

1. LEGEN SIE DIE LERNZIELE FEST

Was sind die Lernziele?

Zunächst ist es wichtig, das Thema und die Inhalte einzugrenzen, denn nur dann können Sie zielstrebig das Lernszenario entwickeln. Folgende Fragen können dabei behilflich sein:

- Was sollen Ihre Schülerinnen und Schüler konkret lernen?
- Welches Faktenwissen?
- Welche kreativen Kompetenzen?
- Welche Gesetzmäßigkeiten?
- Welcher Konzepte?
- Welche Prinzipien?
- Welche konkreten Vorgehensweisen?
- Welche Urteile?
- Welche Einstellungen?

Anmerkung:

Verhaltens- und Einstellungsänderungen sind der anspruchsvollste Teil des Lernens und lassen sich schwer nachweisen. Dennoch empfiehlt es sich, auch hier Lernziele konkret zu definieren, um die Schulungsmaßnahme angemessen zu planen.

- Was sollen die Lerner nach dem Erarbeiten kennen, wissen und können?

Anmerkung:

Kennen bedeutet, die Lerner haben, ohne tieferes Wissen, von der Materie gehört und wissen, Begrifflichkeiten einzuordnen.

Wissen bedeutet, dass es abrufbar und anwendbar ist und z.B. in Tests geprüft werden kann.

Können bedeutet, der Lerner beherrscht bestimmte Tätigkeiten und kann sie selbstständig durchführen.

- Wie sieht konkret die Prüfung aus?

Anmerkung:

Es ist sehr hilfreich, zunächst die Prüfung zu definieren und alles Weitere daraus zu beschreiben und zu entwickeln.

2. NEHMEN SIE DIE ZIELGRUPPE INS VISIER

Für wen planen Sie die Schulungsmaßnahme?

Die Grundvoraussetzung für eine effektive Ansprache von Lernern ist, diese Zielgruppe gut zu kennen. Die besten Inhalte und Aussagen, das innovativste Spiel und das effektivste Lernprogramm werden nur ankommen, wenn Sie die „Sprache“ der Zielgruppe sprechen, d.h. wenn Sie sie emotional und motivational ansprechen, die Vorkenntnisse und Vorerfahrungen berücksichtigen und den Lernern etwas bieten, was für sie nützlich ist oder auf ihr Interesse stößt. Die „Sprache“, die die Zielgruppe versteht, hängt von vielen Faktoren ab. Folgende Aspekte sollten Sie bei der Planung für Ihre Schulungsmaßnahme berücksichtigen:

- Altersgruppe (Interessen, Sprache, Erfahrungen)
- Sozialer Status (Sprachcode, Erzählart, Seriosität, Umgang mit Bildern, Videos, Web 2.0)
- Kultureller Hintergrund
- Vorerfahrungen
- Bezug zum Thema
- Vorwissen

Personas als Hilfe für die Zielgruppendefinition

Der Begriff „Zielgruppe“ ist ein recht schwammiger und abstrakter Begriff. Zur näheren Fokussierung auf die Lerner können Sie eine Methodik anwenden, die in der Software-Ergonomie seit einigen Jahren erfolgreich eingesetzt wird. Es handelt sich dabei um das Personas-Konzept des amerikanischen Ergonomen Alan Cooper. Seine Methodik ist äußerst effektiv und eignet sich hervorragend zur Konzentration auf die Lerner, die Sie dort „abholen“ und ansprechen müssen, wo sie stehen, und zwar im Hinblick auf die oben genannten Faktoren. Eine nähere Beschreibung sowie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie in der Datei „Kreativitätstechniken“.

3. DEFINIEREN SIE EINE KERNIDEE

Was ist eine Kernidee?

„Ein neues Stoffgebiet erscheint dem Schüler vorerst als unstrukturiertes endloses Niemandsland. Er braucht deshalb eine fassbare und grobe Orientierungshilfe, um sich fürs erste zurechtzufinden und das Neuland als lohnendes Entdeckungsfeld wahrzunehmen. Diese Orientierungshilfe, die dem Neuling eine Vorschau auf das reguläre Gebiet ermöglicht und ihn zum Handeln motiviert, nennen wir Kernidee.“ (Gallin, P. & Ruf, U. (1990). Sprache und Mathematik in der Schule. Auf eigenen Wegen zur Fachkompetenz. S. 33. Zürich: Verlag Lehrerinnen und Lehrer Schweiz.)

