

Ein “Evolutionärer” Fall für das Storytelling

Von Storybag

Als Partner mit sozio-ethologischem Hintergrundwissen in Bezug auf Verhaltensweisen und Kommunikation, sowie mit wachsendem Interesse an und Wissen über Storytelling und narrative Ansätze in verschiedenen Bildungsbereichen, schien es logisch, dass wir eher in diesen Fachgebieten unseren Beitrag leisten. Wir sind Berater, keine praktizierenden Lehrer/Pädagogen. Allerdings sind wir auch Eltern, die sich um die Bildung der folgenden Generationen und die Qualität der Bildung/Erziehung sorgen. In diesem Artikel soll versucht werden, eine evolutionäre Sicht auf Storytelling mit aktuellen Entwicklungen zu verbinden. Unserer Meinung nach können einige neueste Erkenntnisse und faszinierende Anregungen von Forschern zu Innovationen in der Früherziehung führen. Das Arbeiten mit Geschichten wiedereinzuführen kann genau das sein.

Wir leben in einer sich ständig und schneller verändernden Gesellschaft und das hat eindeutig einen Einfluss auf die Erziehung. Die Folgen von (Im)Migration für soziale Eingliederung, der wachsende Einfluss und Effekt von (Social) Media, der feste Glaube einiger an (individualisierte und individualisierende) digitale Bildung (-hilfsmittel), sind einige der Entwicklungen oder sagen wir eher Trends, die uns von einer stabilen erzieherischen (und sozialen) Basis bereits im jungen Alter wegführen.

Es gibt einige überzeugende Argumente, warum das Arbeiten und Lehren mit Geschichten in die Klassenzimmer und die (Früh-) Erziehung zurückkehren und Lehrer wieder Geschichtenerzähler werden sollten, statt darauf beschränkt zu sein die Informationssuche zu unterstützen.

Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter sind in den ersten Phasen ihrer physischen, sozialen und kognitiven Entwicklung und daher sensibel und empfänglich für Impulse und Wissen



in diesen Bereichen. Sie sind keine leeren Blätter, sie sind mit angeborenen Fähigkeiten ausgestattet, die auf einer langen Geschichte an (sozialer) Evolution basieren. Digitale Bildung in jungen Jahren kann ein notwendiger *zusätzlicher* Ansatz sein, aber bei sozialer und kritischer Entwicklung ist sie unzureichend und kann sogar der Entwicklung schaden.

Wir möchten Ihnen gerne einige der wichtigsten Argumente für den Gebrauch von Geschichten und das Erzählen in der frühkindlichen Erziehung und Bildung aufzeigen:

1. Storytelling und die soziale und kognitive Entwicklung

In seinem bahnbrechenden Buch „On the Origin of Stories– Evolution, Cognition and Fiction“ (2009), weist Brian Boyd darauf hin, wie Storytelling und Fiktion während der Evolution eine unverzichtbare und typisch menschliche, anpassungsfähige Fähigkeit wurde. Er unterscheidet grob in vier Stufen: Spiel, (bedeutungstragende) Information, Kunst und Sprache. Andere Autoren bestätigen auf ihre Art ähnliche Kriterien.

Spiel

Das Spiel ist eine weitverbreitete Verhaltensform unter den Tierklassen (z.B. bei Säugetieren und Vögeln). Spielen entwickelte sich durch die Vorteile der Flexibilität. Das Vorkommen von Spiel in einer Spezies korreliert mit ihrer Handlungsflexibilität. Verhaltensweisen wie Flucht und Verfolgung, Angriff und Verteidigung und soziale Kompromissbereitschaft können den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Diese wirken bei der Entwicklung und Stärkung von Nervenbahnen mit. Sie regen Wiedererkennung und Bewertung von Situationen an und dadurch auch Erwartung und Flexibilität von Handlungen. Lebewesen mit größerer Motivation solche Verhaltensweisen auszuüben, können in Momenten mit hoher Dringlichkeit besser agieren. Das Spiel ist daher sehr lohnenswert. Gottschall (2012) betont, dass das Spiel Kindern hilft für das Erwachsenenleben zu proben: Kinder, die spielen, trainieren ihren Körper und Geist „für die Herausforderungen des Erwachsenenlebens. Laut Gottschall bilden sie soziale und emotionale Intelligenz (Empathie, Großzügigkeit, Respekt, Geschlechterunterschiede, etc.)...Spiel ist die Arbeit der Kinder.“

