

Sylvia Feil

Den Stein ins Rollen bringen – wenn Geschichten das Lernen aktivieren

Digitales Storytelling in der Erwachsenenbildung

Wie lassen sich mit digitalen Mitteln gute Geschichten erzählen? Gut gemachte digitale Erzählvideos können eine große Verbreitung erreichen und sind dank Smartphone ohne großes technisches Wissen machbar. Mit adäquaten Lernsettings lassen sich entsprechende Methoden in der Erwachsenenbildung vermitteln.

Noch ist nicht entschieden, welchen Schub digitale Erzählwelten im Jahr 2020 erhalten. Denn der schnelle Umstieg von vorwiegend analoger Lehre in rein digitale Formate bevorzugte zunächst die einfache Umsetzung. Zwar muss digital gestütztes Storytelling nicht aufwendig sein, doch es bedarf etwas mehr Planung. Ein wesentlicher Grund hierfür ist der Wechsel der aktiven Person: Nicht die Lehrenden halten das Heft des Handelns in der Hand, sondern die Lernenden. Ein Perspektivenwechsel den es zu gestalten gilt.

Von der Heldenreise zur Lernreise: Geschichten erleichtern das Lernen

Geschichten zu erzählen ist ein Teil der Kulturhistorie und war auch früh schon eine intermediale Praxis, wie Höhlenmalereien zeigen. Eine der ältesten Sagen ist die vom Riesen Budj Bim: Ein müder Riese, der sich setzte und so zum Vulkankrater versteinerte. Im australischen Bundesstaat Victoria wird diese Geschichte, als wohl älteste überlieferte der Menschheit, seit

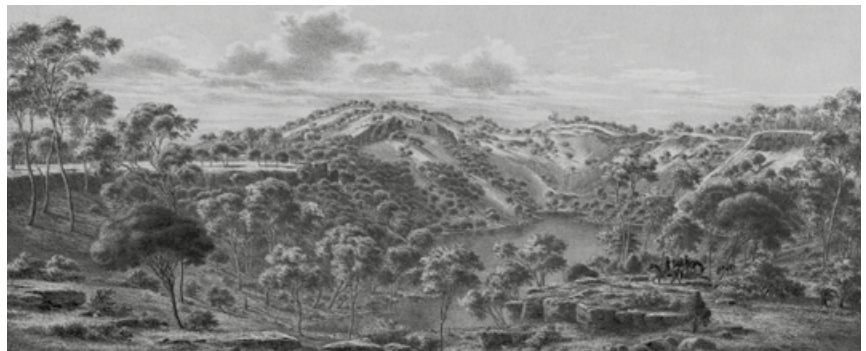


Sylvia Feil ist freie Wissenschaftsjournalistin im Bildungsbereich.

37.000 Jahren erzählt.¹ Vor rund 500 Jahren veränderte der damals erfundene Buchdruck die Wissensweitergabe nachhaltig. Allerdings war die Lesekompetenz anfangs sehr inhomogen und die einsetzende Reformation nutzte vor allem Flugblätter mit eingängigen Grafiken, um ihre Ideen zu verbreiten. Das Medium, das den Wissenserwerb aktuell wandelt, ist das Smartphone. Wenn Youtube als

Suchmaschine begriffen wird, macht dies die Dimension schnell deutlich:² Wissen ist jederzeit und überall verfügbar, sofern die Suchenden zumindest ein Smartphone haben.

Storytelling in der Erwachsenen- und Weiterbildung ist allerdings mehr als ein Erklärfilm. Eine echte Transformation, echter Wissenserwerb geschieht durch aktives Aneignen. »Lernen mit Onlinevideos ist ein mögliches Medium, [...]. Allerdings nur, wenn es Unterstützungsangebote, Lerngemeinschaften und Kontexte gibt, welche das aktive Lernen unterstützten. [...] Junge Menschen brauchen Gründe und auch Unterstützung, um sich mit Themen



Wikimedia/Eugene von Guérard



Die Illustration aus den 1860er Jahren zeigt den Vulkankrater des Budj Bim (Bild oben). Übersetzt ins Storytelling (Bild unten): Die Geschichte des Riesen, der sich müde niederkniete und versteinerte.

