

Treibstoff fürs Gehirn

Storytelling- und Medienkompetenz als Schlüssel zur Zukunft. Mit DigitalSchoolStory ist in Offenbach ein im Rhein-Main-Gebiet bislang einzigartiges Schulprojekt angelaufen.

*Text: Sebastian Schellhaas
Fotos: Harald Schröder*

„Wie heißt noch mal die Webseite mit den kostenlosen Bildern?“ fragt Matthis, 16 Jahre. Die Antwort von Rieke Strehl, Lehrerin an den Gewerblich-Technischen Schulen (GTS) der Stadt Offenbach, kommt prompt, und schon verschwinden Matthis und seine drei Mitschüler wieder hinter ihren Bildschirmen. Die vier Elftklässler arbeiten an einem Video zum Thema anthropogener Treibhauseffekt. Seit vier Wochen tüfteln sie an dem Thema, am Storyboard und an der Umsetzung, zwei Stunden pro Woche im Umwelttechnikkurs von Strehl. Jetzt geht es ans Filmen und Schneiden, später wird noch vertont. Am Ende soll das Video nicht länger als eineinhalb Minuten werden, alles im Smartphone-kompatiblen Hochformat. Dabei soll das Thema möglichst kreativ und einfach verständlich auf den Punkt gebracht sein. Anders gesagt, tauglich, um auf TikTok, Instagram, Youtube oder anderen Social-Media-Kanälen gepostet werden zu können. Hintergrund der Aktion ist ein Bildungsprojekt, das die Themen Storytelling- und Medienkompetenz zusammenbringt. DigitalSchoolStory heißt das Projekt, das bislang zehn Klassen von Jahrgangsstufe



Auf den Punkt gebracht. Schüler beim Videodreh.



sechs bis elf in insgesamt acht Bundesländern durchlaufen haben. Strehls Klasse ist die erste im Rhein-Main-Gebiet, in der DigitalSchoolStory als Modellprojekt für Neues Lernen durchgeführt wird.

NEUES LERNEN

Hinter dem Begriff Neues Lernen verbirgt sich ein Ansatz, in dem es darum geht, vor allem schulische Bildung den Umständen einer sich verändernden Welt anzupassen. „Wenn man sich mit dem Thema Schule beschäftigt, merkt man schnell, wie wenig sich seit den eigenen Schultagen getan hat. Gleichzeitig haben sich die Anforderungen da draußen massiv gewandelt. Die Kluft zwischen Schule und Arbeitsleben zieht immer mehr auseinander. Mit DigitalSchoolStory wollen wir diese Kluft überbrücken“, erklärt Nina Mühlens, Geschäftsführerin und zusammen mit Siegfried Baldauf Gründerin von DigitalSchoolStory.

Im Zusammenhang mit Neuem Lernen spielt Digitalisierung natürlich eine zentrale Rolle. Nicht nur im Hinblick auf die Anforderungen, die digitales Lernen mit Video-Konferenzen und anderem mit sich bringt. Es geht auch darum, aus der zunehmenden Informationsflut, der junge und auch ältere Menschen durch mannigfache Informationskanäle, insbesondere in digitalen sozialen Netzwerken, ausgesetzt sind, angemessen zu filtern, was relevant und was irrelevant ist. Hier sind Medienkompetenzen gefragt, die ebenso wie das Filtern oder Sondieren von Informationen gleichermaßen die Fähigkeit beinhalten, aus dem Gefilterten selbst Inhalte generieren zu können. Beispielsweise ein in Eigenregie recherchiertes und produziertes Erklärungsvideo zum anthropogenen Treibhauseffekt. Der Punkt ist, es ist es nicht damit getan, relevante Informationen aneinanderzureihen. Wie so oft macht der Ton die Musik beziehungsweise kommt es darauf an, wie diese Informationen verpackt und präsentiert werden. Gutes Storytelling ist das Schlüsselwort.

DIGITALES GESCHICHTENERZÄHLEN

„Geschichten sind wie Treibstoff für unser Gehirn“, sie begeistern uns, berühren uns



links:
DigitalSchoolStory
Gründerin
Nina Mühlens (l.)
und Rieke Strehl (r.)

mitte:
Selbstorganisiert
kreativ arbeiten
statt pauken im
Frontalunterricht

rechts:
Digitale Medien
als pädagogische
Schnittstelle

emotional und eröffnen uns neue Welten, heißt es im Promo-Video von DigitalSchoolStory. Gemeint sind aber nicht Epen à la Tolstoj und Proust, sondern eine ganz bestimmte, verdichtete Art des Storytellings, wie sie sogenannte Content-Creator auf TikTok, Instagram, Youtube und anderen Social-Media-Kanälen perfektioniert haben: Nämlich in Gestalt von kurzen Videos, in denen Themen in zielgruppengerechter Sprache anschaulich und dabei komprimiert fokussiert dargestellt werden. Oft sind die Erklärvideos keine zwei Minuten lang. Mit DigitalSchoolStory wollen Mühlens und ihr rein ehrenamtlich arbeitendes Team diese Art des Geschichtenerzählens in den Schulunterricht einbringen. Nicht um aus allen Schülerinnen und Schülern Content Creator für Social-Media-Kanäle zu machen. Wenngleich auch das, nämlich die Fähigkeit in digitalen sozialen Netzwerken agieren, reagieren und sich austauschen zu können, zunehmend wichtiger wird, auch für das soziale und berufliche Leben außerhalb dieser Netzwerke. Mühlens und ihr Team haben andere Ziele.

