

# Storytelling im Unterricht

## Vorstellung

Geschichten spielen eine große Rolle in unserem Leben, denn sie regen die Fantasie und Vorstellungskraft an und helfen uns außerdem dabei, uns besser an bestimmte Sachverhalte zu erinnern. Daher bietet die Methode des Storytellings auch für Schüler\*innen einen großen Mehrwert. Sie können dadurch besser in das Geschehen eintauchen und Zusammenhänge wirksamer verstehen sowie diese leichter verinnerlichen.

Storytelling gehört zu den ältesten Formen der Wissensvermittlung, denn durch das mündliche Geschichtenerzählen konnten nicht nur Wissen, sondern auch Fähigkeiten und Werte an die Nachfahren weitergegeben werden. Bilder und Geschichten lassen sich auch viel besser im Gedächtnis speichern als abstrakte Aufzählungen von Fakten, weshalb Storytelling so wichtig ist. Dies können sich sowohl Schüler\*innen als auch Lehrer\*innen zunutze machen, da sie ihre Lerninhalte dadurch anwendungsorientiert ausrichten können. Der Input für eine Story kann durch die Lehrer\*innen kommen oder Schüler\*innen können diese selbst erstellen. Gerade bei der eigenen Kreation von Schüler\*innen zeigen sich besonders häufig verschiedene positive Lerneffekte. Zum Beispiel wird die Fantasie von Schüler\*innen angeregt, sie verbessern ihre Kommunikationsfähigkeiten oder sie beginnen, Dinge kritisch zu hinterfragen. Gerade im heutigen digitalen Zeitalter kann auch prima auf das Digital Storytelling zurückgegriffen und die Methode mit digitalen Elementen, wie Ton, Bild oder Video, kombiniert werden. Digital Storytelling bzw. Storytelling an sich eignet sich also prima, um das Interesse und die Aufmerksamkeit der Schüler\*innen zu wecken.

Der Aufbau ist sowohl beim digitalen Storytelling als auch beim klassischen Storytelling gleich, da das Schema der Heldenreise verwendet wird. Diese zeichnet sich durch eine bestimmte Abfolge von Ereignissen und typische Charakteren aus. In der Heldenreise wird hauptsächlich die Entwicklung von Held\*innen beschrieben. Sie gehören zu den wichtigsten Figuren und müssen sich im Lauf der Geschichte verschiedenen Herausforderungen und Abenteuern stellen. Klassischerweise besteht eine Heldenreise aus einer Exposition, einem Konflikt und einer Auflösung. Nach dem Beginn in der gewohnten Welt der Held\*innen, in der die Ausgangssituation geschildert und ein Problem gestellt wird, folgen verschiedene Bewährungsproben und Ereignisse, bevor die entscheidende Prüfung kommt und nach erfolgreicher Bewältigung die Auflösung und Belohnung des Helden folgt. Üblicherweise gibt es auch Archetypen, also Charaktere, die für bestimmte Prinzipien stehen und das Geschehen vorantreiben, oder Antagonist\*innen, die als Gegenspieler\*innen der Held\*innen fungieren. Darüber hinaus gibt es noch weitere Archetypen.

Durch Storytelling können die Schüler\*innen in das Geschehen eintauchen, wodurch das Lernen bzw. das Auseinandersetzen mit dem Unterrichtsstoff erleichtert werden kann.

## Konzept

### Einleitung

Dieses Konzept dient als Hilfestellung, um Storytelling in den Unterricht integrieren zu können. Es werden sowohl die Grundlagen und Bestandteile einer guten Story erarbeitet als auch eine beispielhafte Vorgehensweise für den Unterricht dargestellt. Ziel ist es, dass ein Verständnis für diese Methode und ihren Einsatz entwickelt wird.

### Wissenswertes

Die Unterrichtseinheit ist für Schüler\*innen ab der Grundschule und darüber hinaus geeignet. Vorkenntnisse sind nicht notwendig. Die Lernziele dieses Konzepts lassen sich in zwei Phasen gliedern:

1. In der ersten Phase sollen die Schüler\*innen die Methode des Storytellings **kennenlernen**.
2. In der zweiten Phase sollen sie die Methode **verstehen** und auf ein bestimmtes Thema **anwenden** können. Außerdem sind sie in der Lage, eine eigene Geschichte entwickeln zu können.

Am Ende sind die Schüler\*innen dann dazu in der Lage, die Grundlagen der Methode benennen zu können, und haben deren Einsatzmöglichkeiten verstanden bzw. kennengelernt. Sie können das erlernte Wissen gezielt einsetzen und darüber urteilen, ob die Methode weiterhin beim Erlernen neuer Sachverhalten eingesetzt werden soll.