„Kernideen müssen so beschaffen sein, dass sie in der singulären Welt der Schülerin oder des Schülers Fragen wecken, welche die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Sachgebiet des Unterrichts lenken.“ (Gallin, P. & Ruf, U. (1990). Sprache und Mathematik in der Schule. Auf eigenen Wegen zur Fachkompetenz. S. 37. Zürich: Verlag Lehrerinnen und Lehrer Schweiz.)

Eine Kernidee ist also etwas, das ...

- ... die Aufmerksamkeit des Lernalers auf das Thema lenkt und neugierig macht,
- ... an den Erfahrungen der Schüler/innen anknüpft,
- ... ein typisches Problem, eine typische Aussage oder eine typische Fragestellung darstellt,
- ... überrascht,
- ... knapp und prägnant ist, aber die Hintergründe bereits aufzeigt,
- ... vielleicht vorhandene Abneigungen gegen das Thema überwinden kann.

3. DEFINIEREN SIE EINE KERNIDEE

Die Kernidee aufspüren

Nachdem Sie Ihre Themen und Lernziele eingegrenzt haben und sich den oder die Lerner näher angeschaut haben, geht es nun um den Einstieg. Zunächst sollte nicht die Systematik des Themas im Vordergrund stehen, sondern eine Kernidee, die den Einstieg erleichtert. Das Konzept der Kernideen geht auf Peter Gallin und Urs Ruf zurück die Kernideen als „attraktiven Auftakt eines individuellen Lernprozesses“ beschreiben. (Gallin, P. & Ruf, U. (1990). Sprache und Mathematik in der Schule. Auf eigenen Wegen zur Fachkompetenz. S. 88. Zürich: Verlag Lehrerinnen und Lehrer Schweiz.)

Eine gute Möglichkeit, auf Kernideen zu stoßen ist, sich die eigene Faszination an einem bestimmten Gebiet zu vergegenwärtigen – oder einen Experten auf dem Gebiet zu fragen, was denn das ganz spezifisch Faszinierende am Thema ist. Und häufig hat man dann etwas Überraschendes, Unerwartetes.

Versuchen Sie im nächsten Schritt, diese Kernidee mit den Augen des Lernalters zu sehen.

- Ist sie auch für ihn faszinierend und spannend?
- Kann sie ihn emotional ansprechen/erreichen?
- Kann sie ihn zum Staunen bringen?

Ihre Aufgabe ist es, Fragen im Lerner zu wecken, denn erst dann, wenn ein Lerner die Fragen zu einem Thema hat, kann er sich angemessen mit den Antworten auseinandersetzen.

3. DEFINIEREN SIE EINE KERNIDEE

Anleitung für das Aufspüren von Kernideen

1. Stellen Sie sich in Ihrem Fach ein verhältnismäßig großes Stoffgebiet vor, das Sie mögen. (Grammatik, Bruchrechnen, Rechtschreibung, Multiplikation, Lyrik, Flächen- und Volumenmessung, Kurzgeschichten, Kommunikation, Schätzen usw.)
2. Blenden Sie alles aus, was Sie nur dann interessiert, wenn Sie an Ihre Schülerinnen und Schüler denken.
3. Versuchen Sie sich an den Moment zu erinnern, wo Ihr Interesse an diesem Gebiet wach geworden ist: an die Quelle Ihrer Faszination, an ein Schlüsselerlebnis, das Ihnen die Augen geöffnet hat.
4. Erinnern Sie sich an kein persönliches Schlüsselerlebnis? Dann müssen Sie sich auf die Suche nach einem Dialogpartner machen, der in einem anderen Fachgebiet zu Hause ist als Sie. Erklären Sie ihm in möglichst einfachen Worten, was Sie persönlich über Ihr Fachgebiet denken und was für Sie der Witz der Sache ist. Achten Sie auf die Reaktionen Ihres Partners und lassen Sie sich von seinen Zweifeln und Rückfragen inspirieren.
5. Üben Sie sich jetzt im Erzählen! Der Stoff ist Ihr Schlüsselerlebnis oder die Begegnung mit Ihrem Dialogpartner. Geben Sie dem Erlebten die Gestalt einer Anekdote.
6. Hat Ihre Anekdote eine attraktive Pointe? Vielleicht mit einer herausfordernden Frage, einer simplen Geste, einer kühnen Behauptung, einem anregenden Spielangebot, einem ausbaufähigen Denkanstoß, einem animierenden Bild, einer dynamisierenden Handlungsanweisung? Gelingt Ihnen das, dann haben Sie eine keimfähige Kernidee geboren.
7. Vielleicht brauchen Sie jetzt noch ein Schlüsselobjekt, um Ihre Kernidee wirkungsvoll in Szene zu setzen, etwas, was stellvertretend für das Ganze stehen kann: eine repräsentative Aufgabe, einen exemplarischen Text, einen charakteristischen Gegenstand.
8. Testen Sie Ihre Anekdote und Ihr Schlüsselobjekt im Freundeskreis, bevor Sie sie in die Klasse tragen. Wirkt die Kernidee?

