LU20.01b - Storytelling Struktur im Unterricht

1. Einstieg – Die Bühne

- **Ziel:** Neugier wecken, Schüler emotional abholen.
- **Beispiel:** „Stellt euch vor, ihr seid ein Hacker, der versucht, in ein System einzubrechen. Welche Hindernisse könnten euch begegnen?“

2. Konflikt – Das Problem

- **Ziel:** Lerninhalt als Herausforderung inszenieren.
- **Beispiel:** (Informatik/Netzwerke): „Der Hacker stößt auf eine Firewall. Was ist das, und wie funktioniert sie?“

3. Auflösung – Die Lösung / Wissenserarbeitung

- **Ziel:** Schrittweise die Fachinhalte einbetten.
- **Beispiel:** Schüler lernen die Funktionsweise einer Firewall und simulieren im Unterricht, wie Datenpakete gefiltert werden.

4. Transfer – Die Moral der Geschichte

- **Ziel:** Verbindung zur Realität herstellen.
- **Beispiel:** „Ihr merkt, wie wichtig Firewalls für unsere digitale Sicherheit sind – ohne sie wäre fast jedes Gerät angreifbar.“

Kurzbeispiel in Mathematik (Brüche)

- **Einstieg:** „Ein Bäcker will 3 Kuchen backen, aber er hat nur 2,5 Liter Milch. Reicht das?“
- **Konflikt:** „Er braucht für jeden Kuchen 1 Liter. Wie geht er damit um?“
- **Auflösung:** Schüler rechnen 3 – 2,5 = 0,5 → es fehlt ein halber Liter.
- **Transfer:** „So, und jetzt überlegt mal: Wo im Alltag müsst ihr Brüche oder Dezimalzahlen vergleichen?“

Volkan Demir

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu20/theorie/02

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