ZUKUNFTSKOMPETENZEN

Das praktische Erlernen von digitalem Storytelling fördere Zukunftskompetenzen, erklärt Mühlens. Indem Schülerinnen und Schüler im Rahmen von DigitalSchoolStory in eigenen Videos feststehende Lerninhalte im „Creator Style“ umsetzen, „lernen sie diese Inhalte zu komprimieren und zusammenzufassen, sich zu fokussieren und kommunikativ wirksam mit den Inhalten umzugehen. Das sind Dinge, die junge Menschen langfristig können müssen.“ Dabei gehe es letztlich auch darum, einen Standpunkt vertreten zu können, Haltung zu beziehen und diese auch nach außen tragen zu können. Das sei auch für spätere Arbeitgeber relevant, die wollen, dass sich ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter nicht nur, aber eben auch auf Social-Media-Kanälen artikulieren und positionieren können. Genau hier gäbe es jedoch große Defizite. „Was wir in den Schulen und außerhalb erleben, ist, dass ganz viele Menschen nicht in der Lage sind, sich über Social Media zu artikulieren; ihr Thema

zu kommunizieren und für ihre Haltung einzustehen. Und das, obwohl Soziale Medien eher an Relevanz zunehmen als umgekehrt“, so Mühlens. Neben diesen Kompetenzen, erklärt sie weiter, fördere die Projektarbeit in den Schulen persönlichkeitsbildende Softskills: Die Arbeit im Team erfordere Empathie, Selbst- und Fremdeinschätzung sowie Kritikfähigkeit. Das alles, die Kombination aus Persönlichkeitsbildung, Medien- und Storytellingkompetenz, seien Eigenschaften, die in der heutigen Arbeitswelt eine enorme Relevanz hätten, im Schulunterricht in der Form jedoch nicht explizit gefördert würden. Das soll sich mit DigitalSchoolStory ändern.

DER ABLAUF

Weil es kaum jemand passenderes gibt, um performativ zu vermitteln, wie digitales Storytelling im Content-Creator-Style funktioniert, haben Mühlens und ihr Team insgesamt zwanzig bekannte Creator wie Onkel Banjo, Laura Hildebrand und Monumentalmo als praktisch beratende Patinnen und Paten für DigitalSchoolStory mit an Bord geholt. Vermutlich sagen Ihnen diese Namen nichts. Das macht aber nichts. Fragen Sie Ihre Kinder!

Das gesamte Projekt dauert je nach Stundenaufteilung in den jeweiligen Klassen zwischen vier bis acht Wochen und ist in drei Phasen gegliedert. In der ersten Phase stellen die Lehrenden ein übergreifendes Thema vor, zu dem sie selbst ein entsprechendes Erklärvideo produzieren. In kleinen Gruppen erarbeiten die Schülerinnen und Schüler dann eigenständig ein passendes, aber selbstgewähltes Thema, legen den roten Faden ihrer Erzählung fest, schreiben ein Storyboard und Skript. Den Lehrenden kommt dabei lediglich eine beratende Rolle

zu. „Anders als im üblichen Frontalunterricht geht es nicht darum, dass die Lehrenden Themen und Methoden vorgeben, sondern darum, dass die Schülerinnen und Schüler eigenständig Themen festlegen und bei der Bearbeitung eigene kreative Lösungswege anwenden“, so Mühlens. In der zweiten Phase wird zunächst ein erstes Video produziert, das anschließend mit einem Video eines Creators zu einem Schulthema kontrastiert wird. Das Creator-Video dient als Blaupause, an der sich die Schülerinnen und Schüler für die Überarbeitung orientieren können. Das Ergebnis der Überarbeitung wird schließlich in einer Live-Q&A-Session mit einem Creator, dem jeweiligen Paten der Klasse, besprochen. Die Creator geben Tipps und Tricks zu Kameraeinstellung, zum Schnitt und zum Storytelling: Was ist der Kern der Story? Wie findet man einen guten Anfang? Wie ein gutes Ende? Vor dem Hintergrund dieser Feedback-Runde wird das Video in der dritten Phase final überarbeitet, bevor es abgegeben und benotet wird.