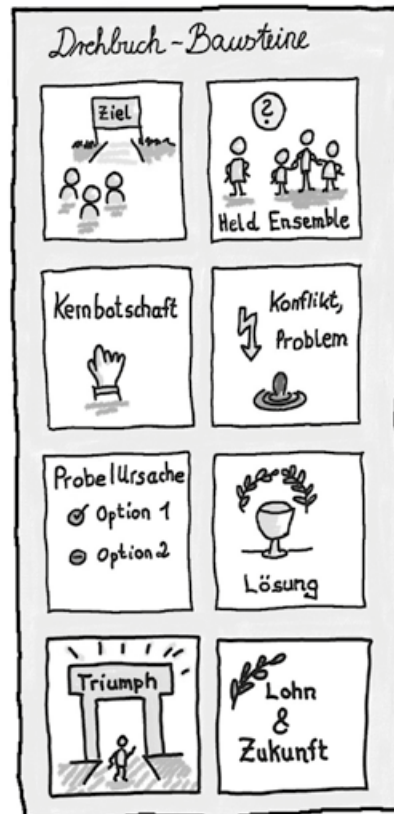
auseinanderzusetzen, welche ihnen fremd sind«³, sagt Mizuko Ito vom Humanities Research Center der University of California in Irvine (USA). Das Wissen muss mindestens im Geiste nachvollzogen und reflektiert werden. Der Abgleich mit Vorwissen ist nötig und am Ende integriert sich die Information in die Wissenslandkarte.

So setzen Kursleitende das digital gestützte Storytelling ein, um Kursinhalte motivierend zu präsentieren, oder um Teilnehmenden anzubieten, sich das Wissen aktiv und selbstbestimmt anzueignen. Letztere kommen in einen Kurs mit einer Vorstellung davon, warum das Thema für sie relevant ist. Nun gilt es, dass sie sich das Wissen zu Eigen machen und mit dem verknüpfen, was sie schon mitbringen. »Die Konstruktion von Wissen ist ein hochindividueller Prozess, weshalb es »die« ideale Erklärung für alle nicht gibt«, merkt der Bremer Didaktiker Christoph Kulgemeyer an.⁴

Für die so wichtige Interaktion bietet Storytelling eine Einbettung einzelner Medien in eine Lernreise an, in der die Teilnehmenden die Rolle des Protagonisten oder der Protagonistin einnehmen: Sie überwinden die Hürde, neues Wissen zu lernen. Der Kurs wird zur Lernreise. Wie in guten Lehrvideos zeichnet sich diese durch eine Adaption an die Zielgruppe, eine klare Struktur und das verdeutlichen relevanter Zusammenhänge aus. Die Bedeutung der sozialen Interaktion zeigt sich auch darin, dass sich die Quelle des Lehrstoffs vervielfältigt, wenn andere Teilnehmende als Erfahrungsgebende einbezogen werden.⁵ Gerade in der Erwachsenenbildung steht ein Kaleidoskop an Vorerfahrung zur Verfügung, das eingebunden werden kann. Sei es, dass je nach Vorerfahrung verschiedene Lernwege vorgelegt sind. Sei es, dass dies beim Finden von Lerngruppen und folgenden Ausarbeitungen genutzt wird.