Information

In einem Umfeld, das eine Vielzahl an Daten bietet, versuchen wir **Informationen** herauszufiltern, von denen wir Rückschlüsse ziehen können: wir nennen sie Muster.

Wir verfolgen Muster aktiv, besonders solche, die die reichhaltigsten Rückmeldungen an unseren



Verstand, an unseren Seh- und Gehörsinn geben; nicht zuletzt in unserem wichtigsten Bereich, der sozialen Information (Boyd, 2009). Warum sind Dinge schön oder erschreckend? Ein Beispiel: Wenn wir den sternenbedeckten Himmel anschauen, werden wir schnell Strukturen sehen (wie Sternbilder) und ihnen eine Bedeutung zuweisen (wie der Große Wagen, Orion). Kleine Wellen in einem Teich zeigen Muster, Wiederholung und Rhythmus. Warum sind wir davon so fasziniert und warum haben wir dieses Verlangen nach Struktur, Kategorisierung, Beschreibung oder Veranschaulichung, wenn es sich nicht lohnen würde? *Speicherung* von Information (im Gedächtnis), wichtig für z.B. kontextbezogenes Verständnis und Problemlösen, baut auf Struktur, Muster und auch Rhythmus, wie wir weiterhin sehen werden, auf. Es gibt Autoren, die im Storytelling ein wichtiges Hilfsmittel für Gedächtnistraining und auch als Basis für übergreifendes Lesen sehen (Orlando, 2006).

Kunst

Seit dem es uns möglich war Werkzeuge zu benutzen, war es uns auch möglich zu zeichnen. Strukturen und Muster wurden zu Symbolen und Illustrationen (z.B. Höhlenmalerei) und später Kunstwerken. Boyd bemerkte, dass ein Kunstwerk wie ein Spiel- und Trainingsplatz für unseren Geist sei. Wie beim Spiel, zieht es Aufmerksamkeit auf sich, wobei je häufiger und stärker unsere Reaktion ist, desto stärker sind die neuralen Folgen (Boyd, 2009). Kunst wirkt auf unsere Vorlieben für Muster ein. Wir setzen uns bereitwillig einem hohen Informationsgehalt aus, sodass wir über die Zeit neurale Verbindungen stärken, die Schlüsselmuster unbegrenzt verarbeiten. Sie stärkt unser Selbstbewusstsein, die Welt nach unseren eigenen Vorlieben zu gestalten. So zeigen wir, dass wir abstrakt denken und visualisieren können. Laut Boyd hält Kunst Fähigkeiten und Modelle parat, die wir weiterentwickeln und wiederverbinden können, um unsere geballte Kreativität zum Ausdruck zu bringen.

Sprache und Geschichten

Es gab eine Zeit, als wir eine Sprache entwickelten, um die Welt für uns und andere zu benennen und zu beschreiben. Boyd sagt, dass Schreiben viel jünger als Höhlenmalerei, aber Storytelling viel älter sei und eine menschliche Universalie. Ein Beispiel aus Bruce Chatwins Buch „Traumpfade“ (1987): die Vorfahren der Aborigines schufen ihre Welt, indem sie allem, was sie vorgefunden hatten, Namen gaben. Jeder Vorfahre lief auf seinem eigenen „Traumpfad“ seiner Schöpfungsgeschichte und dadurch wurde ihre Welt (der australische Kontinent) real.

