Storytelling als Lernansatz? Das Erasmus+ Projekt Stories4all bietet innovative Tools für den Schulunterricht

01.07.2024

Das Erzählen von Geschichten ist eine Methode, die allmählich auch in der bildungspolitischen Praxis Einzug hält. Das von der europäischen Kommission geförderte Projekt Stories4All will seine Vorteile für die Bildung nutzbar machen.

Was ist Storytelling? Es ist die Rückkehr zu einer tief verwurzelten Erzähltradition – eine natürliche Form des Ausdrucks und zugleich eine Kunst. Die Menschheitsgeschichte lässt sich als großes Narrativ betrachten, doch sie in eine einfache Gutenachtgeschichte zu verwandeln, ist gar nicht so leicht. Genau hier setzt Storytelling an: eine kreative Theaterform, die durch Spiele, Übungen und vor allem Fantasie lebendig wird. Die Erzähler sind dabei nicht nur die Darsteller, sondern auch die Schöpfer ihrer eigenen Geschichten.

Geschichtenerzählen konzentriert sich auf viele Fähigkeiten: Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten, Selbstentfaltung, kreatives Schreiben, Stimmarbeit, Teamarbeit und gegenseitige Inspiration, usw. Sein Beitrag zur Bildung wird bereits in einigen Schulsystemen hervorgehoben, z. B. im Vereinigten Königreich und in den skandinavischen Ländern. Das Erzählen von Geschichten ist eine unterhaltsame Möglichkeit, Wissen zu vermitteln. Die Schüler und Studenten können sich durch das Erleben der Geschichte besser an Inhalte erinnern, da sie in die Handlung und in bestimmte Situationen, die mit Emotionen verbunden sind, involviert werden.

Stories4All verbindet diese traditionelle Methode mit modernen technischen Mitteln. Es zielt darauf ab, Tools zu schaffen und Fähigkeiten für die Erstellung digitaler Geschichten zu verbreiten, die von verschiedenen kulturellen Hintergründen inspiriert sind, um kulturelles und sprachliches Bewusstsein, Empathie und Kreativität zu fördern und die notwendigen pädagogischen Interventionen in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen zu erleichtern.

Das Projekt nutzt die eShadow-Software, die bereits seit einigen Jahren Anwendung in der Grund- und Sekundarstufe findet. Mit Hilfe dieser Software können Lehrkräfte projektbasierte Lerninterventionen entwickeln und anwenden, die verschiedene Formen digitaler Medien kombinieren, um digitale Geschichten zu inszenieren. Dadurch können Lehrkräfte und Schüler ihre STEAM-Kompetenzen erweitern. Ihre künstlerischen (visuelles Design), expressiven (Schattentheater, Geschichtenerzählen) und digitalen (eShadow) Fähigkeiten werden vertieft.

Das ZWW kooperiert in diesem Projekt mit vier weiteren europäischen Projektpartnern: Universität Warschau (PL), Universität West Attica (GR), Technische Universität Kreta (GR), Sprachschule PELICAN (CZ). Weitere Informationen über das Projekt finden Sie unter <https://www.stories4all.tuc.gr/en/home>.

Kontakt

Mail: Stories4all@zww.uni-mainz.de

Facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=61558678527029>

Instagram: www.instagram.com/stories4all_eu/