

DIGITAL STORYTELLING

Karsten Müller

Worum geht es:

Das Digital Storytelling kombiniert erzählerische Elemente mit digitalen Umsetzungsmöglichkeiten. Die Stärken des Storytelling liegen in der Authentizität und Glaubwürdigkeit, die durch die sehr persönliche Erzählweise entstehen. Hinzu kommt eine gute Verständlichkeit der Geschichten durch die Reduzierung der verwendeten Texte und den Einsatz von z.B. Bildern und Filmen. Hierdurch kann es gelingen, selbst komplexe Sachverhalte und Themen auf ein einfaches und nachvollziehbares Maß herunterzubrechen und einen niederschweligen Zugang zu ermöglichen. Der Beitrag gibt einen Überblick über geeignete Programme und Apps und zeigt ihre Einsatzmöglichkeiten.

Autor:

Karsten Müller
Studienleiter Medienbildung, RPI Kassel
karsten.mueller@rpi-ekkw-ekhn.de



Klassenstufen:

Jahrgang 8-9

Material:

M1 Link-Sammlung

Die Materialien sind auf unserer Homepage verfügbar (www.rpi-impulse.de).

Eine Geschichte digital zu erzählen bedeutet auch, sie packend, zeitgemäß und gut präsentieren zu können. Schon immer war die Erzähltechnik für die Vermittlung wichtig, damit sich die Zuhörer etwas merken können. Für diese ist es insbesondere wichtig, beim Zuhören präsent zu sein. Die Erzählenden müssen dabei auf eine gute Gestaltung der bildhaften Darstellung achten.

Storytelling ist grundsätzlich keine neue Methode; neu ist hingegen der Variantenreichtum im Zuge der Digitalisierung. Ein gut zugängliches und reichhaltiges digitales Instrumentarium erleichtert den Einstieg. Durch die neuen technischen Möglichkeiten kann das Publikum intensiv angesprochen und zur Interaktion motiviert werden.

Wenn nun Kinder und Jugendliche selbst zu (digitalen) Geschichtenerzählern und Geschichtenerzählerinnen werden, ermöglicht dies durch die innere Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand ein vertieftes Verständnis: Partizipation und Veranschaulichung eröffnen didaktisch eine Subjektorientierung in der Religionspädagogik, die äußere Anschaulichkeit zur inneren Anschauung werden lässt.

Die folgende Auflistung benennt entsprechende, das Storytelling unterstützende Apps und Programme. Die iOS-Apps zeichnen sich durch eine niedrighschwellige und komfortable Bedienung aus. Sie werden entweder auch für das Betriebssystem Android angeboten oder aber es gibt vergleichbare Alternativen, auf die hier aber nicht eingegangen werden kann.

Auf der Website finden Sie zusätzlich ein Arbeitsblatt mit einer „Link-Sammlung“ (**M1**): Hier wurden weiterführende Informationen und mögliche inhaltliche Anwendungsbeispiele zusammengetragen.



Unendliche Weiten – ein Streifzug durch den digitalen Kosmos

Am Anfang war das Wort

Die Möglichkeiten von Computer und Internet können für interaktive Texte genutzt werden. Bei diesem Konzept werden einzelne Seiten mittels klickbarer Hyperlinks miteinander verknüpft. Das Programm Twine ermöglicht es, auf einfache, intuitive Weise sich verzweigende Erzähltexte zu entwerfen und zu schreiben.

Twine kann aber noch weit mehr leisten: Es ermöglicht die Einbindung von Bildern, Musik oder Geräuschen, Variablen zum Speichern von Ereignissen, bedingte Textanzeige je nach Kontext und Layout-Modifikationen.

Einen Blick lohnen auch alternative Angebote wie **Inkewriter**, bei dem die Geschichten online geschrieben werden.



Ein Bild sagt mehr als tausend Worte

Snapchat ist eine insbesondere unter Jugendlichen weit verbreitete, kostenlose App. Wie auch Twitter ist Snapchat ein Microblogging-Dienst. Trotz eingebauter Chatfunktion steht aber das visuelle Bloggen oder Storytelling im Vordergrund. Die App ist also in besonderem Maße dazu geeignet, Informationen bildhaft aufzubereiten und zu teilen. Hinzu kommt, dass aufgenommene Bilder humorvoll bearbeitet werden können.