Wie aus Zutaten eine Komposition wird

Am Anfang der Planung stehen Lernziele und Zielgruppe. Für die Umset-



Drehbücher nehmen Bausteine der Geschichte auf und ordnen ihnen Funktionen und Medien zu.

zung sind Drehbücher, auch Storyboards genannt, zu empfehlen. Das können einfache Tabellen, Mindmaps oder auch Skizzen der Lehrinhalte sein, in denen festgehalten wird, welches Lernziel mit welcher Methode wie und wann erreicht werden soll. Hier kann auch schon notiert werden, an welchen Stellen ein Feedback erfolgt. Welcher Teil der Inhalte wird als Input gelehrt, was soll allein und was gemeinsam erarbeitet werden? Findet sich eine Rahmenhandlung? Im Idealfall passen dann alle Puzzleteile wie von selbst zusammen. Ein Resultat können Kursarchive aus Recherchen der Teilnehmenden in Form eines Wikis oder Blogs sein.

Persönliche Stärken können eingesetzt werden, zugleich lernen die Teilnehmenden voneinander und ihre Medienkompetenz steigt. Ein Spezialfall der Anleitung ist eine digitale Schnitzeljagd, in der wie in einem Rollenspiel die Unterthemen erarbeitet

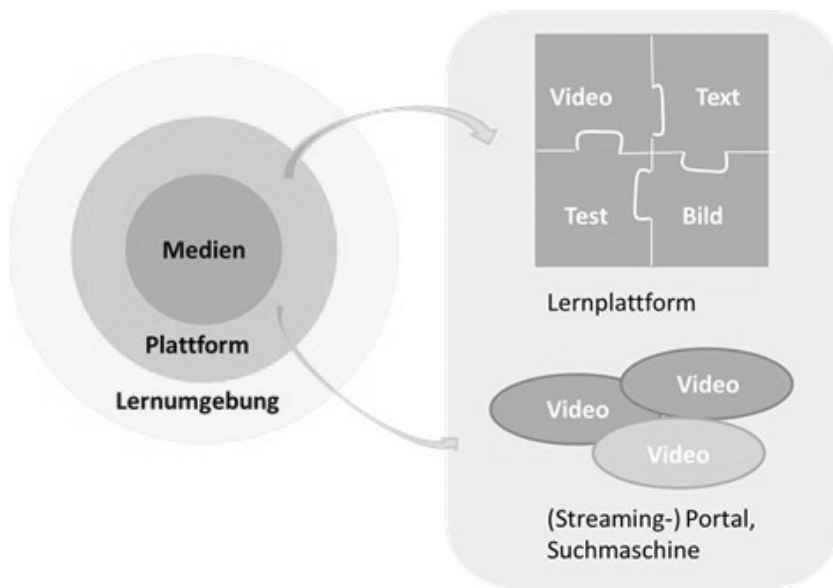
werden und am Ende der ganze Kurs das Ergebnis zusammenstellt. Rollenspiele im Fremdsprachenunterricht können direkt mit Programmen, die Stimmen verzerren und diese dann auswählbaren Charakteren verleihen. Aufwendiger ist, die einzelnen Rollen selbst vorzubereiten und mit Aufgaben zu versehen. Dies kann ein Webquest oder Escape Room sein. Letzterer greift stark das gemeinsame Lernen, das Zusammenführen verschiedener Expertisen auf. Schon in der Literatur gibt es neben einzelnen Helden auch Geschichten, in denen kleine Teams eine Herausforderung annehmen. Eine seit langem erfolgreiche Konstellation sind die drei Fragezeichen, einst von Alfred Hitchcock erfunden. Diesen Gedanken greift die Lernreise als Expedition auf – was den besonderen Stärken der digitalen Medien entgegen kommt.

Von Medien zur Lernumgebung

Durch die sinnvolle Einbettung verschiedener Medien in eine (Lern-) Plattform lassen sich diese in einer Lernumgebung nutzen. Neben einem Lernmanagementsystem können das auch OER-Portale (Open Educational Resources – frei verfügbare Lehr- und Lernmaterialien), Wikis und Foren bis hin zu Webseiten sein. Auch Soziale Medien und Blogs können genutzt werden.

