



EINE  
WELT  
IM  
MUSEUM

---

Koloniales Erbe in der  
kulturellen Bildungsarbeit

## Handbuch zur Fachtagung 2016

Eine Veranstaltung des Bündnis'  
Eine Welt Schleswig-Holstein e.V., BEI  
und des Flensburger Schiffahrtsmuseums

## Globales Lernen im Museum

### Der Ort:

Museen reflektieren Prozesse der Selbstdarstellung und der Positionsbestimmung einer Gesellschaft. Immanente Werte und Konventionen haben in diesem Prozess ebenso bildenden Charakter wie die Ausstellungsinhalte. Bei der Erschließung neuer Zielgruppen gilt es daher beispielsweise, neben der inhaltlichen Anschlussfähigkeit auch die soziale Anschlussfähigkeit zu bedenken. Mögliche Zugangsbarrieren wie Eintrittsgelder, eine soziale Distanz des Museumspersonals zu den Museumsbesucher\_innen als auch die Vorstellungen anvisierter neuer Zielgruppen über unpassende Ansprüche an ihre Verhaltensweisen im Museum können als Zugangsbarrieren wirken. Möglichkeiten, Brücken zu schlagen für »ungeübte« Museumsbesucher\_innen, beispielsweise für Migrant\_innen, sind ebenso Teil der Debatte der Fachtagung wie die Museumskonventionen selbst.

### Die Objekte:

Der große Schatz vielfältiger geschichtlicher Zeugnisse, den Museen bergen, bietet – neben vielen weiteren Themen aus dem Lernbereich Globale Entwicklung – eine ideale Anknüpfung an die koloniale Vergangenheit. Bereits in dem Vergleich von historischen mit zeitgenössischen Zeugnissen werden Brüche und Entwicklungen in der Deutung und dem Verständnis von geschichtlichen Zusammenhängen und Menschenbildern deutlich. Anknüpfungspunkte an zeitgenössische Fragestellungen und Probleme bieten sich in vielen Museen, beispielsweise auch zum Umgang mit der Aufnahme geflüchteter Menschen in Deutschland. So schafft die Beschäftigung mit bereits überholten stereotypen Bildern über »Andere« und »Fremde« – wie sie beispielsweise auch in der

Flensburger Ausstellung im Schiffahrtsmuseum gezeigt werden – den Zugang zur Reflexion über virulente zeitgenössische Vorstellungen und Werte.

### Das Programm der Fachtagung:

Anders als »Koloniale Vergangenheit« lenkt das Thema »Koloniales Erbe« die Aufmerksamkeit auf die Offenheit des Umgangs mit dem historischen Erbe des Kolonialismus. Neben dem Anspruch angemessener und ausgewogener Informationsvermittlung im Museum werden auf der Fachtagung »Eine Welt im Museum. Koloniales Erbe in der kulturellen Bildungsarbeit« weitere Fragen und Ansprüche an Museen als Bildungsorte im Sinne des Globalen Lernens diskutiert werden. Neben der Darstellung von vergangenen und von Ist-Zuständen lautet eine Frage, ob die im Museum präsentierten Inhalte zum Engagement befähigen können und auf welche Weise.

Von der Präsentation von Forschungsergebnissen zur Flensburger Kolonialgeschichte über Möglichkeiten zur Partizipation der Menschen, welche Teil von Ausstellungsinhalten sind, bis zur Ansprache neuer Zielgruppen im Museum reichen die Themen der Fachtagung. Unter der Maxime »nicht übereinander, sondern miteinander reden« werden unter anderem partizipative Museumsprojekte mit ihren Chancen und Grenzen vorgestellt.

Die Fachtagung wendet sich an Museumspädagog\_innen, entwicklungspolitische Bildner\_innen, Bildungsakteur\_innen aus Kunst & Kultur im deutsch-dänischen Raum. Ihnen werden am 31. Oktober Fachkenntnisse zum Thema »Koloniales Erbe in der Bildungsarbeit« – ausgehend von der Ausstellung und der aktuellen Forschung am Flensburger Schiffahrtsmuseum zum Zucker- und Rumhandel Flensburgs mit den westindischen Inseln im 18./19. Jahrhundert – präsentiert und anschließend in der Diskussion reflektiert.

Am 1. November werden zwei verschiedenen Methoden zur Inspiration für die Arbeit der Tagungsteilnehmer\_innen vorgestellt.





