

LU20.A01 - Tell me a story

Rahmenbedingungen

- Sozialform: Partnerarbeit
- Hilfsmittel:
 - Smartphone, Notebook
 - Zeit: 20 Minuten
- Erwartetes Resultat:
 - Kurzvideo von 2-3 Minuten über eine Story, die einen relevanten Bezug (mindestens 50%) zu einem Schulfach hat.
 - Das Fachwissen ist als VideoTelling vorhanden und ist in das Leben der Lernenden eingebettet.

Ausgangslage

Man kann Wissen unterschiedlich vermitteln. Sachlich und faktenorientiert ist eine sehr häufig verwendete Methode. Im Bereich *Marketing und Verkauf* arbeitet man häufig mit anderen Methoden wie:

- TED-Talk
- Elevator-Pitch oder
- Storytelling

Auftrag

Ihr Auftrag besteht darin Fachwissen, das Sie in einem Schulfach vermittelt bekommen haben, mittels einer kurzen Geschichte (StoryTelling/VideoTelling) zu erzählen. Bei dieser Methode ist die Vermittlung des Inhalts ebenso wichtig, wie der Sachinhalt.

Oder anders gesagt: Die Verpackung ist ebenso wichtig wie der Inhalt.

Ablaufvorschlag

Mein Vorschlag zum Vorgehen ist wie folgt.

1. Einstieg - Die Bühne

Geschichte beginnen: „Stellt euch vor, ihr wollt eure Lieblingsserie auf Netflix starten. Ihr klickt – und in Sekunden läuft die Folge. → Erzählperson erzählt die „Serie-Start-Geschichte“ lebendig.

2. Konflikt - Das Problem

Geschichte zuspitzen: „Aber plötzlich: Die Serie stockt! □ Datenpakete kommen nicht an, oder zu spät. Warum? Was könnte auf dem Weg passieren?“

- Erzählperson zeichnet an der Tafel eine Figur (□ = Client) und eine Box (□ = Server).
- Zuhörerschaft mutmasst mögliche Hindernisse: Firewall, Router, Kabeldefekte, Überlastung.

3. Plot - Wendung

Offensichtliche Lösung funktioniert nicht. Fehler oder andere Hindernisse erscheinen plötzlich.

4. Auflösung - Fachwissen

Wissen einbetten:

- Server: „Das Kino, in dem die Serie gespeichert ist.“
- Client (PC/Handy): „Der Zuschauer, der das Ticket will.“

5. Transfer - Moral & Anwendung

Geschichte abrunden: „Ihr seht: Wenn ihr eine Serie streamt oder eine Website öffnet, reist jede einzelne Information als Paket durchs Netz. Ohne Adressen, Router und Regeln (Protokolle) würde Chaos herrschen.“

Oder: Die Moral von der Geschichte



Volkan Demir

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu20/aufgaben/01>

Last update: **2025/09/29 14:55**