Die Erwartung und Flexibilität im Denken, die gegenseitige Kompromissbereitschaft, das



Verständnis von Ursache und Wirkung, das Wiedererkennen von Struktur und Muster, das Verständnis von Kontext, die ansprechende Wirkung von Kunst: unsere Geschichten - besonders fiktionale Geschichten - sind ebenso kognitive Spielplätze. (Boyd, 2009). Wir lieben es mit Möglichkeiten zu spielen und Lösungen zu finden. Das ist der Grund, warum Geschichten fesselnd und auch unterhaltsam sind. Wir brauchen dieses ‚Spiel‘, um Bedeutung und Sinn zu erfahren, um Protagonisten zu identifizieren und mit ihnen mitzufühlen, aber auch um zu lernen, zu lehren und um Information und Wissen weiterzugeben. Geschichtenerzählen wurde ein funktionaler Teil unserer Natur, ohne ihn würden wir weniger imstande sein uns an Veränderungen anzupassen, in unserem Umfeld und in uns selbst. Wir sind das ‚storytelling animal‘ (Gottschall, 2012), d.h. das ‚Storytelling-Tier‘.

2. Storytelling, soziale und kritische Literalität

Schon Plato, Aristoteles und andere große Lehrer und Gründer der Geisteswissenschaften und empirischer Ansätze untersuchten die Außen- und Innenwelt und erklärten sie durch Geschichten. Sie glaubten auch an die Macht des gesprochenen Wortes und bevorzugten es gegenüber der Schrift. Das gesprochene Wort lädt dazu ein zu zuhören, Vorstellungskraft zu entzünden und einen Raum für Dialog und Fragen zu schaffen und ermöglicht dadurch bedeutungsvolle Gespräche und Erkenntnisse.

Betrachten wir die Gegenwart so soll die Gesellschaft vom Heranziehen kritischer Bürger profitieren; die Basis für wahre Demokratie und selbstbewusste, zukunftsfähige und gerechte Gemeinden. Martha Nussbaum (2010) spricht von der Fähigkeit kritisch zu denken, der Fähigkeit lokale Bindungen zu überschreiten und Weltprobleme als ‚citizen of the world‘ anzugehen und schließlich der Fähigkeit, sich verständnisvoll die Zwangslage einer anderen Person vorzustellen. Kurz: eines der Bildungsziele sollte sein, eine soziale und kritische Literalität zu schaffen und zu begünstigen.

Soziale Literalität ist mehr als nur die Fähigkeit lesen und schreiben zu können. Tatsächlich ist sie - wie kritische Literalität - ein notwendiges Sprungbrett für operative Literalität (umfassendes Lesen und Schreiben). Geschichten teilen und über Geschichten nachdenken führt zu sozialer Interaktion (z.B. gegenseitigem Respekt) zwischen Kindern und ihren Freunden und/oder Erwachsenen in und außerhalb der Schule. Es führt zu besseren Zuhörfähigkeiten, sozialem Wahrnehmen und emotionaler Intelligenz, aber auch zu konzeptionellem und kontextuellem Lernen.



Das Teilen von Geschichten und darüber reden führt zur Entdeckung und Entwicklung von kritischem Bewusstsein und Reflexion (kritischer Literalität). Bei kritischer Literalität geht es darum Fragen an Texte (und auch Geschichten) zu stellen. Der Gebrauch von kritischer Literalität erwuchs aus der Pädagogik sozialer Gerechtigkeit des brasilianischen Pädagogen und Theoretikers Paulo Freire (1968), der die Infragestellung von Machtverhältnissen, Diskursen und Identitäten „in einer unfertigen Welt“, förderte.

3. Storytelling, Informationsspeicherung und die ‚Grammatik‘ einer Geschichte

Kinderpsychologe Peter C. Orlando (2006) schätzt Storytelling als ein Hilfsmittel für Gedächtnistraining und auch als Basis für verstehendes Lesen. Wir erwähnten außerdem, dass kontextuelles Verstehen und Problemlösen auf Strukturen baut; Muster und Rhythmus für Informationsspeicherung sehr wichtig sind. Storytelling verwendet all diese Elemente und mehr: es fügt Wiederholung, Frage-Antwort, Überraschungsmomente, Identifizierung mit den Protagonisten, Strategien für Problemlösung und Lernerfahrungen dazu. Dies addiert sich alles zur Aneignung und Speicherung von Informationen und - letztlich - zugänglichem Wissen.