## Dr. Thomas Overdick: Koloniales Erbe Sønderjylland-Schleswig

Am 31. März 1917 verkaufte das Königreich Dänemark seine karibischen Kolonien samt der dort lebenden Menschen für 25 Millionen Dollar in Gold an die USA. Dies entspräche heute einer Summe von 543,65 Millionen US Dollar. Die Dänisch-Westindischen Inseln wurden zu den United States Virgin Islands, ein Außengebiet der Vereinigten Staaten von Amerika.

Obwohl die Inseln mittlerweile rund 100 Jahre zu den USA gehören, zeugen noch heute die Landschaft, die Städte, die Architektur und nicht zuletzt die Menschen von der dänischen Kolonialherrschaft. Zwischen 1670 und 1820 wurden auf den Dänisch-Westindischen Inseln vier Festungen, zwei Sklavemärkte, drei Städte, zahlreiche Kirchen sowie Hunderte von Plantagen gebaut. Insgesamt wurden rund 111.000 Menschen aus Afrika in die Sklaverei auf die Dänisch-Westindischen Inseln verschleppt. Ihre Nachkommen bilden heute die afrokaribische Mehrheitsbevölkerung auf den US Virgin Islands.

Neben Kopenhagen und Altona war Flensburg einer der größten Nutznießer des transatlantischen Handels im dänischen Gesamtstaat. Der Westindienhandel bescherte der Fördestadt eine wirtschaftliche Blütezeit. Noch heute zeugen die vielen prächtigen Kontorhäuser und Kaufmannshöfe in der Flensburger Altstadt von dem Reichtum der damaligen Zeit, der vor allem mit den Handelsgütern Zucker und Rum aufgebaut wurde.

Zucker war im 17. Jahrhundert in Europa ein süßer Luxus. Der Preis für ein Pfund Zucker entsprach etwa dem Lohn von drei Arbeitstagen. Durch den Import von Rohzucker ab Mitte

des 18. Jahrhunderts wurde die begehrte Ware erschwinglich. In Flensburg wurde der Rohzucker weiter verarbeitet und die gesamte Region mit der Raffinade versorgt. Flensburg entwickelte sich neben Kopenhagen und Altona zum bedeutendsten Standort der dänischen Zuckerproduktion.

Aus den bei der Gewinnung des Rohzuckers anfallenden Rückständen, der Melasse, wurde auf den Plantagen ein hochprozentiger Rum gebrannt. Nachdem seit der Mitte des 19. Jahrhunderts der Rohzucker aus Übersee mehr und mehr durch die industrielle Produktion von Zucker aus heimischem Rübenzucker verdrängt wurde, gelangte der Rum in den Fokus. In Flensburg veredelten zahlreiche Branntweinbrenner den so genannten Pure Rum zu einer beliebten Spirituose und begründeten damit Flensburgs Ruf als »Rum-Stadt«.

Zucker und Rum gelten heute in der Stadt als Symbole des Wohlstands und einer wirtschaftlich goldenen Zeit. Dass dieser Wohlstand auf der Ausbeutung Tausender versklavter Afrikaner fußt, findet dabei kaum Beachtung. Häufig wird darauf verwiesen, dass der Sklavenhandel ein Monopol Kopenhagens war, mit dem Flensburger Kaufleute nichts zu tun hatten. Einer ganzheitlichen Betrachtung des totalen Systems des transatlantischen Dreieckshandels hält diese Interpretation jedoch nicht stand.

Das Flensburger Schifffahrtsmuseum nimmt daher nun gemeinsam mit dem Museum Sønderjylland - Kulturhistorie Aabenraa und der Schleswigschen Sammlung der Dansk Centralbibliotek Flensborg den 100. Jahrestag des Verkaufs der Dänisch-Westindischen Inseln samt der dort lebenden Menschen an die USA zum Anlass, um sich eingehend mit dem kolonialen Erbe der Region Sønderjylland-Schleswig auseinanderzusetzen mit dem Ziel, einen neuen, reflektierten, verantwortungsbewussten und zukunftsgerichteten Umgang mit dem eigenen kolonialen Erbe zu entwickeln.

