Jubiläum des Films eine Website mit interaktiven Aufgabenformen zum Film konzipiert und auf dem damaligen Stand der Webtechnologie umgesetzt. Finanziert wurde das Projekt durch Spenden. Konzeptionelle Vorarbeiten und Gespräche zu diesem Projekt, u. a. mit dem Produzenten des Films,

Stefan Arndt, auf dem von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) veranstalteten Kongress *Kino macht Schule – Cinema goes School* am 20. und 21. März 2003 in Berlin, reichen bis in das Jahr 2000 zurück. Seit fünf Jahren sind die interaktiven Lernbausteine für die Filmbildung online unter <https://lola-rennt.neue-wege-des-lernens.de/> frei, d. h. kostenlos und ohne Zugangsbeschränkungen, abrufbar.

Im Gegensatz zu den vielen linearen Aufbereitungen verfolgen die interaktiven Lernbausteine das vorrangige Ziel, den Schüler*innen eine direkte Interaktion mit dem filmischen Kunstwerk und somit ein möglichst filmnahes Arbeiten zu ermöglichen. Die Lernbausteine sollen eine handlungsorientierte Alternative zu lehrerzentrierten Filmvorführungen und -besprechungen bieten. Auf die Notwendigkeit des Einsatzes digitaler Techniken in der schulischen Filmanalyse hat bereits Wagner hingewiesen:

Im Gegensatz zu schriftsprachlichen Texten sperren sich filmische Texte ohne die Nutzung digitaler Techniken gegen erprobte Formen der Textarbeit. (Wagner 2010)

Bereits vier Jahre zuvor hatte Frederking auf die Vorteile digitaler Techniken für einen individualisierenden Zugang zur Filmanalyse hingewiesen:

Filmanalyse allein auf der Grundlage kollektiver Rezeptionsprozesse und ohne die Möglichkeit einer erneuten individuellen Betrachtung einzelner Passagen ist ein Widerspruch in sich selbst und technisch wie didaktisch überholt. [...] Denn mit dem Computer kann jede(r) Schüler(in) beliebig oft und mit persönlicher Schwer-

punktsetzung einen Filmausschnitt betrachten und im Fortgang auf der Grundlage eigener Deutungshypothesen, Beobachtungen etc. analytisch erschließen. (Frederking 2006)

Bei der Konzeption der interaktiven Lernbausteine wurde darauf geachtet, dass die Module so weit wie möglich an die schulischen Curricula anknüpfen, indem Themen und Operatoren aus dem Fach Deutsch in die Aufgabenstellungen übernommen wurden. Design, Interaktionsformen und Benennung der Module sollten jedoch einem klassischen „Lehrbuchcharakter“ entgegenwirken. Fachbegriffe sind mit einem Glossar zur Filmsprache (auch als App² verfügbar) mit 380 Einträgen verlinkt. Viele Fachbegriffe liegen zudem in visualisierter Form, als sogenannte „Visual Marker“ vor (vgl. Frederking/Schneider 2010, Schneider 2015), die zum einen in einer gedruckten Übersichtsgrafik als „Filmspracheplakat“³ und zum anderen als grafische Auszeichnungselemente in den Aufgaben der interaktiven Lernbausteine verwendet werden.

Das Projekt wurde am 24.09.2020 in Berlin mit dem europäischen Bildungsmedienpreis, der Comenius Medaille, ausgezeichnet⁴. Durch eine Kooperation mit der englischen gemeinnützigen Filmbildungsinstitution *The Film Space* bietet der Verein seit Anfang 2021 alle Lernbausteine auch in englischer Sprache an.⁵

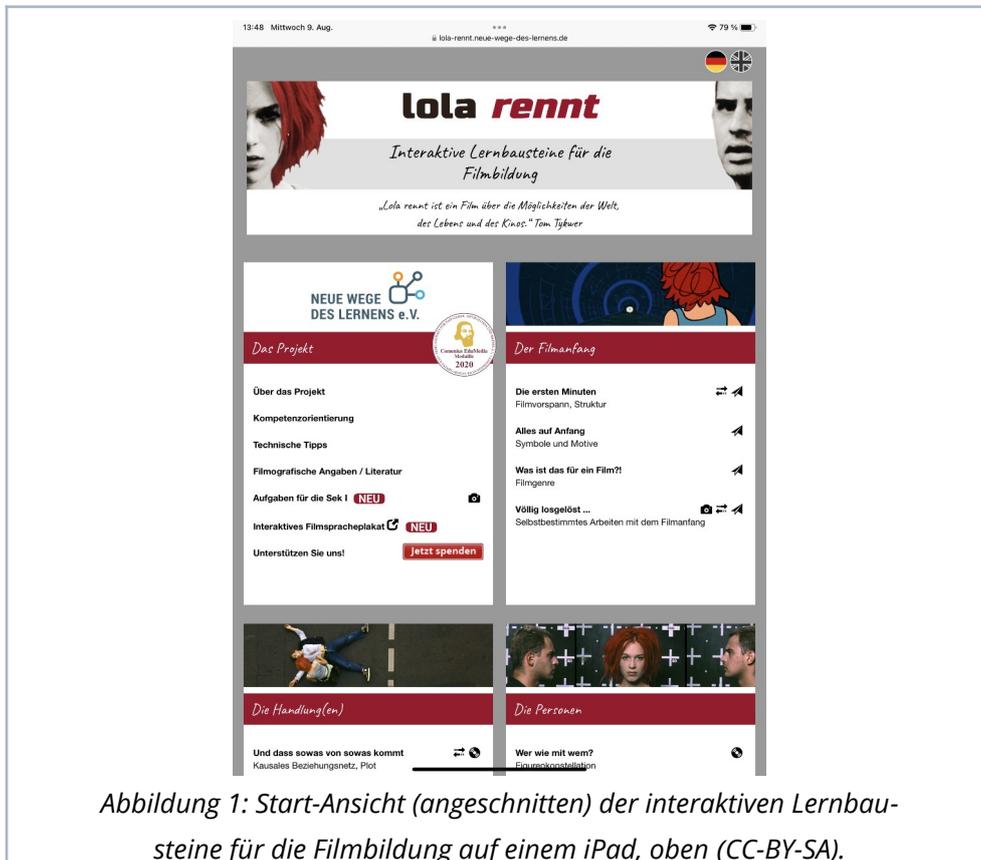


Abbildung 1: Start-Ansicht (angeschnitten) der interaktiven Lernbausteine für die Filmbildung auf einem iPad, oben (CC-BY-SA).

Die Startseite des Projekts (siehe Abbildung 1) verlinkt zu 32 interaktiven Lernbausteinen, zusammengefasst in neun thematische Module (Der Filmanfang, Die Handlung(en), Die Personen, Der Raum, Die Zeit, Das Spiel, Der Schnitt, Der Sound, Vor und nach dem Film). Ein einführendes Modul informiert über das Projekt, ordnet es in verschiedene Kompetenzmodelle ein, gibt technische Tipps sowie Angaben zu Filmografie und Literatur. Darüber hinaus verweist das Modul auf das oben erwähnte Filmspracheplakat und bietet eine Spendenmöglichkeit zur Unterstützung der Vereinsarbeit.