(Vgl. Ruf, U. & Gallin, P. (2005). Dialogisches Lernen in Sprache und Mathematik. Band 2: Spuren legen – Spuren lesen. Unterricht mit Kernideen und Reisetagebüchern (dritte, überarbeitete Auflage). S. 18. Seelze-Velber: Kallmeyer-Friedrich-Verlag.)

4. FINDEN SIE DEN GEGENPOL

Wie können Sie Spannung erzeugen?

Nachdem Sie eine Kernidee definiert haben, die prägnant das Thema in seiner Spannung andeutet und aufzeigt, geht es nun darum, neben der Faszination und Neugier eine gewisse Spannung in das Konzept zu bringen. Dazu brauchen Sie einen kraftvollen Gegenpol, eine Gegenposition, die die Bedeutung des Themas verdeutlicht. Aus dieser Spannung zwischen Kernidee und Gegenpol lässt sich dann der dramatische Konflikt entwickeln.

Folgende Fragen können Ihnen unterstützende Denkanstöße geben:

- Gibt es etwas, das die Kernidee entkräften könnte?
- Gibt es etwas, das die Kernidee stören könnte?
- Gibt es etwas, das ihr widersprechen könnte?
- Gibt es eine gegensätzliche Theorie?

5. BESCHREIBEN SIE DEN HELDEN

Wer ist der Held (Protagonist) Ihrer Geschichte?

Im nächsten Schritt bauen Sie den Helden Ihrer Geschichte auf. Er muss nicht groß oder stark sein, aber einen Charakter muss er haben. Beschreiben Sie ihn so ausführlich wie möglich. Geben Sie ihm ein Lebensmotto und stellen Sie dar, was er beruflich und privat macht. Was sind seine Bedürfnisse, was treibt ihn an?

„Wenn man das Grundbedürfnis seiner Figur kennt, kann man sich Hindernisse ausdenken, die sie überwinden soll. Wie sie das bewerkstelligt, ist die Geschichte. Die Geschichte muss sich immer nach vorn bewegen, auf die Lösung zu.“ (Field, S., Mäthesheimer, P. & Längsfeld, W. (2003). Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film: Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. (1. Aufl.). S.20. München: Ullstein.) Sie kennen aus der Literatur und dem Film unterschiedlichste Helden. Lassen Sie sich davon anregen.

6. DENKEN SIE SICH EINEN KONFLIKT AUS

Was ist der Konflikt des Helden?

Jeder Held hat einen Konflikt, der ihn zum Handeln antreibt. Denn eigentlich will er seine Ruhe haben. Der Konflikt aber zwingt ihn zur Heldenreise. Welchen Konflikt muss der Held in Ihrer Geschichte lösen?

7. STELLEN SIE DEN GEGENSPIELER DAR

Wer ist der Antagonist?

Häufig ist der Konflikt des Helden auch mit einem Gegenspieler verbunden, der den Helden oder seine Gruppe bedroht. Auch er feuert den Konflikt an und sorgt für Auseinandersetzung und Spannung. Wer ist der Gegenspieler in Ihrer Geschichte?

8. SKIZZIEREN SIE DIE HELDENREISE

Wie ist die grobe Geschichte der Heldenreise?

Nun legen Sie grob die Struktur Ihrer Geschichte fest. Wie beginnt sie? Wie endet sie? Und was ist der Weg vom Start zum Ziel? Das grobe Schema für den Ablauf finden Sie in der Dramentheorie bei Aristoteles und in der Dramentheorie von z.B. Gustav Freytag. Es hilft bei der Erstellung, wenn Sie den Ablauf nicht verbal beschreiben, sondern ihn visualisieren. Heraus mit einem großen Blatt Papier und vielen bunten Stiften! Ein Beispiel für die Visualisierung der Heldenreise finden Sie in der Datei „Das Prinzip der Heldenreise“.

9. ERGÄNZEN SIE IHRE GESCHICHTE MIT WEITEREN FIGUREN

Welche Figuren gibt es sonst noch?

Jeder Held hat Verbündete und jeder Gegner auch. Und dann gibt es noch Figuren, die nicht einschätzbar sind, die spontan auftauchen, die Tipps geben und der Geschichte eine entscheidende, unvorhergesehene Wende geben. Sie können zwischen folgenden Figuren wählen:

Der Gestaltwandler

Figur, die die Seite im Handlungsverlauf ändert. Bringt das Element der Ungewissheit, des Zweifels und der Spannung mit in die Geschichte, z.B. Gollum

Der Herold

Kündigt kommende Geschehnisse an, steht für das Schicksal, macht neugierig auf das, was kommt.

