

# 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 Vermittelung 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**