In Flensburg und seinem Umland finden sich vielfältige Spuren kolonialer Geschichte. Flensburg ist, wie beschrieben, im 18. und 19. Jahrhundert durch den Handel mit den dänischen Kolonien in Westindien reich geworden ist. Die Ziegeleien entlang der Förde produzierten massenhaft Baustoffe für die Inseln. Auch in der Hafenstadt Apenrade war die Entwicklung der Seefahrt eng mit den Möglichkeiten, die der weltweite Kolonialismus bot, verbunden. Die aufwendigen Reisen in die Karibik, nach Afrika und nach Asien wurden zum Wirtschaftsmotor der gesamten Region, von denen Seeleute, Kapitäne, Kaufleute, Schiffbauer, Handwerker und Bauern allerorten profitierten. Auch Fabrikanten, Geschäftsleute oder Soldaten, die etwa an den deutschen Kolonialkriegen teilgenommen haben, sind Akteure dieser transatlantischen Beziehungen. Auch wenn die ökonomischen und gesellschaftlichen Effekte dieser wirtschaftlichen Blütezeit bereits in Teilen beschrieben sind und nicht zuletzt bis heute u. a. das Selbstbild der Stadt Flensburg als »Rum-Stadt« prägen, ist das kolonialgeschichtliche Erbe dieser Zeit trotz zahlreicher Spuren insgesamt bis heute nicht im kollektiven Bewusstsein der Menschen in der Region verankert. Spannend ist in diesem Zusammenhang, dass kolonialer Handel nie eine »Einbahnstraße« war, sondern bedeutete - trotz des klar definierten hegemonialen Verhältnisses zwischen Kolonialherren und Versklavten - stets auch einen kulturellen Austauschprozess - mit Waren, Wissen, Mentalitäten, Konsumgewohnheiten und Weltansichten.

Ein wichtiges Anliegen des Projektes »Koloniales Erbe Sønderjylland-Schleswig« ist es nun, das regionale Erbe der dänischen und deutschen Kolonialzeiten neu in den Blick zu nehmen, es zum Teil erstmals als solches zu benennen und dabei nicht zuletzt auch die Einflüsse neuerer Forschungsansätze der Post Colonial Studies zu berücksichtigen. Neuere kolonialgeschichtliche und postkoloniale Studien untersuchen im Sinne einer Verflechtungsgeschichte nicht mehr nur allein die Ausprägungen auf die (ent-)kolonialisierten Völker.

Sie fragen vermehrt auch nach dem Einfluss auf die Nationen, Gesellschaften und Kulturen der ehemaligen »Mutterländer« in Europa. Da sich diese Rückwirkungen und Hinterlassenschaften des kolonialen Systems keineswegs nur auf die Metropolen erstrecken, sondern auch auf die Bevölkerung und die Region in den Peripherien der Kolonialstaaten, finden sich zwangsläufig auch Rudimente und Kontinuitäten im Gebiet zwischen Eider und Königsau wieder. Aber auch im größeren Maßstab, nämlich im Dreieck zwischen Europa, Afrika und Amerika prägen die Folgen dieser frühkapitalistischen Globalisierung die transatlantischen Beziehungen.

Dr. Thomas Overdick,  
Museumsleiter Flensburger Schifffahrtsmuseum

## Dr. Ulf Schwänke: Die Storyline-Methode – Eine kurze Einführung

Storyline ist eine Unterrichtsmethode. Anders als im klassischen Frontalunterricht wird wenig erklärt oder präsentiert. Der Unterricht wird vielmehr so organisiert, dass die Teilnehmer<sup>1</sup> sich die wichtigsten Unterrichtsinhalte selbst aneignen, indem sie den Ablauf eines Geschehens simulieren. Das Gerüst des Unterrichts bildet eine Geschichte, eine Story. Sie wird im Laufe des Unterrichts gemeinsam mit den Teilnehmern Schritt für Schritt weiterentwickelt. So entsteht eine Art roter Faden, eine Handlungslinie. Die Erfinder der Methode von der Universität Strathclyde in Glasgow prägten dafür den Begriff Storyline. Die Storyline wird unterteilt in Kapitel oder »Episoden« mit jeweils einem inhaltlichen Schwerpunkt. Die Teilnehmer bringen Kenntnisse, Ideen und Erfahrungen aus ihrer Lebenswelt ein. Der Unterricht ist – wie das richtige Leben auch – ganzheitlich und fächerübergreifend. Vor allem aber ermöglicht er viele Eigenaktivitäten der Teilnehmer.

