

Artikel erschienen in:

Anja Bossen, Christin Tellisch (Hrsg.)

Perspektiven eines fachübergreifenden Musikunterrichts

Potsdamer Schriftenreihe zur Musikpädagogik ; 9

2022 – 159 S.

ISBN 978-3-86956-535-4

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-54863>



Empfohlene Zitation:

Karin Wittram: Storyline – eine innovative fachübergreifende Methode – auch für den Musikunterricht, In: Anja Bossen; Christin Tellisch (Hrsg.): Perspektiven eines fachübergreifenden Musikunterrichts (Potsdamer Schriftenreihe zur Musikpädagogik ; 9), Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2022, S. 105–126.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-57063>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert: Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Storyline – eine innovative fachübergreifende Methode – auch für den Musikunterricht

Karin Wittram

1 Einleitung: Was ist Storyline?

In dem US-amerikanischen Musik-Film „School of Rock“ (School of Rock (2003), Regisseur: Richard Linklater, Drehbuch: Mike White) unterrichtet ein gescheiterter Rockmusiker, gespielt von Jack Black, eine Klasse in einer exklusiven Privatschule. Nach anfänglichen Schwierigkeiten merkt er, dass die Klasse ausgezeichnete musikalische Fähigkeiten hat und entscheidet, dass sie am Band-Wettbewerb „Battle of the Bands“ teilnehmen soll. Der Ausgangspunkt zu dem Wettbewerb „Battle of the Bands“ ist eine Ausschreibung und der Beginn der intensiven Arbeit der Klasse mit ihrem unkonventionellen Lehrer. Der „rote Faden“, die Linie des Unterrichtes, besteht ab diesem Zeitpunkt aus der Vorbereitung auf den großen Auftritt vor einer Jury. Neben den jungen Musiker*innen gibt es in der Klasse auch diejenigen, die Plakate gestalten, Kleidung entwerfen, sich um Technik, Beleuchtung und das Management kümmern. Der Lehrer behält die Übersicht und führt die Klasse während der Vorbereitung auf den Wettbewerb. Er sorgt dafür, dass die „line“ der Story nicht aus dem Blickfeld der Schüler*innen gerät, er ermutigt, treibt sie voran und gibt den Schüler*innen Material, damit sie weiterarbeiten können.

In solch einem narrativen Kontext, wie in dem Film dargestellt, wird die Methode Storyline angewandt: Man stelle sich vor, ein Thema im Unterricht wird wie eine Story eingeteilt und erzählt. Es gibt eine Ausgangssituation, die im Laufe der Handlung durch die handelnden Figuren in der Story, in diesem Fall durch die Schüler*innen, bearbeitet wird. Die Ausgangssituation oder Hinführung kann vielfältig sein, sie kann aus dem Alltag der Schüler*innen, aber auch aus einem Buch oder einem anderen inhaltlichen Anstoß entnommen werden. Es kann auch ein Wett-

bewerb, wie im o. g. Film, die Gründung einer Firma, eines Museums oder ein Zeitungsartikel mit einem aktuellen städtischen Problem sein. In einem Zeitungsartikel könnte stehen, dass alle Probenräume für Bands in der Stadt geschlossen werden sollen. Die Klasse erhält die Aufgabe, diese Kürzung zu verhindern, z. B. mit einem Benefizkonzert. Bei dem Thema „Wettbewerb“ besteht sogar die Möglichkeit, an einem realen Wettbewerb teilzunehmen, was sicher eine große Motivation für Schüler*innen wäre.

Die Lernenden schlüpfen dabei in eine Rolle, die sie selber als Figur kreieren. Spielt eine Storyline in einem Museum, so wird es Rollen für die Leitenden geben, für Museumspädagog*innen und vielleicht eine Figur, die sich um den Kartenverkauf und die Öffentlichkeitsarbeit kümmert. Einige Rollen können bzw. müssen auch mehrfach besetzt werden, um alle Schüler*innen einzubinden. Jede Figur wird dafür handwerklich gestaltet und mit einer eigenen Biografie versehen. Diese Figuren können auch als Vorlage auf einem Din A4-Blatt in Umrissen ausgegeben werden oder an einem Holzstab mit Stoff- und Wollresten gebastelt werden.¹

Eine Vorlage für eine Kurzbiografie als Steckbrief ist im Anhang dargestellt. Die Erarbeitung der Figur dient der Identifizierung mit der Rolle und ist eine der wichtigsten Merkmale von Storyline. Durch diese Identifizierung mit einer handelnden Figur in einem narrativen Kontext unterscheidet sich die Storyline zum Beispiel auch von Projektarbeit. Daher sollte eine Rollenfigur nicht nur mit jüngeren, sondern auch mit älteren Schüler*innen gestaltet werden.

Im Laufe der Storyline wird der Ort, an dem die Storyline spielt, von den Schüler*innen gestaltet. Das kann durch Plakate, durch handwerkliche Ergebnisse oder durch eine besondere Raumgestaltung mit Möbeln geschehen.

In verschiedenen Schritten werden die Schüler*innen von der Lehrkraft durch die Story geführt und durch die Handlung „zu Konstrukteuren einer simulierten Wirklichkeit, die zugleich die Wirklichkeit ihres Unterrichts ist“ (Schwänke 2005, S. 6). Geleitet werden sie von Schlüsselfragen, die den Lauf der Story vorantreiben und neue Episoden einleiten. Das können einfache Wissensfragen, aber auch komplexe Problemstellungen sein. Bis das Ende der Story erreicht ist, gibt es Hindernisse und Erfolgserlebnisse wie in einer richtigen Story. Am Ende gibt es eine Auf-

¹ Ein Beispiel findet sich unter <https://bilder.tibs.at/node/233> (Letzter Zugriff am 19. 04. 2022).

lösung und – und das ist anders als in Geschichten – die Reflexion und Abgleichung mit der Wirklichkeit.