Aus neuro-wissenschaftlicher Sicht gibt es einen wichtigen Teil unseres Gehirns, der für das Speichern und Abrufen von Information verantwortlich ist: der Hippocampus, ein relativ kleiner Teil unseres Gehirns, aber von großer Bedeutung für das Funktionieren des ganzen Gehirns, besonders in Bezug auf das Speichern und Abrufen von Information und Wissen. Spitzer (2013) erklärt, dass der Hippocampus dauernd arbeitet, dabei Verbindungen und Verknüpfungen von inneren Ereignissen oder Erfahrungen erzeugt (z.B. Zeit, Ort, Emotion). Letzteres ist genau das was passiert, wenn wir eine Geschichte hören.

Eines der wichtigen Phänomene, auf die Spitzer deutet, ist, dass wir all unsere Information immer mehr und mehr in Dokumenten auf unseren Laptops und Tablets speichern - oder schlimmer: kopieren und einfügen - und nicht mehr in unseren Gehirnen. Das macht den Hippocampus arbeitslos und lässt ihn schrumpfen. Die Folge ist, dass sich unser Langzeitgedächtnis und der Abruf von Information und Wissen von unserer eigenen ‚Festplatte‘ (unserer ‚kognitiven Reserve‘) verschlechtert. Kognitiv kann noch kein Laptop mit der Raffinesse und der Geschwindigkeit eines gut funktionierenden Gehirns mithalten. Außerdem sind unsere Erinnerungen nicht nur mit Fakten verbunden, sondern auch mit Emotionen und sensorischen Informationen, die mit Begebenheiten wie Situation, Geruch und Geräuschen verknüpft sind, was



den Abruf schneller und inhaltsbezogener macht.

Spitzer lehnt nicht den Gebrauch von digitalen Hilfsmitteln und Medien ab, sie sind zweifellos Teil unseres alltäglichen Lebens, er warnt uns einfach, nicht ihren Wert in allen Bildungsbereichen in Bezug auf kognitive und verhaltensbezogene Entwicklung zu überschätzen. Er betont außerdem, die sozialen Folgen von weniger persönlichem Kontakt, weniger Reflexion, weniger sozialer und kritischer Literalität, wie oben beschrieben. Kinder, die mit Tablets oder Laptops arbeiten, neigen zu Ablenkung und ‚Surfen‘. Wenn man über Computerlernmaterialien chattet, resultiert das in weniger Speicherung, als wenn man sich in realen Gruppen mit zwei oder drei Gleichaltrigen austauscht (Spitzer, 2013).

In einem anspruchsvollen Aufsatz über die ‚Grammatik der Geschichte‘, behauptet De Beaugrande (1982/2005), dass die klassische Struktur der Volkserzählung (Situation – Motiv – Handlung/Wandel – Lösung) ‚in unseren Genen‘ und schon in jungen Jahren präsent sei. Er beschreibt Untersuchungen, in denen Kinder im Alter von fünf Jahren - als ihnen eine Geschichte in falscher Reihenfolge erzählt wurde - sie in der richtigen Reihenfolge nacherzählt haben, was darauf hinweist, dass wir uns zu ‚storytelling animals‘ entwickelt haben, die den Kontext und die ‚Richtung‘ einer Geschichte verstehen - Verständnis implizierend.

Wenn man Kindern in einer frühen Entwicklungsstufe Geschichten entzieht, kann das zu einer Unterförderung von schon existierenden Fähigkeiten führen, was später in eine schwache soziale und kognitive Leistung resultiert.

4. Der Storytelling-Lehrer

Professionelle Erzähler, die mit Kindern und Erwachsenen arbeiten, betonen, dass Storytelling weder das Lesen (einer Geschichte), noch das Spielen (einer Geschichte) ist. Die gleiche Geschichte kann auf unzählige verschiedene Arten erzählt werden, abhängig vom (Alter des) Publikum(s), der Zeit, dem Ort und der Intention.