Eine Legende gibt Auskunft darüber, welche Lernbausteine sich für Pre-viewing und Post-viewing eignen und ob die Sichtung oder der Zugriff auf den gesamten Film erforderlich ist. Einzelne Lernbausteine sind für eine kleinschrittige Detailanalyse ausgewiesen, andere bieten Arbeitsflächen für übergreifende und eigene Fragestellungen. Darüber hinaus sind Bausteine gekennzeichnet, in denen das webbasierte Filmanalysewerkzeug *Lichtblick* der *Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia* (AMMMa) eingebunden ist. Mit diesem Werkzeug können die eingebundenen Filmausschnitte kommentiert, strukturiert und analysiert werden. Die Funktionalität des Werkzeugs ermöglicht es, bewährte Ansätze der Textarbeit auf das Bewegtbild zu übertragen. Die Schüler*innen werden motiviert, sich die Filmausschnitte mit oder ohne Aufgabenstellung auf drei Ebenen (textuell, visuell und fachsystematisch) inhaltlich und formal zu erschließen und ihre Ergebnisse interaktiv zu präsentieren. Darüber hinaus ermöglicht das Werkzeug, Lehrkräften eine unkomplizierte Anpassung und Erstellung filmbezogener Aufgaben, die von Schüler*innen über dieselbe Oberfläche bearbeitet werden können⁶. Im Bereich „Der Filmanfang | Völlig losgelöst ...“ steht das selbstbestimmte Arbeiten mit dem Filmanfang im Vordergrund. Im Bereich „Über das Projekt | Aufgaben für die Sek I“ werden exemplarisch ausgearbeitete Aufgabenstellungen in dem Werkzeug angeboten.

3. Technik und Aufbau der Lernbausteine

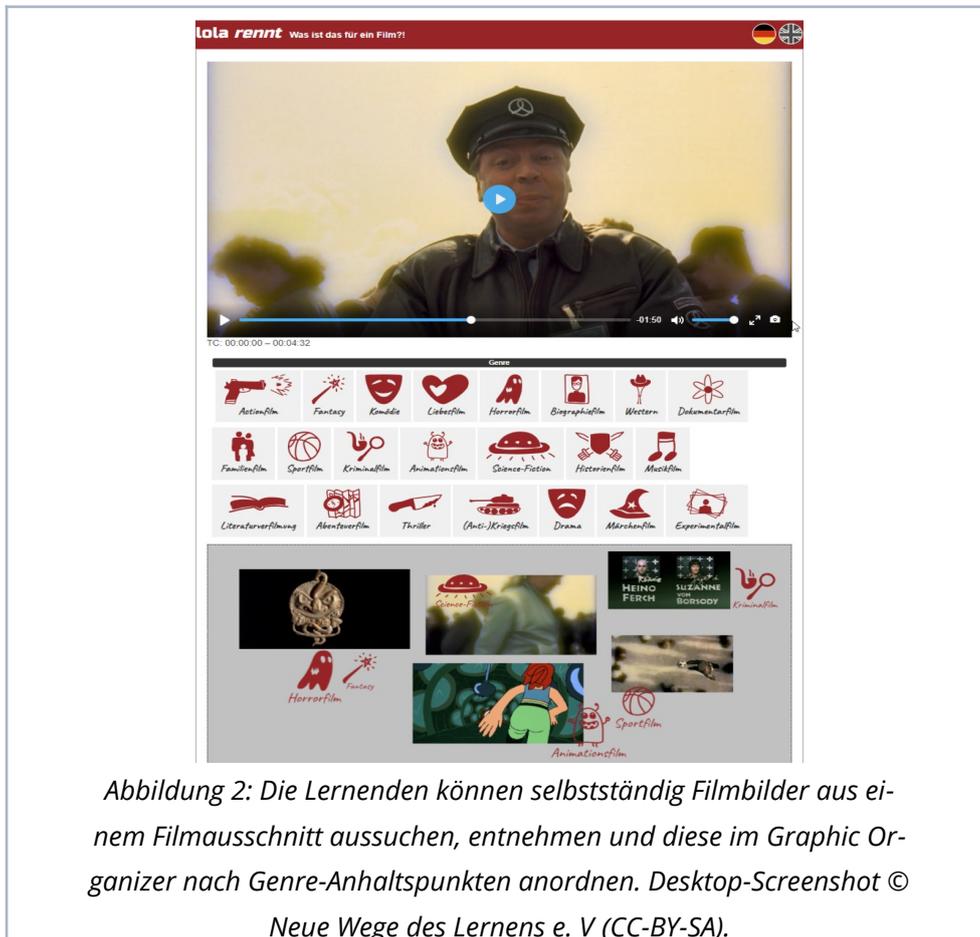
Die Lernbausteine sind mit den Webtechnologien HTML5/JavaScript/CSS/SVG realisiert und laufen auf allen digitalen Endgeräten in einem aktuellen Internetbrowser. Sie enthalten sämtliche zur Bearbeitung notwendigen Aufgabenstellungen, Arbeitsmaterialien (Filmausschnitte, Filmbilder, interaktive Tools etc.) und Hintergrundinformationen. Fachbegriffe sind mit einem filmsprachlichen Glossar verlinkt. Die Aufgaben richten sich direkt an die Schüler*innen und sind so gestaltet, dass sie im weitesten Sinne einer „Selbst-Tu-Didaktik“ (Berghoff 2008) entsprechen, die den Schüler*innen eine eigenaktive und selbstständige Bearbeitung ermöglicht. Die Schüler*innen sind daher für ihren Lernprozess und auch für ihren Lernerfolg weitgehend selbst verantwortlich. Im Mittelpunkt der einzelnen Lernbausteine steht die Analyse und Wirkung filmsprachlicher Gestaltungsmittel mit Bezug auf die Themen des Films. Am Ende jedes Lernbausteins befindet sich ein Button, mit dem die erstellten Bearbeitungen nach dem Prinzip der Datensparsamkeit über einen Teilen-Link anonym gespeichert und weitergegeben werden können. Unabhängig davon wird der Bearbeitungsstand der einzelnen Lernbausteine ohne Zutun der Nutzer*innen im „*Local Storage*“ des Internetbrowsers gespeichert.