Aus methodisch-didaktischer Sicht bietet diese Methode eine große Chance, da sie innerhalb der Rahmenhandlung vielfältige Möglichkeiten für methodische Handlungsweisen gibt. Sie ist offen durch die verschiedenen möglichen Lösungen, aber gleichzeitig bietet sie eine Struktur, die von der Lehrkraft vorgegeben wird. Innerhalb der Struktur können weitere Methoden angewandt werden und das Thema didaktisch auf verschiedenen Niveaustufen bearbeitet werden. Eine Differenzierung der inhaltlichen Ausgestaltung innerhalb eines spielerischen Umgangs mit dem Thema bietet die Chance, dass alle Schüler*innen mit ihren Stärken gebraucht werden und eine bedeutsame Rolle für den Fortgang spielen. Sprachliche Talente sind für die Texte zuständig und diejenigen, die vielleicht (noch) nicht so gut Deutsch sprechen, kümmern sich im Musikunterricht um die Auswahl oder das Gestalten der Musik. Wer gerne selber Musik macht, wird ebenso wie ein/e gute/r Techniker*in gebraucht. Zudem bietet eine Storyline den Schüler*innen die Möglichkeit, innerhalb einer selbst erfundenen Rolle spielerisch mit dem Thema umzugehen und neue Verhaltensweisen auszuprobieren. Zurückhaltende Schüler*innen können sich in einer Rolle stärker öffnen und sehr lebhaftere Schüler*innen können sich innerhalb der Rolle besser auf den Inhalt fokussieren.

Die Methode Storyline ist per se fachübergreifend angelegt, dabei auch „offen, handlungsbezogen, konkret, schülerzentriert und erfahrungsbezogen. Sie fördert stark das entdeckende Lernen und die Kooperation [...]“ (Schwänke 2005, S. 33) Sie möchte Schüler*innen vermitteln, dass sie alle wichtig für den Fortgang sind und der Prozess und die Ergebnisse für sie eine persönliche Bedeutung haben.

2 Historische Entwicklung

Die Storyline-Methode entstand um 1970 in Schottland und setzte es sich zum Ziel, die Ideen und Erfahrungen der Schüler*innen ernst zu nehmen und in den Unterricht mit einzubeziehen. Ausgangspunkt war eine Unterrichtssituation zum Thema „Vermeidung von Unfällen an Straßenkreuzungen“. Die Schüler*innen hatten viele Ideen, aber nicht die Idee, die sich der Lehrer, Fred Rendell, vorgestellt hatte. Erst viel später merkte er, dass eine Schülerin einen Einfall hatte, der Jahre später umgesetzt wurde.

Er hatte ihn nicht gewürdigt und dadurch der Kreativität der Schülerin keinen Raum gegeben. Fred Rendell entwickelte folgende Fragestellung aus seiner Erfahrung: „Wie können wir die Schüler zu Gestaltern ihres eigenen Lernprozesses machen und ihre Ideen und Erfahrungen ernst nehmen?“ (Schwänke 2005, S. 4). Daraus wurde an der Universität Glasgow die Storyline-Methode entwickelt.

Ulf Schwänke, Privatdozent für Erziehungswissenschaft an der Universität Hamburg, weist in seinem Buch „Die Storyline-Methode“ auf die entscheidenden Gründe für die Beschäftigung mit Storyline hin: Die Storyline-Methode wird in den Schulen „als bereichernd und effektiv erlebt [...]. Der Unterricht beschränkt sich [...] zu sehr auf kognitive Lernziele. Ich glaube, dass affektive und soziale Lernziele ebenfalls sehr wichtig sind. Und ich bin überzeugt, dass neben dem linearen und kausalen Denken auch das systemische, vernetzte Denken gefördert werden muss“ (Schwänke 2005, S. 8 f.).

Storyline bedeutet, dass die Inhalte des Unterrichts in eine andere Form überführt werden. Sie kann alle Kompetenzen und Inhalte aufgreifen, die wichtig für den Fachunterricht sind. Dazu werden in allen Storylines andere Fächer mit einbezogen. So geht es beim Thema „Radio“, das hier als Beispiel in Kap. 3 ausführlich vorgestellt wird, auch um das Schreiben von Moderationstexten, Marketing, die Technik und die Recherche zu den verschiedenen Berufen, die man bei einem Radiosender ausüben könnte. Schüler*innen erhalten die Chance, nach ihren eigenen Möglichkeiten und Vorstellungen die Storyline mit Inhalten zu füllen und erwerben damit viele Kompetenzen, die über das Fach Musik hinausgehen: Texte schreiben, mit Texten und Medien umgehen, sich mündlich mit anderen verständigen, eine Aufnahme umsetzen oder Empathie entwickeln.²

Bisher ist die Storyline-Methode in Deutschland hauptsächlich im Fremdsprachenunterricht eingesetzt worden. Das liegt an den Kontakten, die Lehrkräfte für Englisch zu den Gründer*innen der Storyline hatten, zum Beispiel im Rahmen eines langjährigen europäischen Comenius-Projektes, und vermutlich nicht an mangelndem Interesse der anderen Fächer. Wer einmal eine Storyline selbst ausprobiert hat, wird merken, dass

2 Siehe Rahmenlehrplan Jahrgangsstufen 1–10 für Berlin und Brandenburg für Deutsch und Theater <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/rlp-online/c-faecher> (Letzter Zugriff am 23. 04. 2022).

sich diese Methode für alle Jahrgangsstufen und alle Fächer eignet. Die Methode braucht allerdings mehr Zeit, als dem herkömmlichen Musikunterricht eingeräumt wird, und wäre deshalb vor allem eine Möglichkeit für einen Methodentag oder eine Projektwoche. Da der Unterricht von der Lehrkraft gelenkt wird, könnten auch die verschiedenen Aktivitäten, Erarbeitungszeiten und Präsentationen an die Rahmenbedingungen angepasst werden. Wer fachübergreifend plant, könnte eine Storyline auch in den Unterrichtsalltag integrieren. Wichtig ist, dass Storyline eine Methode ist, mit der Kompetenzen und Inhalte vermittelt werden, die auch im regulären Unterricht ihre Anwendung finden. Storyline ist also nicht additiv zu verstehen, sondern führt fachübergreifendes und fachliches Lernen im Fach Musik zusammen.

Maßgeblich für die Verbreitung der Methode ist Steve Bell von der Universität Glasgow, zusammen mit Sallie Harkness und Fred Rendell. Seit dem Jahre 2000 gibt es auch internationale Storyline-Kongresse, auf denen verschiedene Beispiele vorgestellt und ausprobiert werden können.³ Auch im Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg in Ludwigsfelde (LISUM) gab es im Mai 2022 eine große Storyline-Tagung, auf der Storylines für verschiedene Fächer ausprobiert werden konnten.