Jeder Arbeitsschritt wird durch eine Schlüsselfrage der Kursleiterin eingeleitet. Das ist keine Wissens- oder Kontrollfrage, auf die es nur eine richtige Antwort gibt. Die Schlüsselfrage ist vielmehr die Aufforderung, angemessene Reaktionen für eine komplizierte Situation zu ersinnen. Die Teilnehmer setzen sich mit dieser Frage auseinander, indem sie ihre Erfahrungen und ihre Vorstellungskraft (imagination) nutzen, um das Problem zu lösen. Diese Lösungen können der Realität entsprechen – es können aber auch ganz neue Ideen umgesetzt werden, sofern sie den gewünschten Zweck erfüllen. Wichtig ist, dass die Teilnehmer nicht belehrt werden, sondern selbst die Verantwortung für das Thema

übernehmen. Sie gehen in die Rolle von Organisatoren oder Führungskräften. Nehmen wir an, die Schlüsselfrage lautet: »Wie würden Sie ein Schifffahrtsmuseum gestalten, das viele Besucher anzieht?« Die Teilnehmer können sich dann u.a. für einen Neubau entscheiden, für ein Freilichtmuseum an einem Gewässer, für ein virtuelles Museum im Internet oder für eine Drive-In-Präsentation, die mit dem Auto durchquert werden kann. Entscheidend ist nur, dass die mit der Schlüsselfrage definierte Bedingung der Besucherattraktivität erfüllt wird.

### Warum Simulation?

Manche Unterrichtsinhalte (wie Mathematik, Grammatik oder Chemie) brauchen die Erklärung und die fachliche Anleitung. Andere Inhalte lernt man am besten durch eigenes praktisches Tun (Kuchenbacken, Reckturnen, Zeichnen usw.). Daneben gibt es Themen, die man in einer Unterrichtssituation nicht praktisch üben kann, die allein durch Erklärungen aber eher blass bleiben (z.B. die Besiedlung Islands oder die Veränderung einer ländlichen Gesellschaft durch den Übergang zur Monokultur von Kaffee, Kakao etc.). Dann bietet es sich an, eine simulierte Realität ins Zentrum des Unterrichts zu stellen. Die Teilnehmer werden nicht mit Informationen überschüttet, sondern aufgefordert, sich das Thema selbstständig zu erschließen, indem sie etwas herstellen: Bilder, Modelle, Skulpturen, technische Zeichnungen, Zeittafeln, Arbeitspläne und vieles andere. Die Kursleiterin sorgt dafür, dass vor allem beobachtbare Tätigkeiten ausgeübt werden, sodass Lernfortschritte auch erkennbar sind.

Die Begründung für die Wahl der Unterrichtsmethode ergibt sich aus den Lernzielen. Sollen die Teilnehmer z.B. nur wissen, was Fair-Trade-Produkte sind und woran man sie erkennt, dann kann die Kursleiterin erläutern, wer von der Festlegung von Mindestpreisen profitiert und warum Zertifikate und Siegel eingeführt wurden. Hier wäre die Vortragsmetho-

de ausreichend. Sollen die Teilnehmer aber lernen, zwischen verschiedenen Siegeln zu unterscheiden und sich selbst ein Bild von Nutzen und möglichen Risiken des Fair-Trades zu machen, dann ist es zielführender, ein Geschehen zu simulieren. Die Teilnehmer können z.B. die Rollen von Bananenbauern in einem mittelamerikanischen Land übernehmen, die sich von einem Großabnehmer unabhängig machen wollen. Die Kursleiterin kann dann durch eine Reihe von Fragen die Teilnehmer Schritt für Schritt dazu bringen, sich mit der Materie auseinander zu setzen: Welchen Verbrauchern im In- und Ausland wollt Ihr die Bananen verkaufen? Was erwarten diese Kunden? Welche Qualitätsanforderungen stellen wir selbst an unsere Produkte und die Anbaumethoden? Wer kann uns bei der Einrichtung von Fair-Trade-Handel unterstützen? Wie bauen wir den Kontakt auf? Welche Kosten kommen auf uns zu? Wie wollen wir reagieren, wenn der bisherige Großabnehmer uns boykottiert oder verleumdet? Sollten wir die ganze Produktion auf einmal umstellen oder zunächst einen Probelauf machen? Auf diese und viele andere Fragen, auf die es unterschiedliche Antworten gibt, müssen die Teilnehmer plausible Antworten finden.

