



Eine Präsentation mit alternativen Techniken erstellen: Speed Presentations und Digital Storytelling

Kurzbeschreibung

Der klassische Lehrvortrag gehört auf Hochschulen zu den verbreitetsten Lehrmethoden, sei es in der Präsenz- oder Online-Lehre. Manchmal eignet sich die übliche Präsentationsstruktur aber nicht für den vermittelnden Stoff, wird auf Dauer eintönig, oder es sind kürzere Inhaltsblöcke erwünscht (bspw. für Konferenzvorträge). Hier können alternative Präsentationstechniken wie Speed Presentations (sehr kurze Präsentationszeit) oder Digital Storytelling Abwechslung schaffen und den Vortrag interessanter gestalten. Wie ein Vortrag mit alternativen Techniken erstellt werden kann, erfahren Sie in diesem Use Case.

Allgemeine Eckdaten

Sozialform Einzelarbeit Partnerarbeit Gruppenarbeit Plenum	Gruppengröße einzelne Person kleinere Gruppe (2-25TN) größere Gruppe (26-50TN) Massen-LV (ab 51TN)	Lernzielebenen Erinnern Verstehen Anwenden Analysieren Evaluieren Erschaffen								
Zeitlicher Aufwand (Richtwert) <table border="1"> <tr> <th>Vorbereitung Lehrperson (ohne Einarbeitungszeit)</th> <th>Durchführung Lehrperson</th> <th>Nachbereitung Lehrperson</th> <th>Gesamtaufwand Teilnehmer*innen</th> </tr> <tr> <td> von 1h bis 3h </td> <td> von 15min bis 30min </td> <td> - bis 15min </td> <td> von 15min bis 30min </td> </tr> </table>			Vorbereitung Lehrperson (ohne Einarbeitungszeit)	Durchführung Lehrperson	Nachbereitung Lehrperson	Gesamtaufwand Teilnehmer*innen	 von 1h bis 3h	 von 15min bis 30min	 - bis 15min	 von 15min bis 30min
Vorbereitung Lehrperson (ohne Einarbeitungszeit)	Durchführung Lehrperson	Nachbereitung Lehrperson	Gesamtaufwand Teilnehmer*innen							
 von 1h bis 3h	 von 15min bis 30min	 - bis 15min	 von 15min bis 30min							
Möglichkeiten <table border="1"> <tr> <th>Unterstützt Zusammenarbeit</th> <th>Ermöglicht Feedback an Teilnehmer*innen</th> <th>Ermöglicht Beobachtung/Überprüfung</th> </tr> <tr> <td> nein eher nein eher ja ja </td> <td> nein eher nein eher ja ja </td> <td> nein eher nein eher ja ja </td> </tr> </table>			Unterstützt Zusammenarbeit	Ermöglicht Feedback an Teilnehmer*innen	Ermöglicht Beobachtung/Überprüfung	 nein eher nein eher ja ja	 nein eher nein eher ja ja	 nein eher nein eher ja ja		
Unterstützt Zusammenarbeit	Ermöglicht Feedback an Teilnehmer*innen	Ermöglicht Beobachtung/Überprüfung								
 nein eher nein eher ja ja	 nein eher nein eher ja ja	 nein eher nein eher ja ja								



Inhaltsverzeichnis

Gründe für den Einsatz.....	1
Technische Infrastruktur / Empfehlungen.....	1
Einsatzmöglichkeiten / Methoden.....	1
Speed Presentations	1
Digital Storytelling.....	3
Zeitlicher Aufwand.....	4
Tipps zur Umsetzung	4
Vorteile / Herausforderungen	5
Einfluss auf Motivation.....	5
Rechtliche Aspekte	5
Mögliche Tools für Umsetzung.....	6
Präsentationssoftware.....	6
Bilddatenbanken	6
Anwendungsbeispiele	7
Weiterführende Literatur und Beispiele.....	8
Quellen.....	9