3 Praxisbeispiel: Ein neuer Jugend-Radiosender für die Stadt XX

Jede/r Schüler*in hört Radio, die meisten täglich. Unter „Radio“ können sie sich auch etwas vorstellen, wenn sie das Medium nicht täglich nutzen. Radio ist also ein Medium, das im täglichen Leben der Schüler*innen vorkommt und in der hier beschriebenen Storyline in einer „simulierten Wirklichkeit“ (Schwänke, 2005, S. 6) ausprobiert werden kann. Das Medium Radio ist einerseits ein sehr altes Medium, das im Jahr 2020 seinen 100. Geburtstag feiern konnte und mit dem man historische Aufnahmen hören kann, und andererseits ein aktuelles Medium, da es inzwischen auch digital gehört wird.

3 Vgl. <http://storyline-international.org> (Letzter Zugriff am 26. 04. 2022).

3.1 Vorgehen

Für den Musikunterricht ist das Medium Radio deshalb sehr geeignet, da es den Fokus ausschließlich auf das Hören legt und zusätzlich Gelegenheit gibt, ein Medium bewusst einzusetzen und zu analysieren. Das Radio bietet Möglichkeiten für die Arbeit an und mit Musik, aber auch mit Geräuschen und Texten über Musik. Werden Analysen von Musik oder Interviews mit Musiker*innen für ein Radio-Publikum aufbereitet, ist die Arbeit daran deutlich interessanter für die Schüler*innen als einen Vortrag vor der Klasse zu halten. Vielen Schüler*innen fällt es leichter, sich musikalisch durch ein Medium auszudrücken als direkt vor der Klasse, da es beim Radiomachen auch die Möglichkeit gibt, Sendungen aufzunehmen und der Klasse als Aufnahme zu präsentieren.

Ein Mikrofon übt eine große Faszination auf Kinder und Jugendliche aus und ist für den Pädagogen Helmut Hostnig im Laufe seiner Radioarbeit in der Schule

„[...] zu einem Zauberstab geworden, [...] Während die Kamera ein Gerät ist, das uns lehrt, wie man besser sieht, zwingt das Mikrofon zum Spaß beim Arbeiten, besseren Hinhören und Zuhören“ (Hostnig 2015, S. 24). Hostnig schreibt weiter: „Ich kenne kein anderes Instrument, das den Grundsatzlerlass für Medienerziehung und die Forderung medienpädagogischer Initiativen besser unterstützt, als es das Mikrofon kann.“ (Hostnig 2015, S. 24 f.).

Das genaue Hinhören zu lehren ist eine der wichtigsten Aufgaben des Musikunterrichtes und bei der Beschäftigung mit dem Radio hören nicht nur diejenigen genau hin, die die Sendungen gestalten, sondern auch die Zuhörer*innen müssen sich ganz auf das Hören konzentrieren. Bei einem selbst gestalteten Hörspiel könnten zum Beispiel Geräusche geraten werden oder ein Instrument könnte vorgestellt und anschließend vorgeführt werden. Auch können die Schüler*innen lernen, welche Geräusche mit einfachen Mitteln nachgemacht werden können, und plötzlich erkennen sie, dass künstlich erzeugte Wind- oder Wassergeräusche eine Live-Sendung suggerieren können. Die Frage, ob man den eigenen Ohren eigentlich trauen kann, ist in Zeiten von unendlichen Möglichkei-

ten der medialen und technischen Manipulation sicher sehr aufschlussreich zu diskutieren.

Inhaltlich geht es im vorliegenden Beispiel um die Gestaltung eines eigenen Radiosenders, der in einer fiktiven Ausschreibung für die eigene Stadt gestaltet werden soll. Ort der Handlung ist ein Radiostudio, das im Klassenraum angesiedelt ist. Im Laufe der Handlung gibt es verschiedene Episoden, zum Beispiel eine Redaktionssitzung und die Gestaltung der Radiosendung, die mit verschiedenen Schlüsselfragen eingeleitet werden. Die Schlüsselfragen beschäftigen sich anfangs mit dem Namen und der inhaltlichen Ausrichtung des Radiosenders und der räumlichen Planung der Storyline und im weiteren Verlauf mit der inhaltlichen Gestaltung der Sendungen, werden also im Lauf der Storyline komplexer.⁴ Als mögliche Radiosendungen kommen Reiseberichte mit Musik und Geräuschen, Vorstellung der Lieblingsmusik, ein Live-Konzert oder ähnliche Sendungen in Frage. Die Gestaltung der Sendung und des Themas sollte mit den Schüler*innen abgesprochen und ihnen dabei Gestaltungsfreiheit gegeben werden. Vielleicht möchten die Schüler*innen auch eine Klanggeschichte gestalten, einen eigenen Song schreiben oder ein Künstler*innen porträt entwerfen. Die Möglichkeiten sind vielfältig. Ein Beispiel eines Programmablaufes ist in Kap. 4 dargestellt.

Ziel dieser Storyline ist es, über die vielfältigen Möglichkeiten bei der Gestaltung einer Radiosendung verschiedene Zugänge und musikalische Experimente zu erfahren. Die Schüler*innen lernen, sich mit verschiedenen Musikstilen auseinanderzusetzen, Hintergründe zu recherchieren, Musik zu erfinden und „Medien bewusst ein[zu]setzen“ (MBS 2015a, S. 17). Sie lernen außerdem, sich auf das Hören zu konzentrieren und technische Mittel bedarfsgerecht einzusetzen. Zudem lernen sie, je nach Radiosendung, verschiedene Textsorten zu schreiben und dafür zu recherchieren. Radioarbeit ist immer auch Teamarbeit und kann nur durchgeführt werden, wenn sich die Gruppen in Bezug auf Inhalte und Vorgehensweisen miteinander abstimmen. Daher spielt das soziale Lernen ebenfalls eine wichtige Rolle.

Die Hinführung zu der Storyline ist eine fiktive Ausschreibung der eigenen Stadt für einen neuen Radiosender für Jugendliche. Dabei ist wichtig, dass die Schüler*innen sich im Prozess nicht als Konkurrent*innen verstehen, sondern sich gemeinsam „bewerben“. Dazu braucht es am

4 In der tabellarischen Verlaufsplanung auf Seite 117 sind die Schlüsselfragen dargestellt.

Anfang eine Motivation durch die Lehrkraft für die Bewerbung. Dem entsprechend positiv sollte am Ende auch das Votum der „Stadtverordnetenversammlung“ ausfallen. Auch dafür könnte man Gäste einladen, die in der Rolle der Stadtverordneten agieren könnten.