Derartige Kombinationen ermöglichen Wissens- und Lernreisen zur Ergebnis-sicherung und Reflexion im Rahmen einer Präsentation. Die Auswahl oder Gestaltung der Medien orientiert sich nicht an einem vermeintlich technisch-ästhetischen Stand, sondern daran, was didaktisch reduziert, sinnvoll und auch verfügbar ist.

Innerhalb der Geschichte übernimmt jedes Medium eine Funktion und durch ihre Mischung werden mehr Sinne und damit Emotionen angesprochen. Beispielsweise zeigen Bilder Schlüsselelemente oder werden mit Sprechblasen versehen zum Cartoon. Bewegung und Raumdetails vermitteln Töne und Musik einerseits, Videos andererseits.



Um aus einem Kursthema eine Lernreise zu machen, werden die Medien sinnvoll kombiniert und über eine Plattform zugänglich. Die Lernumgebung kann ein Kurs in Präsenz sein oder aber verschickte Handouts, digitale Präsentationen, usw.

Text und Sprache wirken als Bindemittel; sie transportieren Informationen, die nicht so schnell erfasst werden. Einen Zwischenstatus bei den Medien haben Status-Icons (Emoticons).

Die Vernetzung der Medienformate kann über eine Verlinkung erfolgen. Diese Konvergenz wird noch stärker, wenn die Formate miteinander verbunden sind und aufeinander verweisen. Sogenannte Hotspot-Imagemaps erlauben, an verschiedenen (markierten) Punkten eines Bildes noch vertiefende Informationen als Hypertext aufzurufen. Von einer relativ linearen Navigation gelangt man so schnell zu einem erkundenden Lesefluss.

Entscheidend sind nicht viele oder gar schwer wiederauffindbare Tools sondern stattdessen ein Fokus auf die Interaktion mit den Teilnehmenden und unter ihnen. Die Geschichte ist der Rahmen, die Stütze des Lernwegs. Und es reicht manchmal auch, eine Lernlandschaft zu haben, deren einzige Aufgabe es ist, wie eine Karten-Legende immer wieder zu den richtigen Lernpaketen und Tools zur Abgabe zu verlinken.

Technisch ließen sich stets neue Programme präsentieren. Bei der Auswahl

ist darauf zu achten, dass sie die Lernenden didaktisch sinnvoll unterstützten. So kann eine Lernreise mit einer Gamification kombiniert werden (Scores, Levels, Bestenlisten, Feedback, Zertifikate und Auszeichnungen, etc.). Jedoch je mehr Design ein Programm mitbringt, desto genauer sollte geprüft werden, wo die aufbereiteten Inhalte gespeichert werden – lokal auf dem eigenen Lernmanagementsystem, Server oder Rechner? Oder handelt es sich um eine browser-

basierte Software, bei der gar nicht so klar ist, wo die Inhalte lagern, wer Zugriff hat und welche Daten bei der Nutzung gespeichert werden?

Die Stärken digitaler Medien im Storytelling

Guppenarbeit ist digital orts- und zeitunabhängig möglich oder in Online-Präsenzformaten umsetzbar. Auch der Leistungsnachweis kann digital gestützt sein. Nicht nur die klassische Präsentation baut auf entsprechenden Programmen auf: als weitere digitale Formate bieten sich Filme, Lerntagebücher oder ein gemeinschaftlich geführtes Forum an. Die Umsetzung als Lernreise hängt wesentlich von der Gruppengröße, der Dauer und Häufigkeit der Lehreinheiten und der Verteilung von analogen zu virtuellen Lernphasen ab.

Bedeutet Storytelling nun, dass Lernen nicht mehr anstrengend ist? Die Faktoren Aktivierung und Motivation werden gestärkt, doch Lernen bleibt eine Herausforderung! Es erfordert, die Aufmerksamkeit auf den richtigen Punkt zu lenken, die Erkenntnis bewusst aufzunehmen und zu verankern. Dabei bereitet die Vorarbeit einigen Lehrenden bereits Spaß. Ein Ansatz ist, den Lehrstoff aus einer anderen Perspektive heraus erarbeiten zu lassen. Nämlich aus der der Lernenden selbst.