Die interaktiven Lernbausteine adressieren grundsätzlich die Problematik der Verfügbarkeit von Film- und Bildmaterial und deren Rechtebeschaffung im schulischen Bildungsbereich. Zu diesem Zweck hat der Verein mit dem Rechteinhaber *X Verleih AG* eine

Vereinbarung getroffen, die es erlaubt, ca. 20 % des Films in Ausschnitten auf der Website zur Verfügung zu stellen. Diese Vereinbarung über die Nutzungsrechte muss alle 5 Jahre erneuert werden. Der vollständige Film kann für nichtgewerbliche öffentliche Vorführungen in Schulen und Institutionen der Jugend-, Kultur- und Bildungsarbeit beim Bundesverband Jugend und Film e. V. (BJF) ausgeliehen werden.⁷

4. Das mediendidaktische Konzept der interaktiven Lernbausteine für die Filmbildung

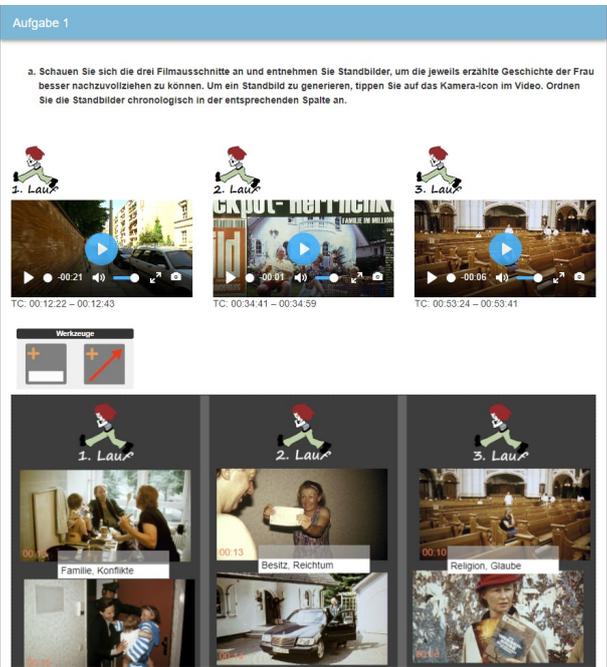
Das mediendidaktische Konzept der interaktiven Lernbausteine geht auf allgemeine Impulse aus dem handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht zurück (vor allem Haas 1997 und Spinner 1999), die im Rahmen des Projekts *Texte in digitalen Erfahrungsräumen (TIDE)* an der Universität Bielefeld für digitale Medien konzeptionell erweitert und in internetgeeignete Interaktionsformen überführt wurden (Berghoff/Schneider 2000, Schneider 2001). Für die Filmanalyse wurden diese Interaktionsformen in zahlreichen Projekten der *Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia*⁸ für verschiedene Schulbuchverlage⁹ und Landesinstitute¹⁰ didaktisch und technisch weiterentwickelt. Im Folgenden werden Annahmen, Impulse und Leitlinien skizziert, die für die didaktische Konzeption, Gestaltung und Umsetzung der interaktiven Lernbausteine für die Filmbildung maßgeblich waren:



Der Film als Kunstwerk steht im Mittelpunkt der Auseinandersetzung: Die Lernenden werden mit Ausschnitten und Einzelbildern des Films in die Handlung gebracht. Wo immer möglich, werden die Lernenden in Aufgaben nicht mit einer Vorauswahl von Filmbildern konfrontiert, sondern wählen diese selbst aus (siehe Abbildung 2).

Die Verwendung von Filmausschnitten folgt einer „Pädagogik des Fragments“, bei der die kleinste filmische Einheit, die Einstellung,

analysiert und in Beziehung zu anderen Fragmenten und zum ganzen Film gesetzt werden kann (Bergala 2006). Die Lernbausteine sollen eine komparatistische Herangehensweise ermöglichen, bei der sich das aktive Nachdenken über Film aus vielfältigen freigeählten Verknüpfungen von Filmausschnitten bzw. Filmbildern ergibt (siehe Abbildung 3).



Aufgabe 1

a. Schauen Sie sich die drei Filmausschnitte an und entnehmen Sie Standbilder, um die jeweils erzählte Geschichte der Frau besser nachzuvollziehen zu können. Um ein Standbild zu generieren, tippen Sie auf das Kamera-Icon im Video. Ordnen Sie die Standbilder chronologisch in der entsprechenden Spalte an.

1. Lau
TC: 00:12:22 – 00:12:43

2. Lau
TC: 00:34:41 – 00:34:59

3. Lau
TC: 00:53:24 – 00:53:41

Werkzeuge

1. Lau
Familie, Konflikte

2. Lau
Besitz, Reichtum

3. Lau
Religion, Glaube

Abbildung 3: Die Lernenden können aus drei Filmausschnitten mit narrativen Variationen Filmbilder entnehmen, gegenüberstellen und sowohl untereinander als auch zum Gesamtfilm in Beziehung setzen. Desktop-Screenshot © Neue Wege des Lernens e. V. (CC-BY-SA).

Sie verfolgen das Ziel, wie von dem französischen Filmdidaktiker Alain Bergala gefordert, unterschiedliche Nutzungs- und Herangehensweisen der in Beziehung gesetzten Filmausschnitte zu reali-

sieren: spielerisch bis begriffsorientiert, poetisch bis filmsprachlich (Bergala 2006).

Die Lernenden können sich mit den Filmausschnitten und Filmbildern in spielerischer Weise auseinandersetzen. Sie spielen im Sinne einer materialorientierten Didaktik *mit* den Elementen des Films und den Filmbildern und nicht „um den Film herum“ (siehe Abbildung 4). Damit soll der didaktisch oft fragwürdige Weg der „Gamification“ vermieden werden, bei dem die eigentlichen Lerngegenstände und -prozesse in den Hintergrund treten und austauschbar werden können. Stattdessen werden häufig vorrangig die Regeln des jeweiligen Lernspiels gelernt.