Der Aufbau der Storyline kann grafisch folgendermaßen dargestellt werden:

Innerhalb der Storyline bleiben die Schüler*innen in ihrer Rolle, die sie anfangs übernommen und erarbeitet haben. Die Gestaltung der eigenen Figur, die als Stoffpuppe mit oder ohne Vorlage oder als gezeichnete Puppe gestaltet wird, gehört, wie schon erwähnt, zu dem wichtigen Prozess der Identifikation mit der Rolle, die die Schüler*innen in der Geschichte einnehmen. Diese fiktiven Figuren erhalten über einen Steckbrief oder über geschriebene Biografien ein eigenes Leben. Jede/r Schüler*in bastelt am Anfang diese eigene Figur, die sie oder ihn dann durch die ganze Handlung trägt. Die Schüler*innen stellen sich in der Redaktionssitzung, in der sie sich und ihr Team vorstellen, in ihrer Rolle vor, und auch bei der Gruppenarbeit und der Präsentation der Ergebnisse spielen sie eine Rolle, zum Beispiel als Redakteur*in oder Geräuschemacher*in. Für die Reflexion wird die Figur wieder verlassen und dadurch der Blick von außen auf die Storyline von den Schüler*innen eingenommen.

Im Falle der vorliegenden Radio-Storyline beginnt diese mit Fragen zu der Ausrichtung des neuen Senders, den möglichen Radiosendungen und den Berufen in einem Radiosender. Die Fragen stellt die Lehrkraft, aber im besten Fall entwickeln die Schüler*innen im Laufe der Storyline neue Fragen. Wer sich nicht scheut, von der geplanten Storyline abzuweichen, kann auch neue Wege der Schüler*innen, die sich im Laufe der Arbeit entwickeln, zulassen. In allen Episoden kann die Lehrkraft über das Maß an Unterstützung und Hilfestellungen entscheiden. Dafür ist es gut, sich vorab ein Bild über den Unterstützungsbedarf einzelner Schüler*innen oder der ganzen Klasse zu machen.

In einigen Storylines gibt es eingebaute Hindernisse, die von den Schüler*innen gelöst werden müssen. So wird hier das Hindernis geplant, dass der Klasse die Urheberrechte an Musikbeispielen entzogen werden. Dadurch entwickeln Schüler*innen auch eigene Fragestellungen, die die Storyline weiter voranbringen, zum Beispiel wie man Musikbeispiele übernehmen kann, ob die Musik selber aufgenommen werden oder mit einer App gearbeitet werden könnte. Vielleicht kennt auch jemand eine/n Musiker*in, die/den man um Hilfe bitten könnte. Eine außerordentliche

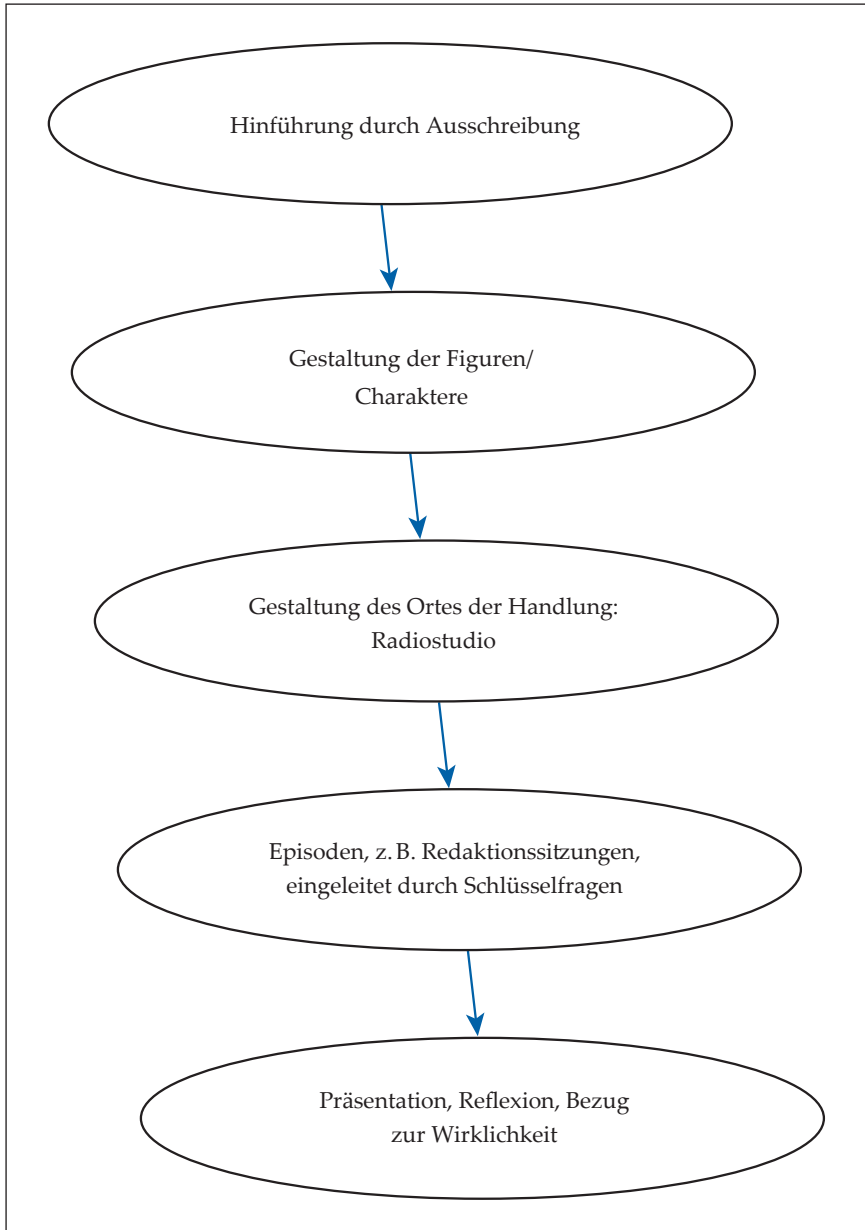


Abb. 1 Aufbau der Storyline „Radio“ (in Anlehnung an Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein 2003-2006, S. 86)

Redaktionssitzung müsste einberufen werden, um das Problem zu lösen, von dem alle betroffen sind.