Die Kommunikation via Snapchat war zunächst kurzlebig: Geteilte Nachrichten und Inhalte waren nur temporär sichtbar. Dies ermöglicht einen spontanen Erlebnisaustausch. Dabei steht die Echtzeitkommunikation im Vordergrund und eignet sich z.B. für Quizformen und Rallies. Mittlerweile kann man alle Snaps unter Memorys bei Snapchat speichern und hinterher als komplette Snapchat-Story veröffentlichen. So ist es möglich sie z.B. bei YouTube oder einer anderen Plattform hochzuladen. Mit Snapchat oder auch **Instagram** kann man dann ebenfalls Texte oder Emoticons in die Fotos oder kurzen Filme einfügen.



Bei dieser Form des Digital Storytelling müssen Informationen inhaltlich reduziert werden, während gleichzeitig die Möglichkeit besteht, diese relativ einfach und kreativ zu gestalten.

Vom Comic zur Weltliteratur

Mit **Comic Life** lassen sich relativ einfach optisch reizvolle Foto-Stories oder Comics erstellen. Bei dieser kreativ-spielerischen Umsetzung stehen beim Geschichtenerzählen unterschiedliche Layout-Vorlagen zur Verfügung. Zudem besteht die Möglichkeit, Fotos oder Zeichnungen mit einer Auswahl verschiedenster Sprech- oder Gedankenblasen zu versehen. Farben



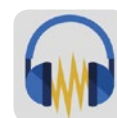
und Schriftgrößen lassen sich anpassen. Bei der Auswahl des Bildmaterials kann die App auf eigene Fotos zugreifen, welche mit Filtern versehen werden können. So entsteht der gewünschte Comic-Effekt. Hierfür gibt es eine umfangreiche Werkzeugpalette. Es bestehen mehrere Ausgabemöglichkeiten. Zeichnungen, Bilder, Titel etc. können leicht per Drag & Drop hinzugefügt werden.

Haste Töne?!

Auch mit Audiobeiträgen lassen sich Geschichten erzählen. **Podcast** ist ein Kofferwort, das aus dem Begriff iPod (einem bekannten Standard-Abspielgerät für Audiobeiträge) und dem Wort Broadcast (was so viel wie „Sendung“ oder „Senden“ bedeutet) besteht. In diesem Bereich gibt es ein vielfältiges Angebot, das sich abonnieren lässt. Podcasts lassen sich aber auch selbst erstellen.



Für die Produktion hat sich die kostenlose Software **Audacity** bewährt.



Über Mikrofon oder Line-in lassen sich damit Hörspiele, Interviews, Musik und andere Töne auf Festplatte aufnehmen. Dabei können die Aufnahmen mit einer Moderation, Sounds oder Musik unterlegt werden. Alle nicht komprimierten und lizenzfreien Audioformate werden von Audacity importiert und exportiert. Aber auch weitere Formate können in Form von externen Bibliotheken installiert werden.

Wenn Bücher sprechen können ...

Bücher werden multimedial: Das Gestalten von eBooks ist mit der App **Book Creator** so einfach, dass dies bereits Kinder im Vorschulalter bewältigen können. Texte werden problemlos eingefügt und lassen sich mit den wesentlichen Formatierungsmöglichkeiten bearbeiten. Auch die Seiten selber können farblich gestaltet, Bilder und Videos bequem integriert werden. Zudem besteht die Möglichkeit, Musik bzw. Töne zu importieren oder mit der Aufnahmefunktion sel-



ber zu erstellen. So werden mühelos Texte vertont und bebildert. Man kann auch mit Hyperlinks multimediale Lesefahrten anlegen oder zu den Inhalten zusätzliche Dokumentationen verfassen.

Ähnlich funktioniert die App **Explain Everything**: eine freie Fläche wird mit Grafiken und Fotos gestaltet, mit erläuternden Texten versehen und Videos und Formen ergänzt. So kann per Folie auch eine ganze Präsentation vorbereitet werden, die sich dann als Video abspielen lässt. Zudem werden sehr übersichtliche Import- und Exportmöglichkeiten geboten.