Das höhere Selbst

Idealzustand des Helden, Vorbild.

Der Liebhaber

Immer optimistisch, keine Angst vor Gefahren, gibt Trost und Leichtigkeit

Der Mentor/Weiser

Unterstützt den Helden in seiner Mission, Beschützer, je knappere Hilfen, desto wertvoller sind sie, z.B. Zauberer bei Herr der Ringe

Die Prinzessin

Will und muss erobert und befreit werden (aus der Hand des Vaters oder des Bösewichts), meist ist ihre Grundhaltung eher passiv und abwartend
Höheres Selbst Idealzustand des Helden, den Held anstrebt, Vorbild

Der Schatten

Steht für die unsichtbaren und unheimlichen Kräfte in Form des Unbewussten, personifiziert unterdrückte Konflikte oder Merkmale des Helden, der Schatten kann auch ein Helfer des Bösen sein

Der Schwellenhüter

Verwehrt dem Helden den Weg zu einer neuen Stufe des Abenteuers und steht für die Widrigkeiten des Lebens (Pech, Ärger), der Schwellenhüter muss von dem Held überwunden werden und wird so zum Verbündeten des Helden, sorgt für dramaturgische Spannung, macht Erfolge des Helden sichtbar.

9. ERGÄNZEN SIE IHRE GESCHICHTE MIT WEITEREN FIGUREN

Der Trickster/Clown/Diabolo

Relativiert Situationen und nimmt ihnen ihre Ernsthaftigkeit, zeigt Begrenztheiten, übertriebene Aufgeblasenheit und Verbissenheit auf, sorgt für Lacher, ist der Feind des Status Quo und bringt Bewegung in die Geschichte, wirft immer wieder alles durcheinander, damit etwas Neues entsteht, z.B. Hofnarr, Harlekin, Charly Chaplin

Das verlorene Kind

Weckt beim Betrachter Mitleid, es ist schutz- und wehrlos und bedarf der Hilfe anderer

Der Vertrauter/Verbündeter

Bietet innerhalb der Geschichte die Möglichkeit der Reflexion des Geschehens, Unterstützer und Begleiter des Helden

Der Zauberer

Ähnlich wie Mentor, aber steht nicht notwendigerweise auf der Seite des Helden, sorgt für Spannung und Brüche in der Geschichte durch magische Elemente

10. DEFINIEREN SIE HANDLUNGSORTE

An welchen Orten spielt Ihre Geschichte?

Auch Orte können einen symbolischen und archetypischen Charakter haben und eine bestimmte Situation innerhalb der Geschichte repräsentieren und markieren. Exemplarisch sind nachfolgend einige Handlungsorte aufgeführt. An welchen Orten spielt Ihre Geschichte?

Auf der Flucht

Es gibt immer wieder Situationen, in denen der Held und seine Begleiter vor dem Feind fliehen müssen, um sich in Sicherheit zu bringen. Dadurch entsteht Spannung, die durch die Rettung oder den Kampf erst aufgelöst wird. Zuweilen wird der Held auch gefangen, um sich dann befreien zu müssen. Zustand des Helden: Angst, Panik, Unsicherheit, auch Kampf.

Auf dem Siegerpodest

Das Siegespodest ist der Ort, an dem die Trophäe überreicht wird. Dort können den Helden alle als Sieger sehen. Hier genießt er die Belohnung für alle Strapazen. Zustand des Helden: Genuss, Freude

Auf dem Triumphzug

Nach dem errungenen Sieg kehrt der Held mit der Beute (dem Schatz, der Prinzessin, seiner Identität) zurück, genießt den Triumph und lässt sich von seinen Freunden feiern und genießt die enttäuschten Gesichter seiner Gegner. Nach dem errungenen Sieg kehrt der Held mit der errungenen Beute (dem Schatz, der Prinzessin, seiner Identität) zurück, genießt den Triumph und lässt sich von seinen Freunden feiern und genießt die enttäuschten Gesichter seiner Gegner.

Das Heim des Helden

Ort der Geborgenheit, Ruhe, Vertrautheit, Sicherheit

Das Meer

Das Meer ist der Ort des Ausgeliefertseins. Der Held kann hier nicht die Richtung bestimmen, sondern wird getrieben wie ein Treibholz, das auf dem Wasser schwimmt. Dies sind die Phasen der Unsicherheit und das Ergebnis dieses Reisetyps ist immer überraschend. Zustand des Helden: Unsicherheit, Verzweiflung, Angst.

