



Erklärfilm



E-Learning

StarterPack

Ein Erklärvideo hat nahezu jeder schon mal genutzt. Egal ob politische, wissenschaftliche oder gesellschaftliche Themen oder einfach die Anleitung zum Krawatte-Binden – es gibt kaum etwas, was man nicht in einem bis zu fünf Minuten langen Video anschaulich auf den Punkt bringen könnte. Deshalb nutzen viele Menschen Erklärvideos in ihrer Freizeit zum Lernen, aber auch Themen, die im beruflichen Kontext eine Relevanz haben, lassen sich damit schnell vermitteln.

Der Vorteil von Erklärvideos liegt u. a. im Bewegtbild, denn Menschen finden zu Videoinhalten einen viel schnelleren Zugang als zu reinen Texten. Wird der Inhalt dann noch in eine spannende Geschichte verpackt, kommt also Storytelling zum Einsatz, dann prägt sich das Ganze auch noch besser ein. All das macht Erklärvideos Studien zufolge zum Lernformat mit der höchsten Akzeptanz beim Lernenden.

Die kurzen Videos eignen sich besonders, um Emotionen zu wecken und Awareness zu schaffen. So bieten sie sich z.B. zu Beginn eines Trainings an, um beim Lernenden erst einmal Interesse für das Thema zu wecken, anstatt direkt mit den Fakten loszulegen. Und auch besonders komplexe Themen werden durch die illustrierte Darstellung nicht nur nahbar, sondern auch besonders schnell verständlich.

Tipp

Unternehmen, die Erklärvideos produzieren, gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Ein paar Tipps für die Anbietersuche gibt es in unserem Blogartikel:

www.you-know.de/erklavideo-anbieter-suche/

Jede Menge Inspiration in Sachen Erklärfilm bietet unser Ideen-Navi

www.you-know.de/ideennavi/

Lernmethoden

-  Individuelles Lernen
-  Formales Lernen

Multimedialität (enthaltene Medien)

-  Video

Lerndauer

-  1 bis 3 Minuten

Häufige Einsatzzwecke

- Akzeptanz und Aufmerksamkeit schaffen
- In umfangreichere Trainings einsteigen oder zu Beginn einer Lernstrecke

Häufigkeit von Interaktion



Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Produktionszeit

-  20 bis 30 Tage

Themenfelder

- Regulatorische Themen 
- Prozesse/Software 
- Fachwissen 
- (Soft) Skills/Verhalten 
- Transformation/Change 

Didaktischer Anspruch (an Erstellenden)



Kosten