Storytelling ist ein bewusster Dialog, laut Buvala (2009) ein bewusstes Teilen einer Geschichte durch Worte und Aktionen zum Vorteil für den Zuhörer, als auch Erzähler.

Tatsächlich hat jede Geschichte, die wir erzählen eine Absicht: zu unterhalten, zu verbinden, Emotionen auszulösen, zu beeindrucken, oder... zu unterrichten durch Unterhaltung, Verbindung und - warum auch nicht - Überraschungsmomente.

Der Dialog (zwischen Lehrer/Erzähler und der Zuhörerschaft) ist der wichtigste Aspekt: er



erleichtert das Fragen Stellen und/oder die Ermutigung zur Reflexion, was oft eine ‚Lektion‘, eine Lernerfahrung, sein kann. Dadurch wird der Klassenraum nicht zu einem Theater mit einem Darsteller und einer einseitigen Kommunikation, sondern ein Storytelling-Raum, wo sich Lehrer und Schüler daran beteiligen eine Geschichte gemeinsam zu entdecken.

De Beaugrande (1982/2005) sieht in Storytelling eine Form von sozialer und kultureller Interaktion und weist auf den Interessensfaktor einer Geschichte hin. Interesse wird geweckt durch: Ungewissheit, unerwartete Ereignisse, nachvollziehbare Ziele der Hauptfigur, Wendepunkte (wird das Ziel erreichbar (Sieg) oder unerreichbar (Verlust, Tod) sein), Identifizierung mit dem Problem des Protagonisten, Kreativität (der Gebrauch von Metaphern, Karikaturen, Tragödie, Überraschung) und Unstetigkeit (unterbrochen durch ‚irrelevante‘ Abschnitte oder eine Geschichte in der Geschichte). Alle Bestandteile sind es wert, sie zu überprüfen, wenn man zusammen über eine Geschichte reflektiert, da sie zuletzt zum Spaß des Erzählens und Zuhörens beitragen.

Soziale Entwicklung

Evolutionspsychologe Steven Pinker (1997) bestätigt, dass wir für die Erzählung veranlagt seien. Er behauptet außerdem, dass Geschichten essentiell für das menschliche Lernen und das Bilden von Beziehungen in sozialen Gruppen seien. Die neurologischen Wurzeln von Storytelling und der Spaß an Geschichten sind an unsere soziale Kognition gebunden. Spitzer (2013) behauptet, dass wenn man Kinder in jungen Jahren des direkten sozialen Kontaktes beraubt und sie vor digitale Hardware setzt, dies zu heftigen Aufmerksamkeitsdefiziten (und später zu Leseschwäche) führe und darüber hinaus zu sozialer Isolation. So viel wie die großen digitalen Anbieter und Social Media uns glauben machen wollen, dass Kinder in sozialen Netzwerken tätig sind, so beweisen diese sozialen Netzwerke, dass sie zu mehr sozialer Isolation und oberflächlichen Kontakten führen. Positive soziale Emotionen werden eher mit persönlichen Freunden erfahren (Spitzer, 2013).

Sprachentwicklung

In einer anderen Publikation behauptet Pinker (2007), dass 3-Jährige grammatikalische Genies sind - Meister der meisten Konstruktionen, den Erwachsenenregeln der Sprache gehorchend. Die Erklärung für dieses Wunder ist, dass Sprache eine evolutionäre Anpassung sein könnte, die teilweise angeboren ist und teilweise gelernt wurde.

Storyteller-Preisträgerin Katrice Horsley, die viel Erfahrung in der Arbeit mit kleinen Kindern hat,



meint, dass das Hauptanzeichen für späteren sozialen und emotionalen Erfolg mit dem Vokabular der Bildungsjahre verbunden sei, unabhängig vom sozialen Hintergrund. Die Forschung hat ergeben, dass mangelnde Sprachfähigkeit im Alter von sechs Jahren, dann im Alter von sechzehn zu Leseschwierigkeiten (Textverständnis) führen kann.