Gründe für den Einsatz

- Von der gewohnten Norm abweichende Präsentationen machen den Vortrag interessanter für die Teilnehmer*innen (TN).
- Gerade bei (mehreren) kürzeren Vorträgen – zum Beispiel auf einer Konferenz – ist es vorteilhaft, wenn sich die eigene Präsentation von anderen abhebt.
- Alternative Präsentationstechniken ermöglichen auch neue Methoden des Vortrags. Kurze Input-Phasen als Speed Presentations können sich beispielsweise mit Interaktionsphasen abwechseln.
- Kürzere Inputblöcke erlauben mehr Zeit für Diskussionen und Erfahrungsaustausch.
- Manche Stoffgebiete und Zusammenhänge lassen sich interessanter, verständlicher und anschaulicher über eine Geschichte darstellen.
- Schlichtheit in Präsentationen erzielt maximale Wirkung und visuelle Eleganz mit minimalen Mitteln.¹

Technische Infrastruktur / Empfehlungen

Die Erstellung einer Präsentation mit vielen, großen Bildern bzw. die Nutzung von Präsentationssoftware funktioniert komfortabler auf einem leistungsstärkeren Gerät mit schnellerer Internetverbindung, vor allem, wenn ein webbasiertes Tool verwendet wird. Für den Vortrag sollte überprüft werden, ob am Computer im Hörsaal die gleiche Software verfügbar ist und die Präsentation so richtig dargestellt werden kann bzw. ob eine stabile Internetverbindung vorhanden ist und ob ein Beamer verfügbar ist.

Einsatzmöglichkeiten / Methoden

Speed Presentations

Speed Presentations umfassen alle Präsentationstechniken, die eine kurze Präsentation von wenigen Minuten erzeugen. In Lehrveranstaltungen eignen sich diese Techniken vor allem für Themenkomplexe, die auf einen Kern heruntergebrochen werden können. Sie können von der Lehrperson und auch von den TN als Referat eingesetzt werden. Außerdem sind Speed Presentations häufig auf Konferenzen notwendig, wo die eigene Forschung innerhalb von wenigen Minuten auf das Wesentliche reduziert werden muss. Zwei Methoden für außergewöhnliche Speed Presentations sind Pecha Kucha und Takahashi.



Pecha Kucha ist eine Vortragstechnik aus Japan, bei der 20 Bilder für jeweils 20 Sekunden eingeblendet werden. Die dadurch entstehenden 6 Minuten und 40 Sekunden stellen die Länge des gesamten Vortrags dar, in der Regel wird dabei zu den Bildern gesprochen und es gibt keinen visualisierten Text.² Damit die Pecha-Kucha-Präsentation gut wirkt, sind spannende und aussagekräftige Bilder, sehr gute Vorbereitung und ein freier Vortrag sowie exaktes Timing wesentlich. Die Erstellung dieser Präsentation beginnt deshalb mit einem Skript über die gewünschten Inhalte. Die 20 Mal 20 Sekunden sollten dabei bereits in der Planung bedacht werden, die Inhalte werden am besten von Anfang an in 20-Sekunden-Blöcke aufgeteilt.

Nach der Planung des Gesprochenen geht es an die Bildersuche. Die Suche nach 20 thematisch passenden Bildern, deren Verwendung erlaubt ist, kann unter Umständen viel Zeit in Anspruch nehmen. Praktisch ist es, wenn selbst gemachte Bilder über die eigene Forschung verwendet werden können, die u.a. keine Persönlichkeitsrechte der fotografierten Personen verletzen oder urheberrechtlich geschützte Motive zeigen. Gibt es keine oder nicht genug passende eigene Fotos, kann auf Bilddatenbanken zurückgegriffen werden, die Bilder unter Creative Commons-Lizenzen oder ähnlichen Lizenzen zur freien Verwendung zur Verfügung stellen. [Pixabay](#), [Wikimedia Commons](#) oder [Flickr](#) bieten sich dafür gut an, auch in der Google-Bildersuche kann nach Creative Commons gefiltert werden. Die Ergebnisse sollten auf der jeweiligen Website aber nochmals hinsichtlich der genauen Lizenzbedingungen überprüft werden. Die Bilder werden anschließend in einer [Präsentationssoftware](#) Ihrer Wahl (beispielsweise PowerPoint) ganzseitig auf 20 leeren Folien eingefügt und jede Folie wird so eingestellt, dass sie für 20 Sekunden angezeigt wird. Damit ist die Pecha-Kucha-Präsentation vollständig erstellt. Nun geht es an die Übung des Vortrags, um das Timing der automatisch wechselnden Bilder gut zu erwischen und beim Sprechen frei und gelassen zu wirken. Wichtig: In die 20 Sekunden sollten nicht zu viele Inhalte gepresst werden, denn zu schnelles Sprechen mindert das Verständnis des Publikums.