Das Verlies

Im Verlies ist der Held oder eine andere Person gefangen und muss befreit werden. Häufig wird auch im Verlies gedroht, gequält oder gar gefoltert. Das Verlies ist der Ort des Elends, der Verzweiflung, er ist unterirdisch und hat damit Ähnlichkeiten zur Hölle oder dem Hades. Zustand des Helden: Verzweiflung, Leiden, Trostlosigkeit.

Der Boxring, die Kampfarena

Die Kampfarena ist der Ort, an dem sich der Held (gegen Gegner oder allein) bewähren muss. Dort wird bis aufs Messer gekämpft und der Kampf ist hart und führt dem Helden oft tödliche Wunden zu, die ihn beinahe vernichten. Zustand des Helden: Höchste Konzentration und Anspannung

10. DEFINIEREN SIE HANDLUNGSORTE

Der Gipfel des Berges / Olymp

Ort der Gottese Erfahrung, Erkenntnis, Klärung. Häufig ist der Held auf dem Berg allein und verlassen, aber dem Himmel sehr nah.

Der Hades / Ort der Toten

Der Hades ist das Totenreich, in dem vertraute und geliebte Menschen gefangen sind, die von dem Helden befreit werden müssen. Zustand des Helden: Unsicherheit, Anspannung, Mut. kämpfen muss. Im Dschungel lauern Gefahren von Feinden oder wilden Tieren und häufig geht einer der Begleiter im Dschungel verloren.

Der Wald / Dschungel

Ort des Verlorenenseins, Ort der bedrohlichen Wildnis.

Es gibt viele Wege und das Dickicht ist ein großer Widerstand, durch das sich der Held durchkämpfen muss. Im Dschungel lauern Gefahren von Feinden oder wilden Tieren und häufig geht einer der Begleiter im Dschungel verloren.

Die Brücke des Todes

Die Brücke des Todes führt zu einer neuen Stufe des Abenteuers und ist eine wichtige Hürde auf dem Weg des Helden. Sie ist allerdings sehr gefährlich, weil sie von einem Wächter bewacht wird, der den Übergang verhindern will, oder weil sie schnell reißt und sehr unsicher ist. Und oft bricht sie (als Hängebrücke) und die Figuren können sich im letzten Moment noch daran festhalten und retten. Oder aber die Feinde sind hinter den Gefährten her und oft wird die Brücke nach der Übertretung gekappt, damit die Feinde in die Schlucht fallen.

Die Burg des Feindes

Die Burg des Feindes ist der Ort, an dem Feind mit seinem Gesinde wohnt und wo seine Macht am größten ist. Der Held schleicht sich oft in die Burg des Feindes, um Geheimnisse zu entlüften oder um mehr über den Gegner zu erfahren. Zuweilen versteckt er auch eine Bombe dort, um dem Feind zu schaden. Manchmal kommt es dort auch zum abschließenden letzten Gefecht, oder der Held wird gefangengenommen, ins Verlies gesperrt und muss sich erst befreien, bevor er den Feind endgültig besiegt. Zustand des Helden: Höchste Anspannung, Angst, aber auch Neugier.

Die Hölle

Die Hölle ist der Ort der Verdammten. In ihr herrscht absolute Hoffnungslosigkeit und es gibt normalerweise kein Entrinnen. Die Bewohner der Hölle sind aufgrund ihrer bösen Taten für ihren Aufenthalt dort selbst verantwortlich. Die Hölle ist die Strafe für die böartigen Handlungen im Leben.

Die Oase

Orte, die Regenerationsphasen der Erholung ermöglichen oder, an denen sich der Held zurückziehen kann und Schutz findet.

Die Wüste

Ort der Klärung und Meditation, aber auch der Versuchung. Ort der Verlassenheit, der Verwirrung, des Ausgeliefertseins.

11. BESTIMMEN SIE WICHTIGE GEGENSTÄNDE IN DER GESCHICHTE

Welche Gegenstände kommen in Ihrer Geschichte vor?

Nun können Sie noch Gegenstände in Ihre Geschichte einbauen, die für die Geschichte einen Symbolcharakter haben. Im Folgenden sind einige Beispiele für typische Gegenstände einer Geschichte aufgelistet:

Das Füllhorn

Das Füllhorn ist ein mythologisches Symbol für Glück, Reichtum und Fruchtbarkeit. Es bietet reichlich Geschenke und erinnert an paradiesische Zustände des Überflusses.