Arbeiten mit Geschichten, Geschichten nacherzählen, kann nicht nur automatisch kontextuelles Verständnis erhöhen, sondern auch das Vokabular bereichern, z.B. wenn man Synonyme bei anderen hört.

Das Element des Spiels wieder aufgreifen

In einem kürzlich stattgefundenen Workshop (2014) zeigte Katrice Horsley einen anderen Aspekt des Lernens: Lerntypen. Es scheint, dass 73% der Bevölkerung visuelle und /oder Hör-Lerner und ca. 38% Tast- und/oder kinästhetische Lerner sind. Wenn man mit ihnen arbeitet, können sich Fragen zu der Geschichte unterscheiden und/oder andere Antworten hervorrufen. Beispielsweise könnte eine Frage an einen visuellen Lerner lauten: „Wie sieht/sah das für dich aus?“ (zeichne), an einen Hör-Lerner: „Wie hört/hörte sich das an?“ (rede/singe), an einen Tast-Lerner: „Wie fühlt/fühlte sich das an?“ (berühre/benutze Materialien), und an einen kinästhetischen Lerner: „Halt dich an ... fest“ (Körperbewegung = Zugang zu Sprache).

Da Lehrer nicht mit homogenen Gruppen arbeiten, schlägt sie vor, dass die Pädagogen verschiedene Materialien da haben, wenn sie mit der Geschichte arbeiten, z.B. Plakate, Buntstifte, Papier, Gegenstände, Kleidung, Instrumente, etc. Die Leser können viele Aktivitäten und Übungen in diesem Education Pack finden.

Zusammenfassung

Aus Sicht der Evolution sind Menschen ‚storytelling animals‘. Storytelling hat seinen Ursprung in der Anpassung zuträglichen Eigenschaften wie Spiel, in Informationsverarbeitung und-speicherung, Muster- und Strukturwiedererkennung, Kunst, und Spracherwerb. Anpassungen verbessern die Fitness und das Überleben des Einzelnen und auch ganzer Gemeinschaften. Wie jede anpassungsfähige Eigenschaft, hat das Storytelling auf unsere ‚Formbarkeit‘ eingewirkt und half uns dabei sozialen, gesellschaftlichen und umgebungsbedingten Herausforderungen entgegenzutreten.

Wir leben in einer mehr und mehr digitalisierten Welt, die uns dazu einlädt, digitalen Hilfsmitteln Informationen und Wissen anzuvertrauen und bei ihnen zu lagern. Die Neurowissenschaft warnt



uns davor, dass wir unsere neurale Fähigkeit, spezielles und implizites Wissen in unseren Gehirnen zu lagern und schon kombiniert abzurufen, verlieren könnten. Um so mehr, da das Gedächtnis auch mit Emotionen und den Sinnen für z.B. Geruch und Gehör verbunden ist und deshalb genauer, besser inhaltsorientierter und reicher ist. Eine Fähigkeit, die sich an unseren Storytelling-Qualitäten nährte und die nicht durch einen Computer ersetzt werden kann. IKT hat sich deutlich entwickelt („Big Data“), aber sie hat nicht den ganzen Prozess der menschlichen Evolution durchlaufen.

Indem man Pädagogen zu kompetenten Erzählern macht und Storytelling wieder in die Klassenzimmer einführt, können wir Nutzen aus schon angeborenen und gegenwärtigen Eigenschaften und Qualitäten ziehen, mit Betonung auf Spiel, Kunst, und Sprachentwicklung. Wenn man Kindern zu „Spaß“-Aktivitäten, Dialog und Reflexion antreibt, wird das Arbeiten mit Geschichten erheblich auf ihre soziale und kognitive Entwicklung einwirken. Es führt zu „sozialer Bildung“ (z.B. Respekt, Empathie, Moral) und kritischer Bildung (z.B. Fähigkeit zu hinterfragen und kritisch zu denken), macht sie kompetent und vor allem zu selbstbewussten Lernern und Bürger.