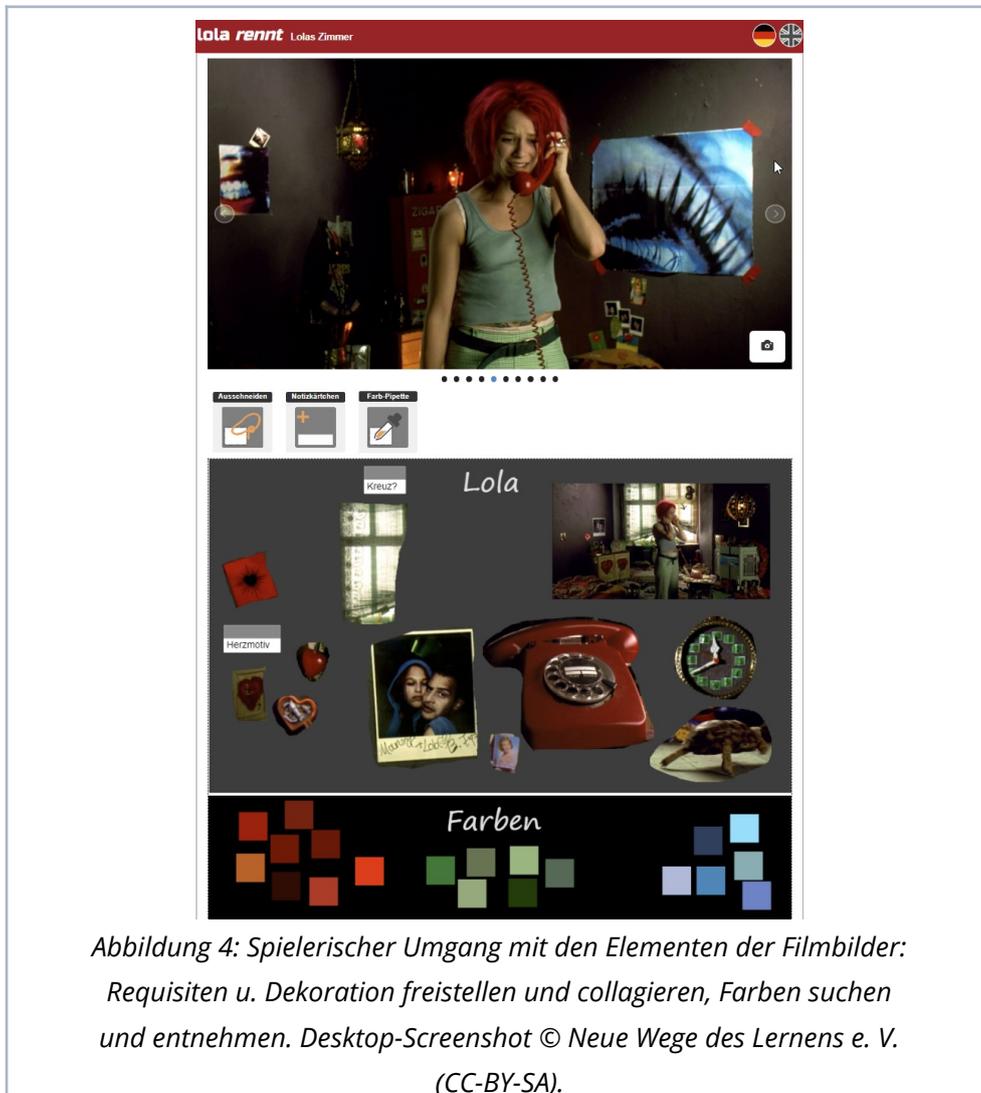


Abbildung 4: Spielerischer Umgang mit den Elementen der Filmbilder: Requisiten u. Dekoration freistellen und collagieren, Farben suchen und entnehmen. Desktop-Screenshot © Neue Wege des Lernens e. V. (CC-BY-SA).

Die Benutzer*innenoberfläche der Lernbausteine ist im „Flat Design“¹¹ gestaltet. Sie verwendet bewusst keine alltagsweltlichen Metaphern (wie z. B. die räumliche Metapher von 3-D-Welten oder die funktionale Metapher eines Schneidetisches), die die Navigation durch die Lernumgebung erschweren und kreative Lösungsansätze einschränken würden (vgl. Nelson 1991).

Statt auf Instruktion setzt das Konzept der Lernbausteine auf die konstruktiven Kompetenzen der Lernenden, auf selbstbestimmtes Entwerfen von Lösungswegen und eigenständiges Handeln. Sie ermöglichen Lernchancen durch eigenaktive, relativ freie Problemlösungsmöglichkeiten mithilfe geeigneter Werkzeuge. Die didaktische Interaktion der Lernenden mit vielfältigen Lernobjekten wird dabei als Gegenentwurf zu Lernprogrammkonzepten verstanden, in denen die Handlungsimpulse in erster Linie durch das Beschreiten vorgegebener Wege, vorbereiteter Handlungen sowie aufwändige, didaktisch häufig irrelevante Animationen gesetzt werden (Schneider/Wittenbröcker 2010).

lola rennt Lolás Läufe

a. Sehen Sie sich die Ausschnitte der drei Läufe an, in denen Lola den Gendarmenmarkt in Berlin überquert.
 b. Auf der Arbeitsfläche finden Sie Standbilder aus den drei Läufen. Generieren Sie Pfeile und zeichnen Sie jeweils Lolas Weg über den Platz ein.
 c. Lolas Läufe scheinen unterschiedlich anstrengend zu sein. Generieren Sie beliebig viele Gewichte und ordnen Sie diese den Standbildern zu, um zu kennzeichnen, wie schwer bzw. mühsam der Lauf auf Sie wirkt.

1. Lauf TC: 00:23:21 – 00:23:27
 2. Lauf TC: 00:46:49 – 00:46:52
 3. Lauf TC: 01:07:57 – 01:08:09

Laufrichtung Schwierigkeit

Schwierigkeit

Schwierigkeit

Schwierigkeit

Abbildung 5: Aufgabe zu Bewegungsrichtungen im Film (Direktionalität). Diese Aufgabe kann von den Lernenden zunächst auf der visuellen Ebene bearbeitet werden. Eine schriftsprachliche Deutung der Erkenntnisse folgt erst im Anschluss. Desktop-Screenshot © Neue Wege des Lernens e. V. (CC-BY-SA).

Die Aufgabenformen sind offen bis halboffen und ermöglichen einen angemessenen Umgang mit den filmischen Wahrnehmungsangeboten. Audio-visuell orientierte Aufgaben ergänzen den schriftsprachlichen Zugang, um dem Charakter des Mediums gerecht zu werden (siehe Abbildung 5). Dabei ist das freie Verschie-

ben von Medienobjekten auf einer Arbeitsfläche (Graphic Organizer) mit den sich daraus ergebenden Gestaltungs- und Handlungsoptionen ein konstitutives Schlüsselement des Konzepts (Berghoff/Schneider 2000 und Schneider/Wittenbröker 2010). Die Verortung von medialen Elementen auf der Arbeitsfläche ermöglicht kreative Vergleiche und Gegenüberstellungen. Text-, Bild-, Ton- und Filmdokumente können, wie von Frederking, Krommer und Maiwald für das mediale Lernen im Deutschunterricht mit und über symmediale Analyse- und Interpretationsmedien empfohlen, miteinander kombiniert und analytisch-diskursiv sowie handelnd-produktiv bearbeitet werden (Frederking/Krommer/Maiwald 2018).

Produktiv für den Lernprozess wird die Wahrnehmung von Differenzen. Filmanalyse ohne die Rückkopplung und Anbindung an das subjektive Filmerlebnis bleibt ein technischer und abstrakter Vorgang. (Wagner 2010)

Lernszenarien sollten daher so ergebnisoffen strukturiert sein, dass sie eine didaktisch sinnvolle Anschlusskommunikation über die Ergebnisse des Lernprozesses ermöglichen. Damit wird die Wahrnehmung von Differenzen in der Ergebnispräsentation zu einem alternativen, qualitativ höheren Wert zu dem lange vorherrschenden und immer noch vorhandenen Richtig/Falsch-Feedback-Paradigma in herkömmlichen Drill & Test-Lernprogrammen (Schneider/Wittenbröker 2010).

In schulischen Fächern erprobte Zugänge und Verfahren der Textarbeit werden bei der Arbeit mit Film aufgegriffen und durch ge-

eignete Funktionen und Werkzeuge unterstützt und erweitert (vgl. Wagner 2010). Somit können Lehrer*innen und Schüler*innen an bekannte Verfahren aus den sprach- und kulturwissenschaftlichen Fächern anknüpfen.

5. Nutzungsstatistiken und -erfahrungen

Der Server, der die interaktiven Lernbausteine für die Filmbildung bereitstellt, verwendet keine Verfahren des werbemäßigen User*innen-Trackings, um Daten über das Nutzerverhalten zu sammeln. Natürlich wären diese Daten für wissenschaftliche Auswertungen interessant, jedoch hat sich der Verein bereits bei seiner Gründung zu größtmöglicher Datensparsamkeit verpflichtet.¹² Ausgewertet werden lediglich kumulierte Logfiles, die der Webserver aufgrund von Besucher*innenanfragen erstellt. IP-Adressen werden unmittelbar nach der Erfassung anonymisiert. Die Besucher*innen bleiben somit immer anonym. Aus diesem Grund kann aus der Statistik auch nicht entnommen werden, ob z. B. viele Nutzer*innen einer Schule unter einer IP-Adresse zugreifen oder ob es sich um eine/n einzelne/n Besucher*in handelt. Tabelle 1 zeigt die Zugriffszahlen¹³ für die Jahre 2018 bis August 2023.