... und die Bilder laufen lernen

Mit der App **Stopmotion** ist es möglich, aus Einzelphoto-Serien sogenannte Stop-Motion-Filme (Trickfilme) anzufertigen. Die vorherigen Bilder werden transparent eingeblendet, wodurch der Bewegungsablauf sichtbar wird. Die Geschwindigkeit kann bei der Bearbeitung variiert, einzelne Bilder können gelöscht und nachträglich Tonaufnahmen aufgezeichnet werden. Mit einer Fernbedienung können die Einzelaufnahmen auch ferngesteuert werden, sodass durch eine Fixierung von Tablet oder Smartphone die Bilder nicht mehr verwackeln. Im Vorfeld wird in kooperativen Arbeitsformen eine gemeinsame Kurzgeschichte entworfen und ein Storyboard erstellt.



Großes Kino

Bei **iMovie** handelt es sich um ein Programm zur Videobearbeitung. Fotos, Videos oder Tonaufnahmen, die mit dem Tablet oder Smartphone gemacht oder importiert wurden, werden dann zu Filmen oder Trailern zusammengefügt. Dabei können Filmclips, Fotos, Musik, Titel und Audioaufnahmen ohne großen Aufwand kombiniert werden.



Im Zuge dieser Produkterstellung bietet iMovie verschiedene Storyboard-Vorlagen. So lassen sich mit wenigen Fingertipps Videos in die vorgegebenen Sequenzen und wesentliche Daten in den Abspann einfügen. Mit geringem Aufwand entstehen dadurch bemerkenswerte Ergebnisse. Auch bei der Erstellung von Filmen kann aus verschiedenen Themen und passenden Effekten sowie Soundtracks gewählt werden. Bei der Nachbearbeitung von Filmsequenzen verfügt die App über vielfältige kreative Möglichkeiten (Filter, Musik, Töne, Tempo, etc.). Fertiggestellte Filme können schließlich exportiert werden, indem man sie in iTunes, in den Aufnahmen oder auch auf Portalen wie Facebook oder YouTube bereitstellt.

YouTube ist eine der beliebtesten Websites von Jugendlichen. Vom Handy direkt ins Internet: Nie war es einfacher, Medienbeiträge zu produzieren, zu bearbeiten und zu veröffentlichen, sofern man einen Internetanschluss zur Verfügung hat.



Zusätzlich stehen in YouTube Bearbeitungswerkzeuge zur Verfügung, die auch ein großes kreatives Potential haben. Man kann von jedem Computer aus Videos schneiden, ohne eine lokale Software. Verschiedene Varianten können hergestellt und gleich online gespeichert und somit publiziert oder ausgetauscht werden. Mit der Funktion „Video verbessern“ können im Video-Manager sehr einfach hochgeladene Videos weiter geschnitten, weich gezeichnet oder mit Filtern versehen werden. Hinzu kommen u.a. Soundeffekte, Untertitel und die Abspann-Option.

Lass die Puppen tanzen

Mit der App **Puppetpals** können digital selbst zusammengestellte oder ausgewählte Figuren animiert und dazu eine Stimme aufgenommen werden. Zudem ist es möglich, eigene oder heruntergeladene Fotos zu bearbeiten und als Hintergrund zu verwenden. So können durch diese App beispielsweise Dialoge, Geschichten oder auch einfache Anleitungen auf kreative und humorvolle Art und Weise präsentiert werden.



Ganz ähnlich funktioniert die App **Tellagami**, nur dass hier selbst gestaltete Avatare vor einem realen Hintergrund zum Einsatz kommen. Im Gegensatz zu Puppetpals haben sie aber nur ein kurzes Zeitfenster zur Verfügung, um ihre Geschichte zu präsentieren. Sie können den entsprechenden Text mit der eigenen Stimme aufnehmen; alternativ kann auch eine vorhandene Stimme ausgewählt und der Text schriftlich eingegeben werden. Durch die kürzere Zeitspanne wird das Storytelling hier in besonderer Weise pointiert bzw. ein Sachverhalt knackig erläutert.



Ich muss hier mal raus!