Durch Zusatzaufgaben können Schüler*innen, die die Arbeit an ihrer Radiosendung abgeschlossen haben, ein differenzierendes Angebot erhalten. Je nach Neigung kann entweder ein Plakat mit einem neuen Logo oder ein Jingle für den Radiosender erarbeitet und am Ende zusätzlich präsentiert werden.

Am Ende kann die Story mit der Wirklichkeit abgeglichen oder sogar verbunden werden. Das bedeutet, dass nach dem Thema „Radio“ ein echtes Radiostudio mit Redakteur*innen, Techniker*innen und Moderator*innen besucht wird. Wenn die Möglichkeiten vorhanden sind, könnte auch ein eigenes Schulradio vorbereitet werden. Auch kann ein/e Expert*in eingeladen werden, der/die aus dem Alltag in einem Radiosender berichtet. Es sollte auf jeden Fall ein Höhepunkt der Storyline sein, auf den sich die Schüler*innen freuen können. Eine Präsentation vor Eltern oder einer anderen Klasse wäre ebenfalls eine Möglichkeit, die Storyline mit einem bedeutsamen Erlebnis für die Schüler*innen abzuschließen.

3.2 Bezüge zum Rahmenlehrplan

Die Bezüge zum aktuellen Rahmenlehrplan für Berlin und Brandenburg sind in verschiedenen Bereichen der Storyline gegeben. Der Rahmenlehrplan Musik für Berlin und Brandenburg lässt den Lehrenden aufgrund der Kompetenzorientierung viele Möglichkeiten in Bezug auf die Themenauswahl. Themenschwerpunkte auf allen Niveaustufen für das Fach Musik, welche in der Storyline gefördert werden, sind Klangerzeugung, Klangmaterial, Musikgeschmack und Funktionale Musik.

Neben den fachlichen Kompetenzen des Musikunterrichtes werden Kompetenzen der übergreifenden Themen Kulturelle Bildung und Berufs- und Studienorientierung sowie die Basiscurricula Sprach- und Medienbildung in dieser Storyline gefördert. Die Auseinandersetzung mit den verschiedenen Berufen beim Radio, sowohl redaktionell, als auch planerisch und technisch, zeigt den Schüler*innen, wie vielfältig Berufe sein können, die sich mit Musik beschäftigen.

Zudem werden im Radio unterschiedliche Texte gebraucht, die sich an ein bestimmtes Publikum richten. Dazu könnten zuerst als Vorbereitung vorhandene Medien analysiert und im Laufe der Storyline die An-

wendung für das Medium Radio geübt werden. Ein Interview wird anders vorbereitet als eine Nachrichtensendung und dadurch beschäftigen sich die Schüler*innen im Kontext Storyline mit verschiedenen Textsorten und deren medialer Umsetzung. Statt Arbeitsblätter auszufüllen zum Thema „Textsorten in den Medien“ lernen die Schüler*innen in der direkten Umsetzung das Medium Radio zu gestalten. Es wird in den Gesprächen bei der Vorbereitung und im Rahmen der Sendungen auf Redebeiträge eingegangen und Medienproduktion als planvoller Prozess erlebt. So vielfältig die Ergebnisse einer Storyline sein können, so vielfältig können auch die Kompetenzen sein, die im Laufe der Storyline ausgebildet werden.

Die Gestaltung der handelnden Figuren kann fächerverbindend im Kunstunterricht erfolgen und findet sich im Rahmenlehrplan Kunst wieder: Körperbilder, Verkleidung und Rolle(nspiel) geben die Themen ab Niveaustufe A/B, also schon ab der Jahrgangsstufe 1, vor. Die Storyline könnte noch auf das Fach Physik erweitert werden, beispielsweise zum Thema Schwingungslehre. Besonders ist, dass auch Inhalte einfließen, die außerhalb des Fächerkanons der Schule liegen: Urheberrechtliche Aspekte spielen eine Rolle und es müssen planerische und organisatorische Angelegenheiten geregelt werden.

Kurz gefasst sind es folgende Kompetenzbereiche des Rahmenlehrplans Musik, die in dieser Storyline besonders gefördert werden:

- Musik gestalten und aufführen,
- Musik reflektieren und kontextualisieren,
- Produktion und Rezeption verschiedener Arten von Texten,
- Analysieren, Produzieren, Präsentieren und Reflektieren des Mediums Radio.

Auch eine vielfältige Leistungsbewertung kann aufgrund der verschiedenen Aktivitäten erfolgen. Dabei bietet es sich an, eine eher formative Leistungsbewertung anzuwenden, also prozessorientiert und auf den Lernfortschritt zielend. Ebenso kann das Ergebnis, in diesem Fall die Radiosendung, bewertet werden. Zum Beispiel könnten bei dem Thema „Radio“ der Prozess der vorgestellten Beiträge im Hinblick auf eigene Ideen, die musikalische Gestaltung, der Umgang mit Instrumenten, die Erarbeitung und Präsentation von Geräuschen und die Gestaltung von Texten sowie die Teamarbeit bewertet werden. Wichtiger ist allerdings, den Schüler*innen auch in Bezug auf ihre Leistungen eine Selbstrefle-

xion zu ermöglichen. In Kap. 4 ist der Vorschlag für eine „Ich kann-Liste“ zur Selbstreflexion abgebildet, die für die Leistungsbewertung angepasst werden kann.

Die Storyline-Methode wird in dem vorliegenden Beispiel als fachübergreifender Unterricht vorgestellt, da die Story und die Leitung im Fach Musik liegen. Wer die Raumkapazitäten und personellen Möglichkeiten hat, könnte über einen längeren Zeitraum auch fächerverbindend arbeiten. Das erfordert allerdings sehr genaue Absprachen mit dem Kollegium und durchgehend denselben Raum, damit das Material und die Ergebnisse gezeigt werden können. In der Grundschule ist dies organisatorisch noch eher möglich als in den weiterführenden Schulen. Beide Herangehensweisen erweitern den Blick über das rein Musikalische hinaus und ermöglichen den Schüler*innen, sich nach ihren Neigungen und Talenten einzubringen.

Im Folgenden wird die Ausschreibung vorgestellt, die für die jeweilige Stadt oder den Ort angepasst werden müsste.