	<i>Unterschiedliche Besucher*innen</i>	<i>Anzahl Besuche</i>	<i>Seiten</i>	<i>Zugriffe</i>	<i>GB</i>
<i>2018 (ab August)</i>	4.245	6.960	45.101	406.738	42592
<i>2019</i>	8.203	12.836	109.890	892.307	115254
<i>2020</i>	14.849	23.849	210.329	1.346.680	197349
<i>2021</i>	19.139	31.418	275.052	1.742.276	260318
<i>2022</i>	18.613	28.320	246.959	1.481.587	285878
<i>2023 (bis 10. August 2023)</i>	11.099	18.127	159.776	935.493	230523
<i>Summe</i>	76.148	121.510	1.047.107	6.805.081	1.131.914

Tabelle 1: Besuchsstatistiken der Webseite <https://lola-rennt.neue-wege-des-lernens.de/> von August 2018 bis August 2023 (CC-BY-SA)

Aufgrund der vom Verein angestrebten Datensparsamkeit lassen die vom Server protokollierten Benutzer*innenanfragen keine verlässlichen Rückschlüsse auf die tatsächliche Besucher*innenanzahl zu. Auf Grundlage von Korrelationen der unterschiedlichen Besucher*innen mit der aufgerufenen Seitenzahl, dem monatlichen Datentransfer sowie den Links von externen Seiten (siehe nächster Abschnitt) ist von einer deutlich höheren Besucher*innenanzahl auszugehen, als sie die Statistik ausweist. Deutlich erkennbar ist ein starker Anstieg der Nutzung in den Jahren 2020 und 2021, der vermutlich auf die Lockdown-Maßnahmen im Zu-

sammenhang mit COVID-19 in Schulen und Hochschulen zurückzuführen ist.

Die erfassten Referrer-URLs, die Auskunft darüber geben, von welchen Domains die Besucher*innen über eine externe Verlinkung auf das Projekt zugreifen, zeigen, dass Schulportale und Lernplattformen der Bundesländer¹⁴, Medienzentren, Landesmedienzentren und Qualitätsinstitute des Länder¹⁵, Hochschulen¹⁶, Filmbildungseinrichtungen und medienpädagogisch ausgerichtete Portale¹⁷ zu den Top-Referrern gehören. Auch aus dem Ausland verlinken zahlreiche Universitäten¹⁸ und Filmbildungseinrichtungen¹⁹ auf das Angebot.

Darüber hinaus verweisen Padlet- und TaskCards-Instanzen einzelner Schulen²⁰ aber auch von Schulen genutzte Plattformen großer Anbieter²¹ wie *Moodle* und *Microsoft 365* (Teams/OneNote) auf die interaktiven Lernbausteine für die Filmbildung.

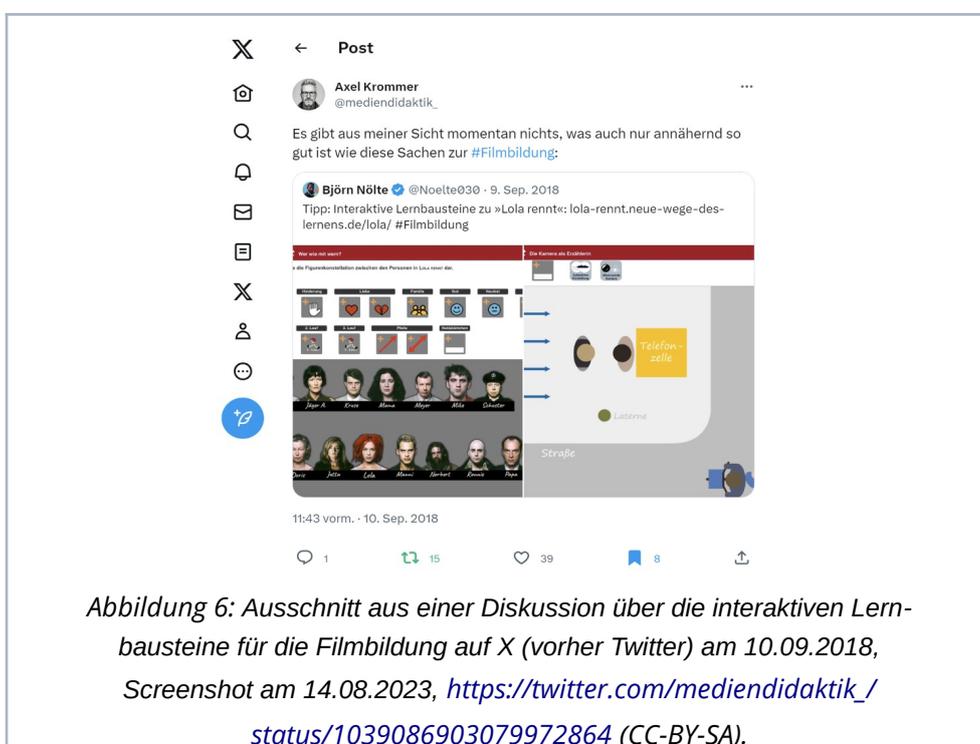
Stellvertretend für den dokumentierten Einsatz der Lernbausteine im Deutschunterricht sei hier das frei zugängliche Padlet von Maren Scharnberg, Studienleiterin für Deutsch (Gymnasium) genannt, das sich online unter https://padlet.com/maren_scharnberg/lola-rennt-fh6qjuvw9vimeyor findet. Das Padlet wurde im April 2020 im ersten Corona-Lockdown angelegt und zeigt exemplarisch, wie kollaborative Plattformen genutzt werden können, um mit den interaktiven Lernbausteinen für die Filmbildung im (Distanz-)Unterricht zu arbeiten. Das Padlet wurde zum einen verwendet, um ausgewählte Lernbausteine an die Schüler*innen zu verteilen und zum anderen, um die Arbeitsergebnisse der Schü-

ler*innen zusammenzuführen. Eine wissenschaftliche Auswertung der vielfältigen kreativen Schüler*innenergebnisse in Bezug auf das vorgestellte didaktische Konzept erscheint wünschenswert.²²