Die Unterrichtseinheit ist für eine Schulklasse (z. B. 25 Schüler\*innen) geeignet und hat eine ungefähre Dauer von 90 Min. Das benötigte Material ist in der folgenden Tabelle aufgelistet:

Material	Anzahl	Verwendung
Vorlage Handouts für die Schüler*innen	1 Klassensatz (je nach Klassengröße)	Bietet den Schüler*innen Hilfestellung beim Erstellen der Geschichten.
Material passend zu Thema und Fach (z. B. Vokabellisten)	1 Klassensatz (je nach Klassengröße)	Material soll mit Hilfe des Storytellings angewendet werden.
Vorlage Storyboard	1 Board pro Gruppe (z. B. 5 Boards für 5 Gruppen usw.)	Mit Hilfe des Storyboards wird die Geschichte aufgebaut und festgehalten.
Vorlage Tools zur Visualisierung	1 Klassensatz (je nach Klassengröße)	Wird die Geschichte visualisiert, kann dies mit Hilfe der Tools auf der Übersicht umgesetzt werden.
z. B. Plakate und Bilder, Tablets usw.	An die Gruppengröße anpassen (z. B. 1 Plakat/Tablet pro Gruppe)	Material dient zur Visualisierung der Geschichte.

Ein Großteil der Materialien ist kostenfrei. Werden Plakate oder ähnliches benötigt, können allerdings zusätzliche Kosten anfallen. Tablets können in Bibliotheken, Kreismedienzentren oder Schulen ausgeliehen werden.

## Die Unterrichtseinheit (Beispiel Englischunterricht)

Für die Unterrichtseinheit soll genug Personal für die Durchführung eingeplant und sich für ein Unterrichtsfach entschieden werden, in dem die Methode des Storytellings angewandt werden soll. Zur einfacheren Vorstellung nimmt dieses Konzept den Englischunterricht als Beispiel.

Die Schüler\*innen sollen zu Beginn mit der Methode des Storytellings vertraut gemacht werden und mit Hilfe dieser Methode neue Vokabeln im Englischunterricht lernen und diese verinnerlichen. Das Prinzip kann aber auch auf andere Unterrichtsfächer angewandt werden. Die Lehrkraft soll sich umfassend mit der Methode des Storytellings auseinandersetzen, bevor der Workshop durchgeführt wird, damit die Methode den Schüler\*innen verständlich erklärt werden kann. Außerdem soll sie sich ein Thema überlegen, das behandelt wird, und das entsprechende Material ausdrucken bzw. organisieren.

Zum Einstieg gibt die Lehrkraft eine kurze Einführung in die Methode des Storytellings, erklärt den Ablauf des Workshops und stellt anschließend das Thema vor, zu dem die Schüler\*innen eine Geschichte entwickeln sollen. Beispielfähig kann das Thema „Umzug“ gewählt werden. Zu diesem Thema erhalten die Kinder zunächst die nötigen Vokabeln, die erlernt werden und in der Geschichte vorkommen sollen. Anschließend werden die Schüler\*innen in Kleingruppen eingeteilt.

**Tipp:** Die Gruppengröße sollte bei max. 5 Schüler\*innen liegen.

Jede Gruppe entwickelt nun eine eigene Geschichte aus dem vorgegebenen Vokabular. Dafür soll zunächst eine Kernidee festgelegt und anschließend die Geschichte konstruiert werden, indem die Protagonisten und die Problemstellung festgelegt sowie Steckbriefe für die einzelnen Figuren erstellt werden. Außerdem werden die Schauplätze festgelegt, überlegt, wie Dramaturgie aufgebaut werden kann, und Erzählfiguren bzw. Erzählperspektiven gewählt. Als Unterstützung können Skizzen auf der Storyboard Vorlage festgehalten und das Handout mit Informationen über die Methode sowie die Vokabelliste verwendet werden. Anschließend kann die Geschichte noch visualisiert werden. Passende Tools finden sich beispielsweise in der Toolbox.

Im Anschluss stellen sich die Kinder die Geschichten gegenseitig im Plenum vor, ggf. mit Hilfe von Visualisierungstools. Nach der Präsentation erfolgt ein Feedbackgespräch, beispielsweise in Form einer Gruppendiskussion. Um die erlernten Wörter zu festigen, können die Kinder die Geschichte zuhause (nochmals) verschriftlichen und die neuen Vokabeln wiederholen.

Das Storyboard, das Handout und die Toolbox können einzeln auf der Website des IfaKs heruntergeladen werden.



Für die Erstellung dieses Konzeptes wurden unter anderem Inhalte der Materialien und Handouts zu Storytelling im Unterricht verwendet, welche im Rahmen des Projektes „school@learntec“ an der Hochschule der Medien Stuttgart erstellt und durch das Institut für angewandte Kindermedienforschung überarbeitet wurden.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>).