In der folgenden Tabelle wird der Ablauf der Storyline vorgestellt. Die Handlung wird durch die Schlüsselfragen strukturiert und vorangebracht. Die Schüler*innen arbeiten anfangs eher planerisch und entwerfen ihre Figuren, bevor dann die Geräusche und die Musik gestaltet werden. In einer Storyline sind Umwege gestattet und das vorliegende Beispiel soll daher nur als Vorschlag und Gerüst dienen, das nach den Gegebenheiten und dem Niveau der Schüler*innen angepasst werden kann. Wie stark der Unterricht von der Lehrkraft gelenkt wird, hängt ganz von der Klassensituation und der Lehrkraft ab.

Abschlussreflexion der Storyline

Die Abschlussreflexion dient dazu, dass die Schüler*innen ihre Rolle wieder verlassen und in der Rückschau den Ablauf der Storyline reflektieren und bewerten. Sie können ihre Lernfortschritte reflektieren, die Methode Storyline bewerten oder Ideen für eine weitere Storyline entwickeln. Rückmeldungen zu anderen Storylines zeigen, dass Schüler*innen Storylines als neue Lernerfahrung sehen und die Lernergebnisse als persönlich bedeutsam erleben. Sie „können in unterschiedlichen Unterrichtsphasen kreativ sein“ und zeigen sich „aufgeregt, begeistert, interessiert“ (Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein, 2003–2006, S. 103).

Storyline „Ein neuer Jugend-Radiosender für die Stadt XX“

Storyline/ Episoden	Schlüsselfragen	Aktivitäten	Sozialform	Material
Wettbewerb/ Hinführung	Die Stadt xx finanziert einen neuen Radiosender mit Musik für Jugendliche. Plant gemeinsam ein Radioprogramm, mit dem ihr euch beworbt. Heute ist euer erster Arbeitstag und ihr habt bis xx Zeit zur Abgabe eures Konzepts des Radioprogramms und zur Gestaltung einer Sendung.	Ausgabe der Ausschreibung, Zuhören	Plenum	Tafel/Smartboard, Ausschreibung der Stadt
Redaktions- sitzung	<ul style="list-style-type: none"> • Wie kann der Sender heißen? • Welche Zielgruppen werden angesprochen? • Welche Sendungen soll es geben? • Welche Berufe gibt es bei einem Radiosender? • Welche Berufe werden für die Sendungen gebraucht? (weitere Fragen möglich) 	Namensfindung mit Abstimmung; Ergebnisse an der Tafel sammeln; Auswahl der Sendungen; Texte zu Berufen lesen	Plenum	Informationstexte zu Berufen: z. B. Redakteur*in, Sprecher*in, Geräuschemacher*in und Themenvorschläge zu Sendungen
Gruppen- findung	Findet euch für eine Sendung in 4er-Gruppen zusammen. In jeder Gruppe gibt es folgende Berufsgruppen: z. B. Redakteur*in, Sprecher*in, Geräuschemacher*in, Öffentlichkeitsarbeit o. ä.	Gruppenfindung nach Thema der Sendung	Gruppen- arbeit	Ergebnisse aus Plenum
Personal	Entscheidet innerhalb der Gruppe, wer welche Rolle übernimmt. Gestaltet eure Figur: Wie alt ist sie, wie heißt sie? Welche Ausbildung hat sie? Welche Funktion hat sie? Füllt einen Steckbrief aus (siehe Material).	Schüler*innen fertigen Figuren an und füllen Steckbrief aus.	Gruppen- arbeit/Einzel- arbeit	Material für Figuren: Scheren, Kleber Steckbrief zum Ausfüllen

Storyline/ Episoden	Schlüsselfragen	Aktivitäten	Sozialform	Material
Gestaltung des Ortes	Wie soll es in einem Radiosender aussehen? Wie sind Tische und Stühle angeordnet? Wo finden Aufnahmen statt? Welches Material brauchen wir noch?	Gestaltung des Arbeitsplatzes	Gruppen- arbeit	Ausstattung der Schule, möglichst mit extra Aufnahme- raum, Stellwänden
Planung der Radiosendung	Wie soll eure Radiosendung gestaltet werden? Wie lange soll eine Sendung dauern? Wie wollt ihr Musik und Geräusche gestalten und in der Sendung präsentieren? Stellt einen zeitlichen Ablaufplan eurer Sen- dung auf, den ihr später in der Redaktionssit- zung vorstellen könnt.	Schüler*innen erstellen Konzept	Gruppen- arbeit	Ergebnisse der Dis- kussionen, Figuren
Reflexion	Wie weit sind die Gruppen in der Vorbereitung? Was hat bisher gut geklappt, was nicht? Sind die Gruppen fertig mit der Vorbereitung oder brauchen sie noch mehr Zeit? Evtl. Gruppen- arbeit verlängern.	Kurze Reflexion zum Ablauf	Plenum	
Redaktionssit- zung	Stellt in einer Redaktionssitzung euch als Team, als Figuren und eure Planung vor. Legt im Plenum die Reihenfolge der Sendun- gen fest.	Redakteur*innen stel- len im Plenum sich, ihr Team und ihre Planung ergänzen; Teammitglieder der Sendungen wird festgelegt	Plenum	Figuren, evtl. Vorlage Programmablauf
Erarbeitung der Sendun- gen	Gestaltet die Sendung mit Geräuschen (Apps, lizenzierte Musik, selbst gestaltete Musik und Geräusche). Schreibt die Texte für die Moderation der Sen- dung und übt sie ein. Stoppt die Zeit. Nehmt die Sendung auf (optional).	Arbeit an der Sendung	Gruppen- arbeit	Tablets/Smart- phones, Mikrofone, Hinweise zu Apps, Instrumente

Storyline/Episoden	Schlüsselfragen	Aktivitäten	Sozialform	Material
Äußerordentliche Redaktionssitzung	Ein Brief der Stadt kommt, in dem steht, dass die Urheberrechte an der ausgewählten Musik nicht gewährt werden. Eine Redaktionssitzung muss einberufen werden, um das Problem zu lösen.	Gruppen diskutieren, wie Problem zu lösen ist.	Plenum	
<i>Zusatzaufgabe:</i> jingle für das neue Radio gestalten	Denkt euch eine kurze Erkennungsmelodie (jingle) für euer Radioprogramm aus, in dem der Titel gesungen wird.	Arbeit an einem jingle	Gruppenarbeit	Hinweise zu Jingles ¹ , Beispiele im Radio anhören Instrumente/Smartphones mit Musik-Apps
<i>Zusatzaufgabe:</i> Plakat für den Radiosender gestalten	Gestaltet ein Plakat mit einem Logo für den neuen Radiosender. Überlegt, wie ihr die Jugendlichen ansprechen wollt, welche Farben ihr benötigt und welcher Text auf dem Plakat stehen soll.	Arbeit an einem Plakat	Gruppenarbeit	Material zur Gestaltung eines Plakates (großformatiges Papier, Stifte, Schere etc.)
Präsentation der Sendung	Präsentiert die Aufnahmen eures Radioprogramms (oder live). Gebt den anderen Teams Rückmeldungen zu ihren Sendungen aus euren Rollen heraus.	Präsentation vor den Stadtverordneten ²	Plenum	Aufnahme der Radio-sendungen oder Ausstattung für live-Präsentation
Rückmeldung der Stadt	Annahme der Bewerbung durch Stadtverordnete			
Abschlussreflexion im Plenum				