### Lernen mit Kopf, Herz und Hand

Im Unterricht nach der Storyline-Methode werden die Teilnehmer angeregt, zu dem behandelten Thema sinnlich wahrnehmbare Repräsentationen herzustellen, z.B.:

- eine Übersicht über die Bananenpreise in verschiedenen Ländern,
- eine Landkarte mit den Handelsrouten,
- ein Werbeplakat, das fünf Qualitätsmerkmale der Bananen herausstellt,
- ein Programm für eine Konferenz, zu der Kunden und NGOs eingeladen werden,
- Entwurf einer Begrüßungsansprache,
- Zeitplan für die Umstellung auf Fair Trade,
- ein Werbe-Clip für lokale Fernsehstationen,
- ein Finanzierungsplan für 1 bis 5 Jahre usw.

Durch solche Aktivitäten entdecken die Teilnehmer Zusammenhänge, die ihnen vorher so nicht bekannt waren. Durch das kreative Handeln – Zeichnen, Malen, Schreiben, plastisches Gestalten, Pantomime usw. – werden die Teilnehmer zu Konstrukteuren einer simulierten Wirklichkeit und erwerben dadurch Handlungskompetenz. Durch die Methodenvielfalt finden die Teilnehmer verschiedene Zugänge zu den Unterrichtsinhalten. Sie lernen mit Kopf, Herz und Hand – es geht um kognitive, affektive und psychomotorische Lernziele. Kurz gesagt: Unterricht nach der Storyline-Methode wird als sinnvoll erkannt und macht Teilnehmern und Lehrenden auch noch Spaß.

### Eine Story als Ausgangspunkt

Seit Urzeiten haben Menschen die für das Leben wichtigen Informationen von Generation zu Generation in Form von Geschichten weitergegeben. In allen Kulturen haben die jungen Menschen aus Geschichten gelernt, was gut und richtig oder schlecht und falsch ist. Homer, Herodot, Shakespeare und die Brüder Grimm haben Beispiele für Geschichten geliefert, die uns bis heute faszinieren. Geschichten regen unser Denken an und wecken Emotionen. Eben deshalb fördern sie das Lernen. Denn Inhalte, die uns emotional ansprechen, bleiben besser im Gedächtnis haften. Der kanadische Pädagoge Kieran Egan beschreibt den Nutzen von Geschichten für den Unterricht sehr plausibel in seinem – leider nur in englischer Sprache vorliegenden – Buch »Teaching as Storytelling«. Wie können wir die Wirkung von Geschichten nutzen? Auf zweierlei Weise: Zum einen, indem wir dem Unterricht eine Geschichte aus einem Buch zugrundelegen. Zum anderen, indem wir den Lernprozess analog zu einer Geschichte aufbauen. Eine Story hat immer Protagonisten, meistens auch Antagonisten. Daher ist eine der ersten Teilnehmeraktivitäten das Erstellen von Collagefiguren, die in dem simulierten Ablauf des Geschehens als handelnde Personen auftreten. Ereignisse im realen Leben (z.B. Gründung eines Geschäfts, Hilfe nach einer Flutkatastrophe) sind nicht nach Schulfächern struktu-

<sup>1</sup> Statt des Begriffs »Schüler« wird die in der Erwachsenenbildung übliche Bezeichnung »Teilnehmer« verwendet. Um große Binnen-Is und Schrägstriche zu vermeiden, wird durchgehend von Teilnehmern und Kursleiterinnen gesprochen, wobei jeweils das andere Geschlecht mitgemeint ist.



die Ausbildung einer am real Möglichen geschulten Vorstellungskraft.

### Lernen durch Entdecken

Entdeckendes Lernen macht nicht nur Spaß, sondern bringt vor allem nachhaltige Lernerfolge hervor. Die Teilnehmer lernen nicht isolierte Fakten, sondern eignen sich Zusammenhänge an, die sie so schnell nicht wieder vergessen, weil es aus ihrer eigenen Sicht sinnvoll war, sich damit zu beschäftigen. Daher sollten im Unterricht immer wieder Situationen geschaffen werden, in denen die Teilnehmer selbstständig Probleme lösen müssen oder Wechselbeziehungen anhand von selbsterstellten Modellen erkennen können. So erfahren sie, dass sie in der Lage sind, bedeutungsvolle Fragen durch Nachdenken, Probieren und Meinungsaustausch zu beantworten. Neben hypothetischen sind auch zielführende Schlüsselfragen geeignet, entdeckendes Lernen in Gang zu setzen, z.B. »Was würdet ihr tun, um...?« oder »Was könnte uns aus dieser Situation herausführen?«

### Kooperation und Individualisierung

Da es im Unterricht nach der Storyline-Methode nicht nur um kognitive, sondern auch um soziale Lernziele geht, wird häufig zwischen den verschiedenen Sozialformen gewechselt. Frontalunterricht hat ebenso seinen Platz wie das Arbeiten in Tischgruppen, die Partnerarbeit oder der individualisierte Unterricht. Die Teilnehmer werden als Individuen gefordert, müssen sich aber zugleich in der Zusammenarbeit mit anderen beweisen.