Das Schwert

Das Schwert steht für Macht und Stärke. In mittelalterlichen Sagen beschützt es auch seinen Träger und hat eine magische Wirkung, die über seinen reinen Gebrauch hinausgeht. Häufig wird mit dem Schwert der Antagonist besiegt.

Das trojanische Pferd

Das trojanische Pferd war im Krieg der Griechen gegen Troja ein großes Holzpferd, in dessen Bauch sich griechische Krieger versteckt hielten. Es wurde vor die Tore Trojas gestellt, die Trojaner hielten es für ein Geschenk und holten es in die Stadt. Nachts kamen dann die Soldaten heraus, öffneten die Tore und ließen das Heer der Griechen einziehen. Auf diese Weise wurde der trojanische Krieg von den Griechen gewonnen. Es ist also ein vordergründiges Geschenk, das Unheil bringt.

Der Ariadnefaden

In der griechischen Mythologie gab Ariadne den Theseus einen Faden, mit dessen Hilfe dieser wieder aus dem Labyrinth heraus gelangen nachdem er dort den Minotaurus getötet hatte. Der Ariadnefaden ist ein Symbol dafür, dass man die Orientierung behält und aus schwierigen Situationen herausgelangt.

Der heilige Gral

Der heilige Gral, nach C.G. Jung ein archetypisches Symbol, ist ein Gefäß, dessen Besitz ewiges Glück verheißt, das aber verborgen ist und nie gefunden wird. Der Heilige Gral steht für die tiefe Sehnsucht des Menschen nach Göttlichem, Fülle, Heilung und Glückseligkeit.

Der Ring

Der Ring ist ein starkes Symbol, das seinen Besitzer dadurch auszeichnet, dass er zu einer bestimmten Gruppe oder anderen Person gehört. Diese Verbundenheit hat zum Teil auch magische Züge. Ringe werden in Geschichten verliehen, um Kraft für einen bestimmten Auftrag zu vergeben.

11. BESTIMMEN SIE WICHTIGE GEGENSTÄNDE IN DER GESCHICHTE

Die Büchse der Pandora

In der griechischen Mythologie ist die Büchse der Pandora ein Geschenk des Zeus an die Menschen. Diese durften die Büchse auf gar keinen Fall öffnen, taten es aber dennoch. Daraufhin entwichen aus ihr alle Laster und Untugenden und das Böse kam in die Welt. Die Büchse der Pandora ist ein Symbol für eine große Gefahr, die in ihr steckt. Ist sie erst einmal geöffnet, kann dieser Vorgang nicht rückgängig gemacht werden.