Zusammenarbeit zählt zu den Stärken digitaler Medien. Sie bieten an, auf Inhalte und Arbeitsprozesse zeitlich und örtlich ungebunden zuzugreifen, vernetzen Köpfe oder auch Inhaltselemente; erlauben viele Facetten einzubringen und ermöglichen statt nur eines Kursraumes eine Vielzahl von Köpfen für die Entwicklung eines Themas und seine Anbindung an die Lebenspraxis einzubeziehen.

Storytelling kann den eigenen Lernweg transparent machen. Ganz gleich ob nun gemeinsam oder individuell die Ergebnisse dokumentiert und kommentiert werden, es erleichtert die Reflexion darüber, ob die (selbst-)gesteckten Lernziele erreicht werden. Digitale Lernjournale und gemeinsame Blogs oder Wikis helfen, die Handhabung bereits im Kurs einzuüben und Schritte des Transfers im Alltag zu planen und zu beginnen.

Wenn es Storytelling schon so lange gibt, warum ist es in der digitalen Form so spannend? Die Antwort liegt in den Stärken, die hier besonders zum Tragen kommen. Die Inhalte sind nicht nur von überall zugänglich, sondern auch aktualisierbar. Die Vernetzung verschiedener Medien ist möglich und die Teilnehmenden werden Teil der Lernreise. Sie können miteinander zeitgleich arbeiten und bringen viele Facetten aus ihrem bisherigen Erfahrungsschatz, ihrer Berufs- und Lebenswelt ein. Statt sich auf nur eine allwissende Lehrperson als Wissensquelle zu beziehen, werden viele Köpfe und damit Quellen verfügbar. Aufgabe der Kursleitung ist die klare Struktur, Anleiten und das Setzen von Impulsen. Sie kann so dazu beitragen, viel in Bewegung zu bringen und nicht nur versteinerten Riesen nach Tausenden von Jahren zu gedenken, sondern sich in neue Erzählformate zu begeben.

Anmerkungen

- 1 Nachricht »Eine uralte Geschichte« FAS 16.02.2020, S. 53.
- 2 Herbst/Musiolik 2016, S. 143; Dorgerloh/Wolf 2019, S. 8.
- 3 Ito in Dorgerloh/Wolf 2019, S. 54.
- 4 Kulgemeyer 2018, S. 8.
- 5 Küntzel 2019, S. 82.

Literatur

- Dorgerloh, S.; Wolf, K.n D. (Hg.) (2019): Tutorials – Lernen mit Erklärvideos. Weinheim.
- Fuchs, W. T. (2017): Crash-kurs Storytelling – inkl. Arbeitshilfen online. Grundlagen und Umsetzungen. München.
- Herbst, D. G.; Musiolik, T. H. (Hg.) (2016): Digital Storytelling. Spannende Geschichten für interne Kommunikation, Werbung und PR. Berlin.
- Kulgemeyer, C. (2018): Wie gut erklären Erklärvideos? Ein Bewertungsleitfaden. In: Computer + Unterricht, Heft 109, S. 8–11.
- Küntzel, B. (2019): The Learner's Journey. Storytelling as a design principle to create powerful learning experiences. Norderstedt.
- Niegemann, H. M.; Weinberger, A. (Hg.) (2018): Lernen mit Bildungstechnologien. Praxisorientiertes Handbuch zum intelligenten Umgang mit digitalen Medien. Living reference work, continuously updated edition. Berlin, Heidelberg.
- Scheiter, K.; Richter, J.; Renkl, A. (2018): Multimediales Lernen: Lehren und Lernen mit Texten und Bildern. In: Niegemann, H. M.; Weinberger, A. (Hg.): Lernen mit Bildungstechnologien. Praxisorientiertes Handbuch zum intelligenten Umgang mit digitalen Medien. Berlin, Heidelberg, S. 1–26.