6. Bildungspolitische Erkenntnisse

Mit den interaktiven Lernbausteinen zur Filmbildung wurde das Thema der rezeptiven Filmbildung aufgegriffen, zu dem Pfeiffer und Staiger noch 2008 in der Einleitung zu einem Themenheft zur „Situation der Filmdidaktik“ konstatierten, dass die Schule den Film bislang weitgehend nur als Unterrichtshilfe in den Sachfächern einsetze, ihn aber nicht als eigenständiges ästhetisches Medium ernst nehme (Pfeiffer/Staiger 2008). Seit 2009 liegt ein kompetenzorientiertes Filmbildungskonzept für die Schule vor, das vom *Arbeitskreis Filmbildung der Länderkonferenz Medienbildung* erarbeitet und 2015 aktualisiert wurde (Arbeitskreis Filmbildung 2009/2015). Tatsächlich ist die rezeptive Filmbildung in den Lehrplänen der einzelnen Bundesländer bislang nur rudimentär vorhanden und die Beschäftigung mit dem Lerngegenstand Film häufig fakultativ. Gleichzeitig zeigen die hohe Reichweite und die vielfältige Nutzung der Lernbausteine für die Filmbildung, dass diese ihren Platz in der deutschen Bildungslandschaft gefunden haben – auch als unausgesprochenes Fortbildungsangebot für Lehrer*innen. Sie werden von den meisten Landesinstituten für Lehrerfortbildung und Schulentwicklung verlinkt und, wie z. B. in Bayern, prominent vorgestellt (mebis-Redaktion 2023). Darüber

hinaus haben sie Eingang in Publikationen zur Filmbildung für Schule (Anders et al. 2019) und Studium (Wildfeuer et al. 2020)²³ gefunden. Auch zahlreiche persönliche Rückmeldungen von Film- und Medienwissenschaftler*innen per E-Mail und Kommentare in sozialen Medien zeugen von einer hohen Akzeptanz des Projekts (vgl. beispielhaft Abbildung 6).



Berücksichtigt man die Entstehungsbedingungen der interaktiven Lernmodule für die Filmbildung (spendenfinanziert, nicht an Lehrpläne einzelner Fächer gebunden, kein Bildungsmedienverlag im Hintergrund) haben diese eine erstaunliche Reichweite in der deutschen Bildungslandschaft und darüber hinaus erreicht. Gründe dafür mögen in der einfachen technischen Handhabung

(browserbasiertes Angebot, kein Login notwendig, einfache Möglichkeit zum Teilen der Ergebnisse), der interaktiven Aufbereitung (Handlungsorientierung, Visualität), der Fokussierung auf einen besonders geeigneten Film im Sinne einer materialorientierten Didaktik (enzyklopädischer Experimentalfilm), aber auch in dem Fehlen von curricularen Vorgaben liegen.

Damit erweist sich der Projektansatz aus Sicht der Verfasser als geeignet, einen wichtigen Beitrag zur bildungspolitischen Diskussion eines Themenfeldes zu leisten, das bisher noch nicht oder nur unzureichend Eingang in die schulische Praxis gefunden hat.

7. Ausblick

Der Verein *Neue Wege des Lernens* beabsichtigt im Rahmen des LOLA RENNT-Projekts weitere Lernbausteine für die Filmbildung zu entwickeln, u. a. zu den Themen: Kameraobjektive und ihre Wirkung, Vergleich mit anderen Zeitschleifen- und Variantenfilmen mit Einordnung in David Bordwells Konzept der „Forking-Path“-Filme (Bordwell 2008), Filmvergleich mit „Zwölf Uhr mittags“, die Figur Lola in der Filmgeschichte, Werdegänge der Schauspieler*innen des Films. Da die Konzeption, inhaltliche Ausarbeitung und technische Umsetzung von Lernbausteinen sehr zeit- und kostenintensiv ist, wird aus heutiger Sicht mit der Veröffentlichung neuer Lernbausteine nicht vor 2025 zu rechnen sein. Aktuell arbeitet der Verein an einem neuen Bereich auf der Projekt-Homepage, über den sämtliche Filmausschnitte, die in den Lernbausteinen verwendet werden, mit einer kurzen filmdidakti-

schen Einordnung zur Verfügung gestellt werden und direkt in dem Filmanalysewerkzeug *Lichtblick* aufrufbar sind. Mit der Bereitstellung der Filmausschnitte über das Filmanalysewerkzeug möchte der Verein Fachdidaktiker*innen, Medienwissenschaftler*innen und Lehrer*innen ermutigen, eigene interaktive Aufgaben zu entwickeln, in Lehre und Unterricht einzusetzen und im besten Fall über die Projektseite zu veröffentlichen. Die Freischaltung des neuen Bereichs ist für Ende des Jahres geplant.

Anmerkungen

- 1 Internetpräsenz des Vereins Neue Wege des Lernens e. V. online unter: <https://www.neue-wege-des-lernens.de/> (letzter Zugriff: 15.08.2023).
- 2 Filmsprache / Close-Up Film Language: kostenlose App mit Lexikon zur Filmsprache mit über 400 Definitionen von wichtigen Begriffen zur Filmsprache, Filmanalyse und zum filmischen Erzählen. iOS und Android, online unter: <https://www.neue-wege-des-lernens.de/apps/> (letzter Zugriff: 15.08.2023).
- 3 Das „Filmspracheplakat“ ist in den meisten Bundesländern und der Schweiz im Bildungsbereich kostenlos erhältlich, online auch unter: <https://nwdl.eu/filmsprache/> (letzter Zugriff: 15.08.2023).
- 4 Mit der Verleihung der Comenius-EduMedia-Auszeichnungen würdigt die Gesellschaft für Pädagogik, Information und Medien e. V. (GPI) „pädagogisch, inhaltlich und gestalterisch herausragende digitale Bildungsmedien“.
- 5 Die englischsprachige Version der Lernbausteine für die Filmbildung findet sich online unter: <https://run-lola-run.nwdl.eu/> (letzter Zugriff: 15.08.2023).
- 6 Eine Beschreibung des Filmanalysewerkzeugs und eine Kurzvorstellung im Video findet sich im Rahmen der Internetpräsenz der AMMMa AG online unter: <https://amma.de/home/#solutions> (letzter Zugriff: 15.08.2023).

- 7 Für die nichtgewerbliche öffentliche Vorführung an Schulen und Institutionen der Jugend-, Kultur- und Bildungsarbeit kann der Film beim Bundesverband Jugend und Film e. V. (BJF) ausgeliehen werden. Vgl. online unter: <https://bjf.clubfilmothek.de/filme.php?id=2910884> (letzter Zugriff: 15.08.2023).
- 8 Die *Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia* (AMM-Ma AG) wurde Mitte der 1990er-Jahre auf Initiative der Medienwissenschaftler*innen Dieter Baacke, Norbert Meder, Klaus Treumann und Ingrid Volkmer als Profit-Center unter dem Dach des Instituts für Innovationstransfer an der Universität Bielefeld gegründet. Im Februar 2000 erfolgte die Ausgründung und Umfirmierung des Unternehmens zur Aktiengesellschaft mit Sitz in Bielefeld. Vgl. online unter: <https://www.amma.de/> (letzter Zugriff: 15.08.2023).
- 9 Z. B. Close-Up: Exploring the Language of Film; Texte, Themen und Strukturen – interaktiv; Kursthemen Deutsch – Filmisches Erzählen und Motive, P.A.U.L. D. Filmanalyse.
- 10 Z. B. Der mobile Filmkanon des niedersächsischen Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ).
- 11 Flat Design ist ein minimalistischer Gestaltungsstil, der insbesondere bei der Entwicklung von Benutzer*innenoberflächen für Websites und Apps zum Einsatz kommt. Flat Design verwendet flache Farbflächen anstelle von realistischen Schattierungen, Texturen und 3D-Effekten. Grafiken und Icons werden mit klaren Formen und minimalen Details gestaltet. Kräftige Farbpaletten werden verwendet, um visuelle Attraktivität zu erzeugen und die Benutzer*innenführung zu verbessern. Das Design zielt darauf ab, visuelle Ablenkungen zu minimieren und sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, um eine klare Kommunikation und eine leicht verständliche Benutzer*innenerfahrung zu bieten. Als Gegenteil von Flat Design gilt der visuelle Designstil des „Skeuomorphismus“, bei dem realistische Texturen und Schatten verwendet werden, um physische Objekte nachzuahmen.