Wie Pecha Kucha, sind die folgenden beiden Methoden eher minimalistisch und helfen dabei, überfüllte Folien zu vermeiden. Die **Takahashi-Methode** sieht nur ein einziges Wort pro Folie vor, das groß und mittig platziert wird. Bei Bedarf kann man diese Regel aufweichen und einen Satz, ein Zitat oder ein Foto pro Folie erlauben, wie es die **Lessing-Methode** vorsieht.³ Die Erstellung der Präsentationsfolien in PowerPoint o.ä. geht bei diesen Methoden relativ schnell,



da nur wenige Inhalte darauf platziert werden. Umso umfangreicher ist aber wieder die Planung, damit die richtigen Worte, Bilder und Zitate gewählt und alle Inhalte, die im Vortrag vermittelt werden sollen, vorbereitet werden. Es empfiehlt sich, zusätzlich zu solchen Präsentationen ein Handout für die TN zu erstellen, da die Präsentation allein zwar Eindruck während des Vortrages macht, aber keine große Lernunterstützung für z.B. eine Prüfungsvorbereitung darstellt.

Digital Storytelling

Geschichtenerzählen ist eine Jahrtausende alte Tradition der Menschheit, doch Storytelling als Präsentationsstil kommt ursprünglich aus dem Marketing und hat erst in den letzten Jahren wieder stärker Einzug in den Bildungsbereich gehalten. Es wird an Schulen und Universitäten angewendet, um Lerninhalte spannend und unkonventionell zu vermitteln. Auf universitärer Ebene eignet es sich vor allem für Felder in den Rechts-, Wirtschafts- und Sozialwissenschaften sowie Human- und Geisteswissenschaften.

Der einfachste Weg für die Vermittlung eines komplexen Sachverhaltes ist ein Beispiel in Form einer Geschichte zu verwenden. Geschichten verankern sich einfacher in den Köpfen der Zuhörer*innen.⁴ Die größte Herausforderung beim Storytelling ist deshalb, eine passende Geschichte für den zu vermittelnden Lerninhalt zu finden. Die Geschichte handelt in der Regel von einem Ereignis oder einer Erfahrung aus dem Leben des*der Erzählenden. Sie besteht aus einem interessanten Einstieg, einem ev. provokativen Mittelteil und einer klaren Aussage am Ende. Digitales Storytelling kann mit jeder Art der Präsentation kombiniert werden, eignet sich aber besonders für die oben genannten minimalistischen Präsentationsstile. Damit verbindet digitales Storytelling „das Beste aus zwei Welten“: Bilder oder Videos aus der neuen, digitalen Welt und Geschichtenerzählen aus der alten, analogen Welt.⁵ Eine spannende verbal erzählte Geschichte, die von passenden Bildern unterstützt wird, fesselt die Aufmerksamkeit der Zuhörer*innen.

Für Storytelling ist die Leinwand mit den Präsentationsfolien ein Hilfsmittel, das dazu beiträgt, eine Geschichte zu erzählen.⁶ Das bedeutet, dass die Hauptaussagen im Vortrag kommuniziert und von den Folien nur unterstützt werden, beispielsweise durch die grafische Hervorhebung von Kernaussagen. Ein bloßes Ablesen von textlastigen Folien stört hingegen den Erzähl-Effekt. Deshalb sollte in der Vorbereitung besonderes Augenmerk auf den verbalen Teil des



Vortrags gelegt werden, die Präsentation ist sekundär.

