**Storytelling: Vom digitalen zum analogen Geschichtenerzählen**

1. Mögliche Einstiegsfragen an die Teilnehmenden
* Was bedeutet "Erzählen" für Euch?
* Welche Erzählsituationen kennt Ihr aus Eurer Kindheit?
* Welche sind Eure Lieblingsgeschichten?
* Was macht eine gute Geschichte aus?
* Welche Medien erzählen Geschichten?

Falls alle Befragten hier nur mündlich erzählte Geschichten, Bücher, Filme etc. und nicht digitale Spiele nenne, kann auch zum Digitalen Storytelling übergeleitet werden. Beispielsweise so: „Geschichten werden nicht nur in klassischen Medien erzählt, sondern auch oder gerade auch in digitalen Spielen.“

1. Theoretischer Input (als Möglichkeit für die pädagogische Fachkraft) sowie Hintergrundinformationen
* Storytelling (deutsch: „Geschichtenerzählen“) ist eine Erzählmethode, mit der explizites, aber vor allem implizites [Wissen](https://de.wikipedia.org/wiki/Wissen) in Form einer [Metapher](https://de.wikipedia.org/wiki/Metapher) weitergegeben und durch Zuhören aufgenommen wird. Die Zuhörer werden in die erzählte Geschichte eingebunden, damit sie den Gehalt der Geschichte leichter verstehen und eigenständig mitdenken. Das soll bewirken, dass das zu vermittelnde Wissen besser verstanden und angenommen wird. Heute wird Storytelling neben der Unterhaltung unter anderem auch in der Bildung, im [Wissensmanagement](https://de.wikipedia.org/wiki/Wissensmanagement) und als Methode zur [Problemlösung](https://de.wikipedia.org/wiki/Probleml%C3%B6sung) eingesetzt.
* Eine lebendig erzählte Geschichte gewinnt die [Aufmerksamkeit](https://de.wikipedia.org/wiki/Aufmerksamkeit) und [Konzentration](https://de.wikipedia.org/wiki/Konzentration_%28Psychologie%29) anderer Menschen leichter als eine nüchterne Ansprache. Die Zuhörer versuchen, den Handlungsablauf, den Sinn (die Metapher) zu erfassen und die darin enthaltene [Weisheit](https://de.wikipedia.org/wiki/Weisheit) zu verstehen. Auch wenn die Zuhörer nicht jede Einzelheit konkret verstehen, werden sie dennoch den Kern der Geschichte begreifen. Beim Zuhören gelangen Menschen oft in einen entspannten [Trancezustand](https://de.wikipedia.org/wiki/Trance), in dem sie Inhalte noch tiefer aufnehmen können. Meist wirkt die Geschichte im Unbewussten weiter und Erkenntnisse reifen so noch lange nach.
* Hinter dem Begriff des Storytelling verbirgt sich nicht nur eine Geschichte mit einem oder mehreren linearen Erzählsträngen, sondern häufig eine ganze Welt, die gemeinsam von dem/den/der Erzählenden erschaffen wird. Es ist vor allem dieser Schaffensprozess, der das Storytelling kennzeichnet.
* Begriffe:
	+ analoges Geschichtenerzählen (Beispiele)
		- am Lagerfeuer
		- Gute-Nacht-Geschichte
		- Erlebnisse, Problemgeschichten unter Freunden/Freundinnen
		- Märchen, Sagen
		- Bibelgeschichten
		- vieles, was vor dem Buchdruck mündlich überliefert wurde
	+ digitales Storytelling
		- ist der moderne Ausdruck für die „alte“ Technik des Erzählens
		- digitale Geschichten nehmen ihre Kraft aus dem Verweben von Bildern, Musik, erzählende Stimmen etc., und geben ihnen damit eine tiefere Ebene und Lebendigkeit der Charaktere, Situationen, Erfahrungen und Einsichten
		- ermöglicht durch die Nutzung digitaler Mittel das Erzählen der eigenen echten Geschichte
	+ interaktives Storytelling
		- ist die Verknüpfung des Erzählens von Geschichten und dem Angebot von Informationen und Erlebnissen, welche durch Nutzeraktionen angestoßen und erschlossen werden, durch:
			* Autor\*in: Erstellung der Geschichte
			* Erzähler\*in: Wiedergabe (Storytelling Environment)
			* Empfänger\*in: Geschichte erfahren und miterleben
	+ interaktives Digitales Storytelling
		- Kombination von narrativen Erzählstrukturen, Nutzung von digitalen Medien und Interaktionsmöglichkeiten des/r Rezipierenden
		- Beispiele finden sich in neueren digitalen Spielen, die in erster Linie auf den Entscheidungen der Spielenden beruhen, wie z.B. *Beyond: Two Souls*, *Life is strange* oder *Minecraft: Story Mode*
			* der Spielverlauf besteht hauptsächlich aus eigenen Entscheidungen zwischen Dialog- und Handlungsoptionen
			* jede Entscheidung hat eine andere Konsequenz
			* trotz aller Digitalität: es gibt auch Bücher in denen man selber Entscheidungen treffen kann, sogenannte Spielbücher
1. Praktische Übung
* Verbindung von analogem Geschichtenerzählen und digitalem Storytelling: selbst Gespieltes noch einmal neu erzählen
* dazu kann das Arbeitsblatt „Klassische griechische Tragödie in digitalen Spielen“ genutzt werden