### Die Realbegegnung

Aus der Schulzeit erinnern sich viele an Exkursionen, z.B. auf den Wochenmarkt oder in ein Museum. Anschließend wurde der Besuch dann im Klassenraum »ausgewertet« – durch Diskussion, Nachspielen oder das Schreiben eines Aufsatzes. Eine Realbegegnung am Beginn einer Unterrichtssequenz überfordert aber unseren Wahrnehmungsapparat; sie

macht blind für Strukturen und Gesetzmäßigkeiten. Man erinnert sich an spektakuläre Einzelheiten – nicht an die wichtigen Zusammenhänge. Die Storyline-Methode stellt daher die Reihenfolge vom Kopf auf die Füße: Zuerst wird ein Thema ohne direkte Realitätserfahrung erarbeitet – anhand von Vorwissen, selbst erstellten Modellen, eigenen Ideen und Vermutungen. Dann kommen Informationen aus Lexika, Fachbüchern, Zeitungen, Landkarten, Statistiken oder dem Internet hinzu, die die Teilnehmer sich selbst erschließen. Auch eine Museumsausstellung kann dem Erwerb vertiefter Kenntnisse dienen. Die Kursleiterin ist also nicht Lieferantin von »Stoff«, sondern sie animiert durch Schlüsselfragen zur Eigenaktivität und hinterfragt die gefundenen Lösungen. So eignen die Teilnehmer sich im Rahmen der Simulation selbstständig Wissen, Fertigkeiten und Einstellungen an. Es werden also nicht Inhalte »vermittelt« – es sind vielmehr die Teilnehmer selbst, die sich ein sinnhaftes Bild der Welt konstruieren. Erst wenn das gelungen ist, kommt der Vergleich mit der Realität, z.B. der Besuch in einem Museum. Jetzt haben die Teilnehmer jede Menge an Fragen. Da sie selbst – wenn auch nur anhand eines Modells – ein Museum betrieben haben, wissen sie, welche Probleme sich im Alltag ergeben können und möchten nun wissen, wie diese in der Realität gelöst werden. Ideal ist es daher, wenn zusätzlich zur Kursleiterin ein Experte, z.B. ein Museumsdirektor oder -mitarbeiter, als Gesprächspartner bereit steht, der sich wertschätzend mit den Ideen und Modellen der Teilnehmer auseinandersetzt.

### Rolle und Aufgabe der Kursleiterin

Beim Arbeiten nach der Storyline-Methode hält die Kursleiterin sich mit Unterweisungen zurück. Sie belehrt nicht – sie schafft Lernmöglichkeiten. Nach wie vor liegt die Verantwortung bei ihr, dass der Unterricht an den Lernzielen orientiert ist; sie bleibt die Führungspersönlichkeit im Unterrichtsgeschehen. Aus der Rolle der Unterweisenden zieht sie sich mehr und mehr zurück und übernimmt stattdessen die Rolle einer Lernberaterin. Sie organisiert das selbstständige Lernen der

Teilnehmer und ermutigt sie, eigene Wege zu gehen. Die Teilnehmer erhalten dadurch die Chance, Verantwortung für ihren Lernprozess zu übernehmen. Durch das gemeinsame Arbeiten an kreativen Aufgaben schaffen sie oft etwas Neues, das keiner von ihnen allein zu Stande gebracht hätte. So entzündet die Kursleiterin jene Faszination, die das Lernen zu einem spannenden Abenteuer macht – ganz im Sinne von Michel de Montaigne, der einmal sagte: »Kinder sind keine Fässer, die gefüllt werden, sondern Feuer, die entfacht werden wollen.«

### Das Planungsschema

Es ist hilfreich, den Unterricht nicht von Stunde zu Stunde vorzubereiten, sondern eine Gesamtübersicht zu haben. Hierfür eignet sich das Planungsschema, von dem hier beispielhaft zwei Zeilen abgedruckt werden:

Storyline	Schlüsselfrage	Aktivitäten	Sozialform	Material	Lernziel / Ergebnisse
Exponate	Was wollt ihr ausstellen?	Tn erstellen Skizzen, Diagramme, Texte, Skulpturen etc.	Gruppenarbeit	Papier, Stifte, Knetmasse...	Eignung von Exponaten beurteilen können

In der 1. Spalte steht die Überschrift der Episode, in der 2. die Schlüsselfrage, mit der die Kursleiterin die Teilnehmeraktivität (Spalte 3) einleitet. In der 4. Spalte steht, ob die Teilnehmer allein, zu zweit, in Tischgruppen oder im Plenum arbeiten. Die 5. Spalte benennt das erforderliche Material. Das hat den Vorteil, dass die Kursleiterin mit einem Blick prüfen kann, ob sie alles parat hat. Die 6. Spalte schließlich benennt die angestrebten Lernziele. Abweichungen vom Schema sind erlaubt, denn es geht ja nicht um das genaue Abarbeiten eines Plans, sondern um die Aneignung von Unterrichtsinhalten in einer lebendigen Lernumgebung.

### Zeitbedarf

Ist so eine Unterrichtseinheit nicht sehr zeitaufwendig? Das hängt von den Lernzielen ab. Man kann eine Storyline über eine ganze Woche hinziehen – z.B. im Rahmen einer Projektwoche an einer Schule. Man kann sich aber auch auf einige wenige Episoden beschränken und die Thematik an einem Tag erarbeiten. Auch mit wenig Zeit lassen sich viele unterschiedliche Lernziele erreichen. Überdies wissen die Teilnehmer, warum sie sich mit den Inhalten beschäftigen und müssen nicht zu Beginn jeder Unterrichtsstunde neu »motiviert« werden. Wichtig ist, dass im Unterricht ein Spannungsbogen erhalten bleibt. Geht die Kursleiterin zu schnell zum nächsten Thema weiter, entsteht vielleicht nicht die notwendige Identifikation mit den Figuren und Aufgaben. Wird dagegen zu viel Zeit auf bestimmte Aktivitäten verwandt, können diese

langweilig werden. Wie bei allen offenen Unterrichtsarrangements muss die Kursleiterin die Balance halten.

### Material

Das Arbeiten mit dem Storyline-Ansatz wird manchmal als materialaufwendig empfunden. Es werden jedoch fast ausschließlich Materialien eingesetzt, die in Bildungseinrichtungen ohnehin vorhanden sind oder kostenlos beschafft werden können:

- Stoffreste, evtl. auch Lederreste
- Zeichenblock





## Dr. Ulf Schwänke: Ablaufplan für die Storyline-Methode am 1. November 2016

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden im Folgenden TN abgekürzt, die Lehrenden oder Kursleiter/innen KL. Allgemeines Lernziel: Die Teilnehmenden sollen sich Kenntnisse über ein historisches, kulturelles oder gesellschafts-politisches Thema aneignen - und ggf. eine Haltung dazu entwickeln. Im Workshop wird die Storyline-Methode exemplarisch am Thema »Koloniales Erbe - Zucker- und Rumhandel in Flensburg im 18./19. Jahrhundert« vorgestellt.

Story	Schlüsselfrage	Aktivitäten der Teilnehmenden	Sozialform	Material	Lernziel
Die Erbschaft	Was für ein Museum wollt ihr gründen?	KL liest Brief eines reichen Menschen vor, der ein Gebäude und Geld für ein Museum stiftet. TN nennen ihre Ideen und einigen sich auf ein Thema, z.B. Kolonialpolitik, Wikinger, Stadtgeschichte, Umweltschutz, Mode...	Plenum	Brief	Eigene Interessen benennen, sich begründet für ein Thema entscheiden
Personal	Wer arbeitet im Museum? Wie sehen die Personen aus? Wie ist ihr Leben bisher verlaufen?	TN suchen sich eine Funktion aus TN basteln eine Collagefigur, erfinden und schreiben einen Lebenslauf. Vorstellung der Personen	Plenum Einzel Plenum	Flipchart (FC) zum Mitschreiben, Karteikarten, Stoff- und Wollreste, Scheren, Klebstoff	Eigene Vorstellungen von den Qualifikationen entwickeln, die Museumsmitarbeiter benötigen
Exponate	Was wollt ihr ausstellen?	Tn erstellen Skizzen, Diagramme, Texte, Skulpturen etc.	Gruppenarbeit	Papier, Stifte, Knetmasse...	Sich Kenntnisse über das gewählte Thema aneignen
Grundriss	Wie teilen wir das geerbte Gebäude auf?	Die TN zeichnen Grundrisse Entscheidung	Gruppe Plenum	Papier, Stifte	Kreativ arbeiten, sich auf Gruppenprozess einlassen