## Quellenangaben und weiterführende Informationen:

Becker, A.; Mößnang, A. (2021): Storytelling im Unterricht: Auf Abenteuerreise zu Held\*innen werden. *bildung+ schule digital* 2021/1, 41-42.

Landesbildungsserver Baden-Württemberg (o. D.): *Englisch in der Grundschule – Storytelling im Englischunterricht.*

<https://www.schule-bw.de/faecher-und-schularten/schularten/grundschule/faecher/englisch/storytelling/story3.html>. (10.07.2021)

*Storytelling & Gamification, Kooperatives Lernen & Interaktive Videos* (o. D.).

<https://learntec-hdm.iuk.hdm-stuttgart.de/index.php/gamification-storytelling-an-schulen/>. (10.07.2021)

## Ablaufplan

Lernphase	Lernziele	Inhalte	Sozialform	Methoden	Medien	Dauer (in min)
<b>Einstieg</b> (Kenntnis)	Die Schüler*innen lernen die Methode des Storytellings kennen.	Die Methode wird vorgestellt, der Ablauf erklärt und das Thema, zu dem die Kinder eine Geschichte erarbeiten sollen, vorgestellt. Außerdem erhalten sie das benötigte Material (z. B. Handouts, Vokabellisten etc.).	Plenum	Vortrag der Lehrkraft mit Bildern	PowerPoint-Präsentation, Handouts, Vokabellisten	10
<b>Erarbeiten</b> (Verständnis und Anwendung)	Die Schüler*innen sind in der Lage, die Methode zu verstehen und auf ein bestimmtes Thema anwenden zu können. Außerdem sind sie in der Lage, eine eigene Geschichte entwickeln zu können.	Die Schüler*innen werden in Kleingruppen eingeteilt und erarbeiten passend zum Thema eine Geschichte aus dem nötigen Vokabular. Bei Fragen oder Problemen soll Hilfestellung gegeben werden.	Gruppenarbeit	Storytelling zum ausgewählten Thema, Lehrkraft als Hilfestellung	Handouts, Storyboard Vorlage, Tools zur Visualisierung	30 (+ ggf. Puffer)
<b>Auswerten</b> (Urteil)	Die Schüler*innen können darüber urteilen, ob die Methode weiterhin beim Erlernen von neuen Sachverhalten eingesetzt werden soll.	Die Kinder stellen die Geschichten im Plenum vor und erhalten ggf. weitere Aufgaben für zuhause, um das Erlernte zu festigen. Außerdem wird festgehalten, was die Kinder im Workshop gelernt/nicht gelernt haben und was ihnen gefallen/nicht gefallen hat.	Plenum	Präsentation der Ergebnisse, Gruppendiskussion oder Feedback-Gespräch (z. B. über Post-Its, die an der Tafel/Pinnwand (oder ähnliches) festgehalten werden)	Stifte, Papier, Pinnwand, Whiteboard oder magnetische Tafel (etc.)	Präsentation: 30 (pro Gruppe ca. 5 min)  Feedback /Puffer: 20

Für die Erstellung dieses Konzeptes wurden unter anderem Inhalte der Materialien und Handouts zu Storytelling im Unterricht verwendet, welche im Rahmen des Projektes „school@learntec“ an der Hochschule der Medien Stuttgart erstellt und durch das Institut für angewandte Kindermedienforschung überarbeitet wurden.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>).

## Checkliste ✓

In Storytelling-Methode einlesen	Einlesen in die Grundfunktionen, Vorgehensweise, Erzählstruktur etc., sodass die Methode den Schüler*innen verständlich erklärt werden kann	
	PowerPoint-Präsentation mit den nötigen Informationen	
	PowerPoint-Präsentation mit den nötigen Informationen zum Einstieg erstellen	
Thema überlegen	Welches Thema soll mit Hilfe der Storytelling-Methode erarbeitet werden?	
	Thema in PowerPoint übernehmen	
	Nötiges Material vorbereiten (z. B. Vokabellisten)	
Material ausdrucken (im Klassensatz)	Storyboard Vorlage	
	Handouts für die Schüler*innen	
	Tools zur Visualisierung	
	Ggf. weiteres Material (z.B. Vokabellisten)	
Material für Feedbackrunde organisieren	z. B. Post-Its oder ähnliches	
Aufgaben zum eigenständigen Wiederholen überlegen	z. B. Hausaufgaben, Vokabeltest etc.	
Genügend Personal einplanen		

Für die Erstellung dieses Konzeptes wurden unter anderem Inhalte der Materialien und Handouts zu Storytelling im Unterricht verwendet, welche im Rahmen des Projektes „school@learntec“ an der Hochschule der Medien Stuttgart erstellt und durch das Institut für angewandte Kindermedienforschung überarbeitet wurden.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>).