Die App **Actionbound** bietet die Möglichkeit, per Smartphone einen sogenannten Bound, also eine Art digitale Schnitzeljagd, ortsgebundene Führung oder auch ein Quiz, durchzuführen. Dies kann sowohl als Gruppe als auch individuell erfolgen. Es gibt bereits einen riesigen Fundus bestehender Bounds. Besonders attraktiv ist es allerdings, in dem einfach zu bedienenden Bound-Creator online eigene Touren zu erstellen. Dabei sind die inhaltlichen Möglichkeiten faktisch grenzenlos: Fast jedes beliebige Thema kann so aktivierend bearbeitet werden. Der eigene Sozialraum kann in ein Spiel eingebunden werden und erhält dadurch eine ganz neue Bedeutung. Besonders spannend können mit der App nämlich Ortserkundungen gestaltet werden. Aber auch ein Stationenlernen wird durch diese Methode im hohen Maße interaktiv und abwechslungsreich. Alle benötigten (auch multimedialen) Inhalte werden im Vorfeld digital bereitgestellt, so dass sie dann mit dem Smartphone sofort abgerufen werden können.



Mehr als nur real

Durch Augmented Reality (erweiterte Realität) kann man Lerninhalte lebendig werden lassen. Über das Smartphone oder Tablet werden zusätzliche Informationen in die reale Umgebung eingeblendet. Die Anwendung **Aurasma** evokiert z.B. durch so genannte „Triggerbilder“ (Auslöser) scheinbar wie von Geisterhand aus jedem beliebigen mit der Kamera erfassten Objekt, Text etc. Animationen und Zusatzinformationen. Diese können vorher selbst bestimmt und auch angewendet werden. Die Jugendlichen können sich so durch den Raum bewegen und mit dem Smartphone oder Tablet Motive abscannen, um vorher unsichtbare Inhalte sichtbar werden zu lassen. Dabei kann jede Person individuell entscheiden, welche Informationen er oder sie wann entdecken möchte.



Virtual Reality

Thinglink ist für das Erstellen interaktiver Karten, Poster, Bilder, etc. eine sehr gute Wahl. Bereits im kostenlosen Account können Text, Bilder und Videolinks eingefügt werden und es werden eine begrenzte Anzahl von Icons zur Verfügung gestellt, durch die weitere Inhalte aufrufbar werden. Mit Thinglink lassen sich auch sehr gut Präsentationen im Sinne des Storytelling erstellen.



Mit einem eigenen Account hat man zusätzlich die Möglichkeit, einen eigenen Kanal zu erstellen. Die Ergebnisse

von Jugendlichen können hierüber gesammelt werden. Die App ist angenehm intuitiv gestaltet und selbsterklärend. Dadurch, dass Thinglink über einen Browser erreichbar ist, wird auch eine plattformübergreifende Arbeit möglich.

Nicht von dieser Welt

Minetest (bzw. Minecraft) ist ein unter Kindern und Jugendlichen sehr verbreitetes, freies Open-World-Spiel. In zufällig generierten Welten kann der Spieler verschiedene Rohstoffe abbauen, diese miteinander kombinieren und die Welt nach seinem Belieben gestalten. Nicht von ungefähr wird Minetest vom Spielprinzip her als das neue digitale Lego bezeichnet.



Das Spiel hat zunächst kein Ziel oder Ende, jedoch liegt der Fokus auf dem Gestalten von Bauwerken und Landschaften aus „Klötzchen“ (Blöcken) mit verschiedenen Texturen in einer 3D-Welt. Der Spieler kann mit Fähigkeiten ausgestattet werden, die ihm ein freies Bewegen in der digitalen Welt ermöglichen, um seine Kreativität auszuleben. Im Mehrspielermodus ist der Modus vom Server vorgegeben.

Es geht aber nicht nur um virtuelle Rundgänge; auch Geschichten können über Minetest nacherzählt werden: Die Jugendlichen denken sich Storybook und die Dialoge ihrer Geschichte aus. Die Kulissen für die Szenen werden dann im Spiel gebaut, die Figuren samt Kleidung entworfen, die Szenen gedreht und anschließend die Dialoge selbst eingesprochen. Die Geschichte wird also selbst vertont.