- 1 Hinweise zur Gestaltung von Radio-Jingles (vgl. Schmid 2011):
 - Name des Radios sprechen oder singen
 - zusätzlich zwei Eigenschaften des Radios sprechen oder singen
 - max. fünf verschiedene Töne (Bsp.: Haribo-Jingle: 3 verschiedene Töne, Telekom: 2 verschiedene Töne)
 - kurze und prägnante Melodie
- 2 Die Rollen der Stadtverordneten kann die Lehrkraft übernehmen, aber auch Schüler*innen, die gerade nicht präsentieren.

4 Fazit

Auch wenn in dem 4 K-Modell: Kreativität, Kollaboration, kritisches Denken, Kommunikation⁵ die ästhetische Bildung mitgedacht wird, spielt sie doch im Schulalltag eine untergeordnete Rolle. Die Diskussionen dazu sind hinreichend bekannt, und die Probleme der musikalischen Bildung zeigen sich in dem Mangel an Fachkräften und den vielen ausfallenden Musikstunden. Für politische „Sonntagsreden“ eignet sich der Hinweis auf die Bedeutung der Förderung der ästhetischen Bildung, nur hat sich in der Pandemiezeit 2020/2021 gezeigt, dass der Musikunterricht weit abgeschlagen hinter den sogenannten Kernfächern geblieben ist. Das lag nicht nur an den fehlenden Möglichkeiten, auf Distanz Musik zu vermitteln, sondern es gab auch klare politische Vorgaben, welche Fächer an erster Stelle stehen. Musik, Kunst oder Theater gehörten nicht dazu.

Die Storyline-Methode ist eine Möglichkeit, die Bedeutung der ästhetischen Bildung und die Verknüpfung zwischen musikalischem Handeln und Tätigkeiten, die zur (auch technischen) Umsetzung von Musik nötig sind, darzustellen. Sie bietet zudem die Möglichkeit, verschiedene musikalische Zugänge zu erproben. Im vorliegenden Beispiel ist Raum für die Arbeit mit Apps, für das Singen und Instrumentalspiel ebenso wie die Gestaltung von Geräuschen.

Zu dem künstlerischen Zugang bietet die Methode Storyline die Chance, Schüler*innen einen konstruktivistischen Lernbegriff nahezubringen. Das konstruktivistische Lernen fördert Schüler*innen in einem selbst gesteuerten Prozess und schließt folgende Aspekte ein: „Lernen als aktiver Prozess, als selbstgesteuerter Prozess, als konstruktiver Prozess, als situativer Prozess [und] Lernen als sozialer Prozess“ (Mandl/Krause 2001, S. 4 f.).

Die Besonderheit an Storyline ist, dass in diesem konstruktivistischen Lernprozess Fehler zugelassen werden und diese Fehler durch andere Zugangswege korrigiert werden können. Lernen wird dabei immer als sozialer Prozess verstanden und künstlerische und sinnlich erfahrbare Zugänge gefördert. Das Lernen wird zwar gesteuert, aber Umwege und

5 Das 4 K-Modell wurde von Prof. Andreas Schleicher auf einem Vortrag auf der re:publica 2013 in Deutschland vorgestellt: https://www.youtube.com/watch?v=Ibb5KE6Cl_w (Letzter Zugriff am 25.04.2022). Es geht zurück auf die US-amerikanische Non-Profit-Organisation *Partnership for 21st Century Learning* (P21).

eigene Ideen der Schüler*innen werden zugelassen. Dass sich auch die Lehrkraft als lernende Person in der Durchführung irren kann, zeigt wiederum eine Szene im Film „School of Rock“ sehr deutlich: Der Lehrer erkennt nicht, dass eine Schülerin, die er als Background-Sängerin eingeteilt hatte, eigentlich eine begabte Solosängerin ist und stärker gefördert werden müsste. Auch Lehrkräfte sollten den Lernprozess in der Storyline als konstruktivistischen Prozess für sich verstehen und Fehler erkennen und verbessern. Die Lehrkraft steuert den Prozess, beobachtet und kann nach Bedarf auch bewerten. Sie ermutigt die Schüler*innen, den Lernprozess in die eigenen Hände zu nehmen und kann differenzierte Angebote machen. Insgesamt „räumt [Storyline] dem Lernen Vorrang vor dem Unterrichten ein“ (Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein 2003–2006, S. 102).

Storyline ist eine Methode, die „den Interessen, der Kreativität und Fantasie der Schüler*innen, die als wertvolle Ressourcen gesehen werden, Rechnung“ trägt (Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein 2003–2006, S. 21). Sie ist fachübergreifend und fördert die Selbstständigkeit der Schüler*innen. Die beste Möglichkeit, um Storyline zu verstehen, ist, sie auszuprobieren und die verschiedenen Schritte selber nachzuvollziehen. Insgesamt gilt für die Methode Storyline: Probieren geht über Studieren.

Ob es die Klasse in dem Film „School of Rock“ wirklich bis zum „Battle of the Bands“ schafft, sei hier nicht vorweg genommen, aber eines kann man verraten: Der Film geht gut aus.