- 12 Ein Schwerpunkt der Vereinsarbeit ist die Erstellung und kostenlose Bereitstellung von beispielhaften digitalen Lehrmaterialien und digitalen Werkzeugen zur rezeptiven Filmbildung. Weitere Informationen online unter: <https://www.neue-wege-des-lernens.de/> und Satzung unter <https://www.neue-wege-des-lernens.de/der-verein/> (letzter Zugriff: 15.08.2023).
- 13 Die Statistik ist um Zugriffe von Webcrawlern bereinigt.
- 14 Top-Referrer Schulportale und Lernplattformen der Bundesländer online unter: <https://start.schulportal.hessen.de>, <https://lernplattform.mebis.bayern.de>, <https://lms.bildung-rp.de>, <https://www.lernraum-berlin.de>, <https://sh.itslearning.com>, <https://moodle.bildung-lsa.de>, <https://www.bildung-lsa.de>, <https://logineonrw-lms.de/>, Lernplattform des österreichischen Bildungsministeriums <https://www.eduvidual.at/> (letzte Zugriffe: 15.08.2023).
- 15 Top-Referrer Medienzentren, Landesmedienzentren und Qualitätsinstitute des Bundesländer online unter: <https://www.lmz-bw.de>, <https://apps.medienberatung.online>, <https://fachportal.lernnetz.de/sh.html>, <https://li.hamburg.de/filmbildung-lernbausteine/>, <https://medienzentrum-frankfurt.de>, <https://www.nibis.de>, <https://mzhd.padlet.org> (letzte Zugriffe: 15.08.2023).
- 16 Top-Referrer Hochschulen <https://ilias.uni-konstanz.de>, <https://elearning.uni-oldenburg.de>, <https://www.studon.fau.de>, <https://lpm.medienbildung.ovgu.de>, <https://www.uni-hildesheim.de>, <https://vc.uni-bamberg.de>, <https://lernraumplus.uni-bielefeld.de>, <https://studip.ph-karlsruhe.de>, <https://confluence.tu-dortmund.de>, <https://panda.uni-paderborn.de>, <https://filmanalyse.avinus.org> (letzte Zugriffe: 15.08.2023).
- 17 Top-Referrer Filmbildungsinstitutionen und medienpädagogisch ausgerichtete Portale online unter: <https://www.schulkinowoche.de>, <https://www.visionkino.de>, <https://www.filmportal.de>, <https://www.kinofenster.de>, <https://mekomat.de>, <https://filmundgeschichte.com>, <https://www.bildungsserver.de> (letzte Zugriffe: 15.08.2023).

- 18 Top-Referrer ausländische Hochschulen online unter: <https://moodle.ph-kaernten.ac.at>, <https://kulms.korea.ac.kr>, <https://bright.uvic.ca>, <https://moodle.phlu.ch>, <https://uwaterloo.ca>, <https://nexus.uwinnipeg.ca> (letzte Zugriffe: 15.08.2023).
- 19 Top-Referrer ausländische Filmbildungseinrichtungen online unter: <http://www.thefilmSPACE.org>, <http://www.filmeducation.org>, <https://filmcentralen.dk>, <https://kinokultur.ch> (letzte Zugriffe: 15.08.2023).
- 20 Auswahl Top-Referrer online unter: <https://bugenhagenschulim.padlet.org>, <https://bbsgestaltungund.padlet.org> (letzte Zugriffe: 15.08.2023).
- 21 Auswahl Top-Referrer online unter: <https://moodle.ehkg-hn.de>, <https://moodle.hbg-troisdorf.de>, <https://moodle.wentz-gym.de>, <https://assignments.onenote.com>, <https://teams.microsoft.com> (letzte Zugriffe: 15.08.2023).
- 22 E-Mail zur Kontaktaufnahme: lola@neue-wege-des-lernens.de.
- 23 Die Autor*innen des Studienbuchs Multimodalität. Grundlagen, Forschung und Analyse. Eine problemorientierte Einführung empfehlen Studierenden die interaktiven Lernbausteine für die Arbeit mit dem Film und sehen die Lernbausteine selbst als einen interessanten Gegenstand für eine multimodale Analyse (Wildfeuer et al. 2020).

Literatur

- Anders, Petra/Rüsel, Manfred (2006): Rund um „Lola rennt“: Kopiervorlagen für den Deutschunterricht, Berlin: Cornelsen.
- Anders, Petra/Staiger, Michael/Albrecht, Christian/Rüsel, Manfred/Vorst, Claudia (2019): Einführung in die Filmdidaktik: Kino, Fernsehen, Video, Internet, Berlin: Metzler.

Arbeitskreis Filmbildung der Länderkonferenz Medienbildung (2009/2015): Filmbildung. Kompetenzorientiertes Konzept für die Schule, online unter: https://lkm.lernnetz.de/positionen.html?file=files/Inhalte/Dateien_lkm/PDF/Filmbildung2015.pdf (letzter Zugriff: 15.08.2023).

Bergala, Alain (2006): Kino als Kunst. Filmvermittlung an der Schule und anderswo, Marburg: Bundeszentrale für politische Bildung/Schüren.

Berghoff, Matthias (2008): Reflexion von Fachsprache – ein Unterrichtsvorhaben unter kritischem Einbezug des SelGO-Fachangebots Deutsch zur Förderung selbstständigen Arbeitens in der Jahrgangsstufe 11, in: Frederking, Volker/Kepser, Matthis/Rath, Matthias (Hg.): Log in! Kreativer Deutschunterricht und neue Medien. Hartmut Jonas zum 65. Geburtstag gewidmet, München: kopaed, 185–241.

Berghoff, Matthias/Schneider, Olaf (2000): Texte in digitalen Erfahrungsräumen. Zur Konzeption einer eigenaktiven, konstruktiven und kommunikativen Lernumgebung im Internet, in: Computer und Unterricht 39, 54–57.

Bordwell, David (2008): Poetics of Cinema, New York: Routledge.

Frederking, Volker (2006): Symmedialität und Synästhetik. Begriffliche Schneisen im medialen Paradigmenwechsel und ihre filmdidaktischen Implikationen am Beispiel von Erich Kästners „Emil und die Detektive“, in: Frederking, Volker (Hg.): Filmdidaktik– Filmästhetik. Jahrbuch Medien im Deutschunterricht 2005, München: kopaed, 204–229.

Frederking, Volker/Krommer, Axel/Maiwald, Klaus (2018): Medien- didaktik Deutsch. Eine Einführung, Berlin: Erich Schmidt.

Frederking, Volker/Schneider, Olaf (2010): Filmdidaktische Optionen des Symmediums Computer, in: Lorenz, Matthias N. (Hg.): Film im Literaturunterricht. Von der Frühgeschichte des Kinos zum Symmedium Computer, Freiburg i. Br.: Fillibach, 287–300.