Story	Schlüsselfrage	Aktivitäten der Teilnehmenden	Sozialform	Material	Lernziel
Unser Thema (Wozu ein Museum für ...?)	Was ist eure Hauptbotschaft? Was sollen die Besucher an Kenntnissen/ Eindrücken mitnehmen?	TN diskutieren ihre Ideen und schreiben sie stichwortartig auf. Sammeln im Plenum	Gruppe Plenum	Papier, Stifte FC	Schwerpunkte setzen, argumentieren, eigene Vorkenntnisse einbringen
Präsentation	Wie wollt ihr eure Exponate präsentieren?	TN sammeln Vorschläge (z.B. Vitrinen, Gegenstände zum Anfassen, Bilder, Diagramme, Modelle, Mitmachaktionen...), erstellen Notizen und ggf. Zeichnungen	Gruppe Plenum	Papier, Stifte, Restmaterialien	Kreativ an einem vorgegebenen Thema weiterarbeiten, sich auf Gruppenprozess einlassen
Erklärungen für das Publikum	Wie wird die »Botschaft« erklärt?	TN schreiben Zettel, formulieren Aushänge und Wandbeschriftungen, erfinden Text für Audioguide, Quiz ...	Gruppe	Papier, Stifte, ggf. Tonbandgerät (Handy)	Mündlich und schriftlich verständlich und zuverlässig informieren
Werbung	Wie könnt ihr die Besucherzahl steigern?	TN erfinden einen Werbespot für den lokalen TV-Sender und führen ihn vor.	Gruppe Plenum	FC, Moderationsmaterial, Restmaterialien	Argumentieren, Spaß haben, andere Menschen überzeugen
Ereignisse	Was würdet ihr tun, wenn (z.B.) - eingebrochen wird - Feuer ausbricht - ein Flüchtling ohne Eintritt zu zahlen Zugang sucht - jemand »sein« Exponat zurückverlangt - usw.	TN überlegen sich Lösungen und stellen sie vor.	Gruppe Plenum		Problemlösendes Denken Entscheidungen in der Gruppe treffen Sich zur Restitutionsproblematik eine Meinung bilden
Realbegegnung		TN präsentieren ihre Ideen einer/m Museumsfachfrau/ mann und tauschen sich über ihre Ideen aus.			Die eigene Arbeit mit der von Experten vergleichen, Wertschätzung erfahren



Wir danken unseren Förderern:



#### Impressum:

Herausgeber: Bündnis Eine Welt Schleswig-Holstein e.V., BEI, Walkerdamm 1, 24103 Kiel  
Texte: Dr. Ulf Schwänke, Pädagoge, Privatdozent für Erziehungswissenschaft, Hamburg;  
Dr. Thomas Overdick, Museumsleiter Flensburger Schifffahrtsmuseum; Nicole Gifhorn,  
Promotorin für Globales Lernen beim Bündnis Eine Welt Schleswig-Holstein e.V., BEI  
Redaktion: Nicole Gifhorn  
Gestaltung: Julian Klinner, [www.julianklinner.de](http://www.julianklinner.de)

#### Eine Veranstaltung von:

Bündnis Eine Welt Schleswig-Holstein e.V., BEI  
Walkerdamm 1, 24103 Kiel  
0431/679399-00  
[www.bei-sh.org](http://www.bei-sh.org)  
[info@bei-sh.org](mailto:info@bei-sh.org)  
Nicole Gifhorn, Promotorin für Globales Lernen  
[nicole.gifhorn@bei-sh.org](mailto:nicole.gifhorn@bei-sh.org)



Flensburger Schifffahrtsmuseum  
Schiffbrücke 39, 24939 Flensburg  
0461/ 852970  
[www.flensburg.de/schifffahrtsmuseum](http://www.flensburg.de/schifffahrtsmuseum)  
Dr. Thomas Overdick, Museumsleiter  
[schifffahrtsmuseum@flensburg.de](mailto:schifffahrtsmuseum@flensburg.de)