ON TOP

Matthis und seine drei Projektpartner befinden sich noch in der zweiten Phase. Sie produzieren gerade ihr erstes Video. Die vier sind nach eigenen Angaben auf allen gängigen Kanälen unterwegs, aber selbst nicht als Creator aktiv. Wie sie hinter ihren Rechnern klemmen und emsig auf ihren iPads werkeln, ist leicht zu erkennen, dass sie einiges an digitalem und technischem Know-how mitbringen. Matthis ist in einer iPad-Klasse, in der die meisten Schulmaterialien in digitaler Form bearbeitet werden, und nutzt auch sonst digitale Medien zum Lernen: „Wenn mir zum Beispiel ein Lerninhalt fehlt oder ich für eine Klausur lerne, dann schau ich mir das als Tutorial



VORURTEILE UND VORTEILE

auf Youtube an.“ Einer seiner Projektpartner fügt hinzu: „Ich bin auf allen Plattformen aktiv. Um zu lernen, benutze ich Youtube. TikTok und Instagram eher zur Unterhaltung. Wobei ich sagen muss, dass es auch da informative Videos gibt. TikToker, die über die heutige Welt reden. Die können das Jugendlichen gut vermitteln, Besser als andere, finde ich.“ Warum das so ist? „Es ist witzig verpackt und betrifft das, was im eigenen Leben passiert.“ Als Strehl der Klasse von DigitalSchoolStory berichtete, seien sie begeistert gewesen. „Es macht Spaß“, betont Matthis. „Es ist eine andere Art zu lernen, eine andere Art zu arbeiten, ich finde das total positiv. Ich kann dann später sagen, das habe ich schon in meiner Schulzeit gemacht. Ich kann Videos produzieren und mit digitalen Medien arbeiten.“

Natürlich gebe es viele Lehrende, die Angst vor einem Mehraufwand haben, weiß Strehle aus eigener Erfahrung. Außerdem hätten viele Bedenken, sich selbst nicht genügend mit digitalen Medien und solch wichtigen Themen wie Datenschutz auszukennen. Zwar merkt Strehl an, sie würde selbst neben ihren Aufgaben als Lehrerin, Studienrätin und Mathebotschafterin der Stiftung Rechnen einen Youtube-Kanal mit Erklärvideos rund um die Themen Mathematik und Chemie betreiben und bringe deshalb verhältnismäßig fundierte Vorkenntnisse mit. Für die Umsetzung von DigitalSchoolStory seien Vorkenntnisse im Storytelling und besondere Medienkompetenz aber keine Voraussetzung, erklären Mühlens und Strehl und betonen, dass auch klar sei, dass man Lehrkräften keinen Extraaufwand zumuten dürfe. Entscheidend sei, dass sich das Projekt niedrigschwellig in den Alltag der Lehrenden integrieren ließe, indem es an den bestehenden Schulstoff andockt, ohne inhaltlich etwas hinzuzufügen oder wegzulassen. Zugleich würden die Schülerinnen und Schüler in ihrem außerschulischen Alltag abgeholt, in dem soziale Medien und der Umgang mit entsprechender Technik eine zentrale Rolle spielen. Was die Umsetzung in der Klasse anbelangt, bieten Mühlens und

ihr Team zudem praktische Unterstützung in Form von Schulungen, detaillierten Stundenplänen und vorproduzierten Videos. Am Ende hätten die Lehrenden sogar einen Mehrwert: Durch das selbstbestimmte Arbeiten in den Klassen bekämen Lehrende mit, was ihre Schülerinnen und Schüler umtreibt, wodurch auch das beidseitige Vertrauen gestärkt würde. „Das Vertrauensverhältnis ist intensiver und ganz anders. Ich biete zwar Hilfe bei Rückfragen an, aber ich überlasse ihnen, was sie draus machen. Ich kontrolliere sie nicht. Das führt zu einem respektvolleren Umgang miteinander“, so Strehl. Dadurch komme sie ganz anders an die Schülerinnen und Schüler heran, die gleichzeitig einen anderen Zugang zum Thema Schule bekommen. Das bestätigt auch Matthis: „Ich kann hier eine Unterrichtsleistung erbringen, die mir Spaß macht. Ich sitze hier ja in der Schule. Das ist nicht meine Freizeit, aber es macht mir Spaß, deswegen in die Schule zu kommen.“ Wenn das Modellprojekt an der GTS in wenigen Wochen vorbei ist, geht es für Mühlens weiter. Es seien nicht nur weitere Modellprojekte an Schulen, sondern bereits ein nächster Schritt geplant: DigitalSchoolStory soll zukünftig auch an Berufsschulen und Universitäten etabliert werden. Die Weichen dafür sind gestellt. Nach den Herbstferien startet DigitalSchoolStory an einer Berufsschule in Bonn und im November an der Hochschule der Medien in Stuttgart.