

LU20.01a - Storytelling im Unterricht - kurz erklärt

Storytelling bedeutet, Lerninhalte nicht nur nüchtern zu erklären, sondern sie in eine Geschichte einzubetten. Geschichten aktivieren Emotionen, bleiben besser im Gedächtnis und machen trockene Fakten lebendig.

Kernelemente

- **Lernstoff:** Wird an einer Person oder Figur festgemacht.
- **Handlung:** Es gibt einen Anfang, eine Herausforderung und eine Lösung.
- **Plot:** In der Handlung gibt es Wendungen, die überraschend oder aufwühlend sein können.
- **Kontext:** Wissen wird in eine Situation eingebettet, die für Lernende nachvollziehbar ist.

Beispiele

Mathematik

Statt nur „Brüche addieren“ zu üben: „Anna backt einen Kuchen und verwendet $\frac{1}{2}$ Liter Milch. Danach kippt sie noch $\frac{1}{4}$ Liter dazu. Wie viel Milch hat sie insgesamt verbraucht?“

Informatik

„Stell dir vor, dein Computer ist ein Restaurant:

- Der Kellner (CPU) nimmt Bestellungen auf.
- Die Speisekarte (Programme) gibt vor, was möglich ist.
- Die Küche (RAM) bereitet nur die gerade aktiven Bestellungen zu.
- Lagerraum (Festplatte) ist das Langzeitgedächtnis.

Geschichte

Anstatt Jahreszahlen stumpf zu lernen: Eine Geschichte aus Sicht eines römischen Legionärs, der über sein Leben am Hadrianswall erzählt – dabei kommen automatisch Daten, Orte und Fakten mit.

Vorteil

- Lernende merken sich den Stoff besser, weil er emotionaler und bildlicher wird.
- Geschichten schaffen Bezüge zur Lebenswelt der Schüler.
- Sie können sogar als Einstieg, Wiederholung oder Transferaufgabe genutzt werden.

Zusatzinformationen

- [Strategisches Story-Telling](#)
- [Storytelling: Definition, Aufbau, Tipps, Beispiele](#)

[StoryTelling als Methode Wissen zu transportieren](#)



Volkan Demir

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2025/09/29 14:53**