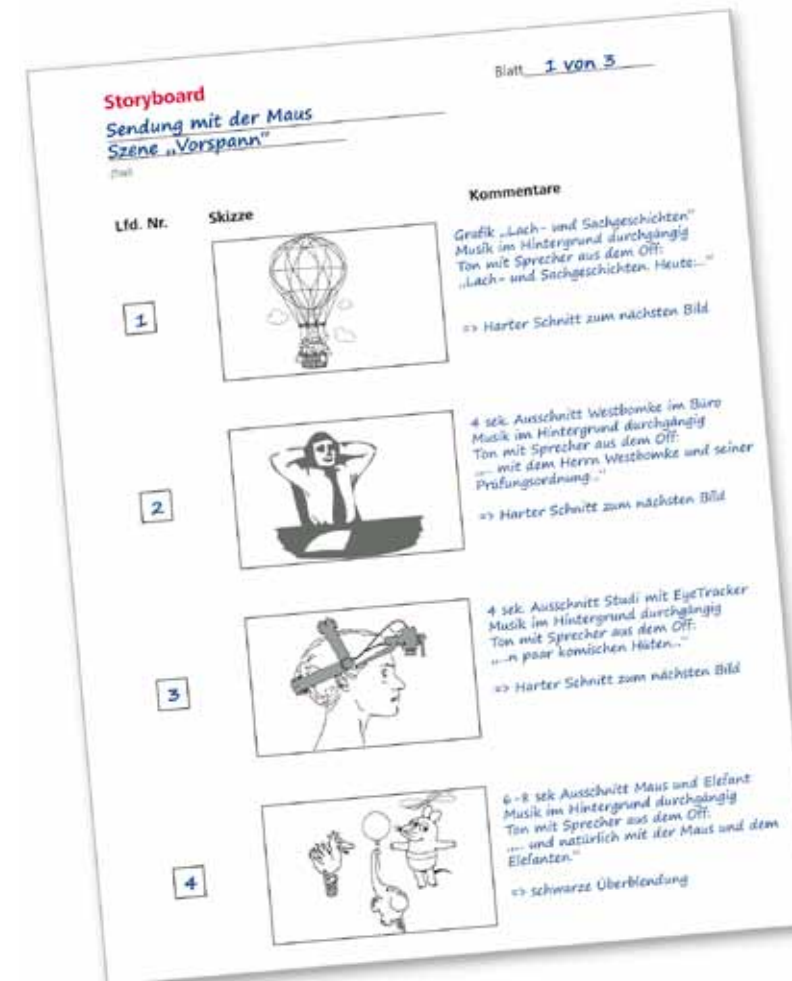
Die Tarnkappe

Mithilfe einer Tarnkappe kann sich sein Träger unsichtbar machen und wird dadurch unangreifbar. Außerdem gelingt es ihm, sich in das Gebiet des Feindes zu begeben, ohne entdeckt zu werden. Beim Tragen der Tarnkappe werden oft geheime Begegnungen belauscht und Geheimnisse aufgedeckt.

12. DAS DREHBUCH ERSTELLEN

Wie wird ein Drehbuch erstellt?

Nun geht es noch darum, die einzelnen Szenen der Geschichte festzulegen, Dialoge zu schreiben und das Geschehen weiter zu detaillieren. Eine hilfreiche Vorlage zur Orientierung ist hierbei ein Storyboard, wie es bei der Erstellung von Filmen genutzt wird. Schritt für Schritt werden die Szenenabschnitte mit Handlungen, Handlungsorten, Gegenständen und Schlüsseldialogen darin skizziert und stichwortartig beschrieben. Die Skizzen dienen als Gedächtnisstütze und helfen bei der späteren Umsetzung der Geschichte.



13. PLANEN SIE DIE ERZÄHLWEISE / ERZÄHLHALTUNG

Wie soll die Geschichte erzählt werden?











Nun müssen Sie noch festlegen, aus welcher Erzählperspektive die Geschichte erzählt werden soll. In der nachfolgenden Tabelle finden Sie eine Auswahl möglicher Erzählformen:

Erzählform	Beschreibung	Stärken	Schwächen	Chancen	Risiken	Hinweis
Auktorialer Erzähler	Persönlich anwesender, "allwissender" Erzähler, der den Erzählvorgang initiiert und lenkt.	Geeignet für Kommentare, Vorausdeutungen, Rückwendungen, Zusammenfassungen, Leserreden.	Der auktoriale Erzähler hat seinen Platz außerhalb der fiktionalen Welt.	Überlegene Distanz zum Erzählten, um die Distanz zum Leser abzubauen.	-	Es steht dem auktorialen Erzähler frei, sich in das Geschehen einzumischen, Zukünftiges anzudeuten oder Vergangenes und Gegenwärtiges zu kommentieren.
Personaler Erzähler	Der Erzähler schlüpft in die Rolle einer oder mehrerer Personen und erzählt aus deren Perspektive in der 3. Person.	Durch Einsatz der Multiperspektive sehr spannend, um z.B. ein moralisches Problem aus verschiedenen Blickwinkeln zu beleuchten.	Erzählerkommentare sind nicht möglich.	Unterschwellige Wirkung auf den Leser, dem die erzählte Wirklichkeit abhängig von der Wahrnehmung einer beteiligten Figur vermittelt wird.	Große Gefahr: Die Monotonie: Lösung: personale Multiperspektive.	Gerade aus den konkurrierenden Sichtweisen ergeben sich für den aufgeschlossenen Leser spannende Deutungsangebote, die das eigene Nachdenken beflügeln und mitunter sogar zu überraschenden Einsichten führen.
Ich-Form	Der Ich-Erzähler macht sich selbst zum Gegenstand des Erzählens.	Bewusstseinsabläufe, Gedanken und Stimmungen der Ich-Figur werden dem Leser vermittelt. Die Ich-Figur wird dadurch als Person greifbar.	Das Blickfeld des Ich-Erzählers ist auf die Innensicht der eigenen Person begrenzt.	Starke emotionale Gebundenheit des Ichs am Geschehen.	Andere Figuren können nur von außen beschrieben werden. Informationen über ihr Innenleben sind meistens bloße Vermutungen oder müssen verbürgt sein.	Der Erzähler ist nicht identisch mit dem Autor!
Auktoriale Ich-Erzählung	Erzählendes Ich kommentiert, wertet oder distanziert sich von dem Verhalten des erlebenden Ichs.	Siehe Auktorialer Erzähler	Siehe Auktorialer Erzähler	Siehe Auktorialer Erzähler	Siehe Auktorialer Erzähler	Hat ihren Platz außerhalb der fiktionalen Welt.
Personale Ich-Erzählung	Das Geschehen wird nur oder weitgehend aus der Sicht des erlebenden Ichs erzählt.	Siehe Personaler Erzähler	Siehe Personaler Erzähler	Siehe Personaler Erzähler	Siehe Personaler Erzähler	Befindet sich innerhalb der fiktionalen Welt.