## Storytelling im Unterricht - Handout für Schüler\*innen

### Was ist Storytelling?

Storytelling gehört zu den ältesten Formen der Wissensvermittlung, denn durch das mündliche Geschichtenerzählen konnten nicht nur Wissen, sondern auch Fähigkeiten und Werte an die Nachfahren weitergegeben werden.

Bilder und Geschichten lassen sich viel besser im Gedächtnis speichern als abstrakte Aufzählungen von Fakten, weshalb Storytelling so wichtig ist und wir uns an Geschichten so gut erinnern können.

### Was ist Digital Storytelling?

Beim Digital Storytelling werden klassische Geschichten mit digitalen Elementen kombiniert und die Geschichte so zu einer multimedialen Erzählung gemacht. Beispielsweise können Bildergeschichten mit Geräuschen oder Musik untermalt oder ein kurzes Hörspiel in Bildern miterzählt werden.

### Aufbau der Geschichte

Nach Joseph Campbell folgt jede Geschichte dem Prinzip der **Heldenreise**. Der Aufbau der Geschichten ist somit in allen Kulturen gleich.

#### Erster Akt (Exposition):

- Gewohnte Welt
- Ruf des Abenteurers
- Der/Die Held\*in zögert zunächst und wird von Mentor\*innen ermutigt

#### Zweiter Akt (Konflikt):

- Bewährungsproben
- Verbündete/Feinde
- Entscheidende Prüfung (Höhepunkt der Geschichte)

#### Dritter Akt (Auflösung):

- Belohnung
- Rückweg
- Rückkehr in die gewohnte Welt

### Archetypen

In jeder Heldenreise kommen verschiedene Charaktere vor, doch im Zentrum steht immer der/die Held\*in bzw. der/die **Protagonist\*in**. Er oder sie treibt die Handlung voran. Weitere mögliche Archetypen bzw. Charaktere sind beispielsweise:

- **Mentor\*innen**

Sie sind eine Art Lehrer\*in und unterstützen den/die Held\*in. Sie bieten außerdem Beistand und Sicherheit. Ihre Hinweise sind selten und wertvoll.

- **Gefährt\*innen**

Gefährt\*innen oder Verbündete unterstützen den/die Held\*in als Begleiter und stehen bei Fragen zur Verfügung oder bieten ihre Hilfe an. Sie sind Gleichgesinnte und gute Freund\*innen, denen vertraut werden kann.

- **Widersacher\*innen**

Widersacher\*innen sind Gegner\*innen und das genaue Gegenteil der Held\*innen. Sie fordern den/die Held\*in heraus, um den Konflikt weiterzuentwickeln.

- **Schwellenhüter\*innen**

Schwellenhüter\*innen verwehren dem/der Held\*in die Fortsetzung des Abenteuers, indem sie eine Prüfung stellen. Sie stehen z. B. außerdem für Pech und Widerstände und möchten überwunden werden.

- **Trickster\*innen**

Trickster\*innen treten als komische Erscheinung auf, die Unordnung oder Überraschung in die Geschichte bringen. Hinter dieser Figur verbirgt sich meist der Wunsch nach Veränderung.

Folgende Checkliste gibt einen Überblick über die wichtigsten Bestandteile von Storytelling im Unterricht:

- **Kernidee/ Recherche:** Wie lautet die Problemstellung? Wer ist der/die Protagonist\*in?
- **Steckbriefe:** Welche Figuren kommen in der Geschichte vor?
- **Schauplatz:** Wie ist die erzählte Welt aufgebaut?
- **Dramaturgie:** Was passiert wann und warum? Bezug zum Thema? Besteht die Geschichte aus drei Akten?
- **Erzählperspektive:** Ist der/die Erzähler\*in allwissend, neutral oder personal?
- **Storyboard:** Welche Szenen gibt es? Wie können erste Skizzen aussehen?
- **Digitale Umsetzung:** Präsentation oder Video? Bild und/oder Ton?
- **Feedback/Reflexion:** Wie sieht mein Lernfortschritt aus? Was kann ich jetzt?

Für die Erstellung dieses Konzeptes wurden unter anderem Inhalte der Materialien und Handouts zu Storytelling im Unterricht verwendet, welche im Rahmen des Projektes „school@learntec“ an der Hochschule der Medien Stuttgart erstellt und durch das Institut für angewandte Kindermedienforschung überarbeitet wurden. Dieses Werk ist lizenziert unter einer **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland Lizenz** (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>).