Haas, Gerhard (1997): Handlungs- und produktionsorientierter Literaturunterricht. Theorie und Praxis eines „anderen“ Literaturunterrichts für die Primar- und Sekundarstufe, Seelze-Velber: Kallmeyer.

Hickethier, Knut (2002): Drei Möglichkeiten zum Leben: Lola rennt (10.–13. Jahrgangsstufe), in: Deutschunterricht 55, 13–17.

Kammerer, Ingo/Maiwald, Klaus (2021): Filmdidaktik Deutsch. Eine Einführung, Berlin: Erich Schmidt.

Kepser, Matthis (2012): Der Filmvorspann im Deutschunterricht: Text oder Paratext? Mit einer Analyse der Titelsequenz von „Lola rennt“ (R. Tom Tykwer, D 1998), in: Baum, Michael/Laudenberg, Beate (Hg.): Illustration und Paratext. Jahrbuch Medien im Deutschunterricht 2012, München: kopaed, 75–92.

Klamt, Marlies (2015): Das Spiel mit den Möglichkeiten. Variantenfilme – Zwischen Multiperspektivität und Chaostheorie, Stuttgart: ibidem.

mebis-Redaktion Landesmedienzentrum Bayern (2023): Lernbausteine „Lola rennt“, online unter: <https://mebis.bycs.de/beitrag/lola-rennt> (letzter Zugriff: 15.08.2023).

Nelson, Theodor H. (1991): The Right Way to Think About Software Design, in: Laurel, Brenda (Hg.): The Art of Human-Computer Interface Design, Reading, Mass.: Addison-Wesley, 235–244.

Pfeiffer, Joachim/Staiger, Michael (2008): Zur Situation der Filmdidaktik. Einführung in das Themenheft, in: Pfeiffer, Joachim (Hg.): Der Deutschunterricht 60 (3), 2–7.

Schneider, Olaf (Hg.) (2015): Filmsprache von A – Z, Paderborn: Schöningh im Westermann Schulbuchverlag.

Schneider, Olaf (2001): TIDE-Projektbericht, in: Wermke, Jutta (Hg.), Hören und Sehen. Beiträge zu Medien- und Ästhetischer Erziehung, München: kopaed, 191–217.

Schneider, Olaf/Wittenbröcker, Volker (2010): Digitale Lernwelten und Lernsoftware– die „Designer-Perspektive“ oder wie kann man Metaphern mit Leben füllen?, in: Hugger, Kai-Uwe/Walber, Markus (Hg.): Digitale Lernwelten Konzepte, Beispiele und Perspektiven, Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss., 289–284.

Spinner, Kaspar H. (1999): Produktive Verfahren im Literaturunterricht, in: Ders. (Hg.): Neue Wege im Literaturunterricht, Hannover: Schroedel, 33–41.

Töteberg, Michael (1999): Run, Lola, Run: Die Karriere eines Films, in: Töteberg, Michael (Hg.): Szenenwechsel. Momentaufnahmen des jungen deutschen Films, Reinbek: Rowohlt, 45–49.

Tykwert, Tom (1998): LOLA RENNT, Deutschland: X Filme Creative Pool GmbH.

Tykwert, Tom (1998): Im Interview mit Michael Töteberg, in: Töteberg, Michael (Hg.): Lola rennt – Das Buch zum Film, Reinbek: Rowohlt, 129–142.

Wagener, Andrea/Biederbick, Dankwart/Elsholz, Heide (Red.)/Landesinstitut für Schule und Weiterbildung Soest (2000) (Hg.): Film als Gegenstand fachübergreifenden und fächerverbindenden Arbeitens in der gymnasialen Oberstufe. Beiträge der Fächer des Aufgabenfeldes I – Deutsch, Kunst, Literatur, Musik, Bönen: Verl. f. Schule u. Weiterbildung.

Wagner, Wolf-Rüdiger (2010): Eine digitale Wende in der Filmbildung? Neue Potenziale für die unterrichtliche Auseinandersetzung mit Filmen, in: Computer und Unterricht 79, 6–9.

Wildfeuer, Janina/Bateman, John A./Hiippala, Tuomo (2020): Multimodalität. Grundlagen, Forschung und Analyse. Eine problemorientierte Einführung, Berlin/New York: de Gruyter.

X Verleih (1998) (Hg.): Presseheft LOLA RENNT, Berlin: X Verleih.

Medien- und Linkliste (Software, Apps und DVD-ROMs)

Close-Up: Exploring the Language of Film. DVD-ROM für den Englischunterricht im Schöningh Verlag, herausgegeben von Carola Surkamp, online unter: <https://www.westermann.de/artikel/978-3-14-062429-9/Close-Up-Exploring-the-Language-of-Film> (letzter Zugriff: 15.08.2023).

Close-Up Film Language-App, Neue Wege des Lernens e. V., App für iOS und Android, <https://apps.apple.com/de/app/close-up-film-language/id413663130> (letzter Zugriff: 15.08.2023) und: <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.amma.closeup> (letzter Zugriff: 15.08.2023).

Close-Up: DVD-ROM-Reihe für den Englischunterricht im Schöningh Verlag, herausgegeben von Carola Surkamp. Einzelausgaben zu Four Weddings and a Funeral, Slumdog Millionaire, The King's Speech, Juno, L. A. Crash, Minority Report, online unter: https://www.westermann.de/artikel/978-3-14-062429-9/Close-Up-Exploring-the-Language-of-Film#Zugehoerige_Produkte (letzter Zugriff: 15.08.2023).

Filmisches Erzählen: Muster und Motive. Schulbuch mit CD-ROM für den Deutschunterricht im Cornelsen Verlag, online unter: <https://www.cornelsen.de/produkte/kursthemen-deutsch-filmisches-erzaehlen-muster-und-motive-schulbuch-mit-cd-rom-9783464609262> (letzter Zugriff: 15.08.2023).

Filmkanon des niedersächsischen Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ), online unter: <https://apps.medienberatung.online/index/filmkanon.html> (Merlin Login erforderlich).

Filmsprache-App, Neue Wege des Lernens e. V., App für iOS und Android, online unter: <https://apps.apple.com/de/app/filmsprache/id1024636045> (letzter Zugriff: 15.08.2023), und: <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.amma.filmsprache> (letzter Zugriff: 15.08.2023).

Filmsprache-Plakat – interaktiv, Neue Wege des Lernens e. V., online unter: <https://nwdl.eu/filmsprache/> (letzter Zugriff: 15.08.2023).

Padlet Maren Scharnberg: Lola rennt Filmsprache, online unter: https://padlet.com/maren_scharnberg/fh6qjuvw9vimeyor (letzter Zugriff: 15.08.2023).

P.A.U.L. D. – Persönliches Arbeits- und Lesebuch Deutsch – Oberstufe. Filmanalyse, CD-ROM im Schöningh Verlag, <https://www.westermann.de/artikel/978-3-14-062582-1/P-A-U-L-D-Persoentliches-Arbeits-und-Lesebuch-Deutsch-Oberstufe-Filmanalyse-Einzellizenz> (letzter Zugriff: 15.08.2023).

Texte, Themen und Strukturen – interaktiv, CD-ROM im Cornelsen Verlag GmbH, 2005.