5 Material zur Storyline „Ein neuer Jugend-Radiosender für die Stadt XX“

Steckbrief Radio-Mitarbeiter*in
Ich heiße _____
Ich bin ____ Jahre alt.
Ich habe folgende Ausbildung gemacht: _____
Beim Radio arbeite ich als _____
Meine Eigenschaften sind _____
Mein größter beruflicher Wunsch ist _____
In meiner Freizeit _____
Meine Lieblings-Musik ist _____
Meine Lieblingssendung im Radio ist _____
Meine Kolleginnen und Kollegen beim Radio heißen _____ _____

Beispiel für Programmablauf

Titel der Sendung	Verantwortliche Schüler*innen
Reisebericht aus Südamerika – Wanderung durch den Dschungel	A, B, C, D
Die ultimative Radio-Kochshow	E, F, G, H
Klanggeschichte zum Buch XY	I, J, K, L
Die Musik unserer Großeltern – Musik aus den 60er Jahren	M, N, O, P
Musikkritik des Konzerts von Sänger XY mit Hörbeispielen	Q, R, S, T
Interview mit der Sängerin XY zu ihrem neuen Album mit Hörbeispielen	U, V, W, X

Ausschreibung

Ein neuer Jugend-Radiosender für die Stadt XX

Ihr seid aus xx [Name der Stadt]?

Ihr hört gerne Musik und wollt ein eigenes Programm gestalten?

Ihr könnt ein tolles eigenes Musikprogramm für Jugendliche auflegen?






Ihr könnt Sendungen mit interessanten Geräuschen unterlegen und ansprechend präsentieren?








Dann bewirbt euch als Team für einen neuen Jugend-Radiosender in xx!

Jedes 4er-Team besteht aus verschiedenen Berufsgruppen wie Redakteur*innen oder Sprecher*innen.

Gestaltet pro Team eine Sendung und nehmt sie auf. Präsentiert sie anschließend vor den Stadtverordneten für eure Bewerbung.

„Ich kann-Liste“ zur Storyline „Ein neuer Jugend-Radiosender für die Stadt XX“

					
Erarbeitung: Ich kann für die Radiosendung sehr gut eigene Ideen einbringen und bringe die Arbeit mit meiner Gruppe sehr gut voran.	... für die Radiosendung gut eigene Ideen einbringen und bringe die Arbeit mit meiner Gruppe gut voran.	... für die Radiosendung gut eigene Ideen einbringen und bringe die Arbeit mit meiner Gruppe gut voran.	... für die Radiosendung wenige eigene Ideen einbringen und bringe die Arbeit mit meiner Gruppe voran.	... für die Radiosendung kaum eigene Ideen einbringen und brauche für die Arbeit mit meiner Gruppe Unterstützung.
Inhalt der Texte in der Radiosendung: Ich kann sehr gut inhaltlich und stilistisch passende, sehr gut verständliche Texte für unsere Radiosendung erarbeiten.	... gut inhaltlich und stilistisch passende, gut verständliche Texte für meine Radiosendung erarbeiten.	... gut inhaltlich und stilistisch passende, gut verständliche Texte für meine Radiosendung erarbeiten.	... inhaltlich und stilistisch passende, verständliche Texte für meine Radiosendung erarbeiten.	... inhaltlich und stilistisch nur mit Unterstützung passende und verständliche Texte für meine Radiosendung erarbeiten.
Vortrag der Texte in der Radiosendung: Ich kann die Texte der Radiosendung fehlerfrei vortragen.	... die Texte der Radiosendung fast fehlerfrei vortragen.	... die Texte der Radiosendung fehlerfrei vortragen.	... die Texte der Radiosendung mit einigen Fehlern vortragen.	... die Texte der Radiosendung nach mehreren Versuchen vortragen.
Eigene musikalische Gestaltung: Ich kann zu meiner Radiosendung passende eigene Musik gestalten und die Instrumente sehr sicher spielen.	... zu meiner Radiosendung passende eigene Musik gestalten und die Instrumente sicher spielen.	... zu meiner Radiosendung passende eigene Musik gestalten und die Instrumente sicher spielen.	... zu meiner Radiosendung eigene Musik gestalten und mit Übung die Instrumente spielen.	... zu meiner Radiosendung mit Unterstützung eigene Musik gestalten und mit viel Übung die Instrumente spielen.

	<p>... Musik für meine Radiosendung nur mit Unterstützung auswählen und das Abspielen noch nicht richtig technisch umsetzen.</p>	<p>... nur mit Unterstützung mit Geräuschen experimentieren und Geräusche zu der Radiosendung erfinden.</p>
	<p>... passende Musik für meine Radiosendung auswählen und das Abspielen mit etwas Übung technisch umsetzen.</p>	<p>... mit verschiedenen Geräuschen experimentieren und wenige Geräusche zu der Radiosendung erfinden.</p>
 	<p>... gut passende Musik für meine Radiosendung auswählen und das Abspielen technisch gut umsetzen.</p>	<p>.. mit verschiedenen Geräuschen gut experimentieren und passende Geräusche zu der Radiosendung erfinden.</p>
  	<p>... sehr gut passende Musik für meine Radiosendung auswählen und das Abspielen technisch sehr gut umsetzen.</p>	<p>... mit verschiedenen Geräuschen sehr gut experimentieren und passende Geräusche zu der Radiosendung erfinden.</p>
<p>Musikauswahl und Technik: Ich kann ...</p>		<p>Gestaltung der Geräusche: Ich kann ...</p>

Literatur

Hostnig, H. (2015): „Freufach“ Radio. In: Berger, Christian u. a. (Hg.): radiobox.at. Audioproduktion im Unterricht. Wien: new academic press.

Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (Hg.) (2003–2006): Storyline Approach im Fremdsprachenunterricht. Comenius-Projekt.

Mandl, H./Krause, U.-M. (2001): Lernkompetenz für die Wissensgesellschaft. München: Ludwig-Maximilians-Universität. (Forschungsbericht Nr. 145). <https://doi.org/10.5282/ubm/epub.253> (Letzter Zugriff am 25. 04. 2022).

MBJS (Ministerium für Bildung, Jugend und Sport Brandenburg) (2015a): Rahmenlehrplan Jahrgangsstufen 1–10, Teil C Musik. https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Musik_2015_11_16_web.pdf (Letzter Zugriff am 25. 04. 2022).

MBJS (Ministerium für Bildung, Jugend und Sport Brandenburg) (2015b): Rahmenlehrplan Jahrgangsstufen 1–10 für Deutsch und Theater. <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/rlp-online/c-faecher> (Letzter Zugriff am 25. 04. 2022).

Schmid, W. (2011): Funktionen von Musik – Musik & Werbung. In: MiP-Journal 32/2011, S. 23–27.

Schwänke, U. (2005): Die Storyline-Methode. Donauwörth: Auer.