14. WÄHLEN SIE ERZÄHLMEDIEN AUS

Mit welchen Medien wird die Geschichte erzählt?

Im letzten Schritt müssen Sie sich überlegen, mit welchen Medien Sie Ihren Schüler/innen die Geschichte erzählen möchten. Überlegen Sie, wie Sie die Schüler/innen integrieren und beteiligen wollen. Dieser Punkt ist sehr wichtig, denn es geht ja nicht darum zu unterhalten, sondern die Geschichte zur Unterstützung des Lernens einzusetzen. Deshalb ist es notwendig, die Schüler/innen miteinzubeziehen, indem sie die Geschehnisse diskutieren, dem Helden „helfen“ oder selbst an der Geschichte arbeiten.

Medium	Beschreibung	Empf. Form	Stärken	Schwächen	Chancen	Risiken	Hinweis
E-Mail 	Stückweise Erzählung über einen bestimmten Zeitraum	Auktorialer oder personaler Erzähler	Austausch zweier Personen, z.B. der Held und sein Mentor	Kann schnell langweilen, ansprechender Schreibstil nötig	Möglichkeiten zur Reflexion, zum Ausdruck von Gefühlen, Ängsten	zu viele unterschiedliche Absender wirken unübersichtlich	Hohe emotionale Dichte, weil darin persönlich erzählt und diskutiert werden kann
Podcast 	Serienweise Audio- oder Videobeiträge	Beliebig wählbar	Auditive Ebene des Erzählens wird genutzt	Technischer Aufwand bei der Produktion	Phantasie wird besonders angeregt	Kann schnell langweilen, guter Sprecher nötig	Kombination mit anderen Medien bietet sich an
Weblog 	Erzähler vertritt seine Meinung, Leser können kommentieren	Ich -Erzähler	Lerner werden durch Kommentare in die Geschichte miteinbezogen	-	Hohe Motivation der Lerner durch Mitgestaltungsmöglichkeiten	Gemeinschaftsgefühl der Lerngruppe durch PC-Einsatz gefährdet	Inwiefern Blog-Kommentare den Verlauf der Geschichte beeinflussen können, muss der Autor festlegen
Webseite 	Geschichte wird auf fiktiver oder realer Seite dargestellt	Beliebig wählbar	Hohe Authentizität	Unpersönlich	Objektive Sachverhalte lassen sich gut darstellen	Wenig emotionale Bindung zwischen Lerner und Erzähler	-
Foto-Story 	Foto-Geschichte, ergänzt durch kurze Texte oder Gesprochenes	Auktoriale Erzählhaltung	Gute Alternative zu reinen, ermüdenden Textpassagen	Hoher Produktionsaufwand	Geschichten und Emotionen lassen sich anschaulich vermitteln	-	-
Comic 	Gezeichnete Geschichte mit kurzen Texten	Beliebig wählbar	Größere Freiheiten in der Gestaltung	Hoher gestalterischer Produktionsaufwand	Sprache sehr gut an Zielgruppe und Thema anpassbar	-	Gute Kombinationsmöglichkeit mit gesprochenem Text
Video 	Audio-visuelle Erzählung der Geschichte mit Bewegtbildern	Beliebig wählbar	Kinoähnlicher Charakter motiviert Lernende	Hoher Produktionsaufwand	Spricht mehrere Sinne an	Zu lange Sequenzen wirken ermüdend	-
Online-Tagebuch 	Stückweise, Erzählung über einen bestimmten Zeitraum hinweg	Ich -Erzähler	Persönlich Sicht des Helden	Einseitige Sichtweise der Geschichte	Identifikation mit dem Helden	-	Gute Kombinationsmöglichkeit mit E-Mails oder Webseiten
Twitter 	Serienweise Kurznachrichten	Ich -Erzähler	Technisch einfach und schnell umzusetzen	-	Beliebtes Medium bei jungen Menschen	Persönlicher Kontakt der Lerngruppe wird nicht gefördert	-
Social Networks 	Veröffentlichung von Kommentaren für eine bestimmte Empfängergruppe	Ich -Erzähler	Technisch einfach und schnell umzusetzen	-	Beliebtes Medium bei jungen Menschen	Persönlicher Kontakt der Lerngruppe wird nicht gefördert	-