Das Digital Storytelling kann auch rein online eingesetzt werden. Dabei werden Bilder, Audioaufnahmen oder Videos erzeugt, um eine kurze Geschichte von 2-5 Minuten Länge zu erzählen.⁷ Damit können relevante Lehrveranstaltungsinhalte auf einzelne Sachverhalte und Kernpunkte heruntergebrochen werden, die in eine Geschichte gerahmt sind. Diese Stories werden meist im Internet zur Verfügung gestellt, damit eine breite Öffentlichkeit darauf zugreifen kann. Für den Hochschulkontext bietet sich neben dieser völlig freien Veröffentlichung ein Upload auf das hochschuleigene Lernmanagementsystem an, auf das nur die TN aus der jeweiligen Lehrveranstaltung Zugriff haben. Mehr Details erhalten Sie im UC "[Digital Storytelling](#)".

Zeitlicher Aufwand

Die meisten alternativen Präsentationsformate folgen bei der Visualisierung dem Credo „weniger ist mehr“ und sind die Reaktion auf „Death by PowerPoint“, also lange und langweilige Vorträge mit überfüllten Folien. Bei der Erstellung der Folien für Speed Presentations und Digital Storytelling ist also mit einer Zeitersparnis zu rechnen. Dafür erfordern die Planung und Vorbereitung des mündlichen Vortrags umso mehr Zeit, damit trotz minimalistischer Folien alle Inhalte wie gewünscht wiedergegeben werden bzw. die Inhalte in Geschichten vermittelt werden, die das Publikum in den Bann ziehen.

Tipps zur Umsetzung

- Gute Vorbereitung ist bei minimalistischen Präsentationen das Um und Auf, die Vortragsmethode muss zur Thematik passen und die Visualisierungen zum gesprochenen Text.
- Achten Sie bei minimalistischen Präsentationen darauf, dass keine Schere zwischen dem Folieninhalt und dem Gesprochenen entsteht. Vor allem bei Bildern in der Pecha Kucha und Takahashi-Methode muss das Bild den Inhalt unterstützen, nicht davon ablenken.
- Achten Sie bei der Erstellung einer Präsentation auf die Barrierefreiheit: Hinterlegen Sie bei Bildern einen Alternativtext bzw. eine Bildbeschreibung und achten Sie auf Schriftgröße und Schriftart sowie gut leserliche Kontraste bei der Farbwahl. Informationen dazu finden Sie beispielsweise im Artikel [Digitale Barrierefreiheit und Inklusion: Von der Theorie in die Lehrpraxis](#) von



Simone Adams.

- Achten Sie bei der Verwendung von Bildern auf das Urheberrecht, greifen Sie am besten auf Bilder mit Creative Commons-Lizenzen (CC), frei verwendbare Bilder auf Bilddatenbanken wie [Pixabay](#) und [Pexels](#) oder selbst gemachte Fotos zurück. Nach CC kann bei Bildersuchmaschinen wie z.B. [Flickr](#) oder [Google Images](#) gefiltert werden.
- Sollten Ihre Präsentationsdateien aufgrund der Bilder zu groß werden, können Sie Bilder direkt in PowerPoint unter *Format* → *Bild komprimieren* bearbeiten und so die Dateigröße verringern.

Vorteile / Herausforderungen

- Alternative Methoden können den Vortrag auflockern und die Aufmerksamkeit der TN neu binden.
- Minimalistische Präsentationen sind nicht für alle Inhalte geeignet. Der Inhalt muss es erlauben, auf das Wesentliche heruntergebrochen zu werden.
- Pecha Kucha heißt nicht schneller sprechen. Der 20-Sekunden-Timer verleitet dazu, zu viele Informationen zu einem Bild mitteilen zu wollen.
- Speed Presentations erfordern Vorbereitung und Übung, um die gewünschten Inhalte in den kurzen Zeitrahmen zu vermitteln.
- Storytelling funktioniert nur, wenn die Geschichten authentisch sind, weit hergeholt oder erzwungen wirkende Erzählungen bringen nicht den gewünschten Effekt.

Einfluss auf Motivation

Laut einer Studie von Ya-Ting Yang und Wan-Chi Wu erhöht der regelmäßige Einsatz von Digital Storytelling das kritische Denkvermögen und die Lernmotivation von Lernenden.⁸ Eine Metastudie von Mindy Foelske bestätigt diese Ergebnisse und zeigt positive Effekte auf Student Engagement und Literacy Skills.⁹

Rechtliche Aspekte

Mit diesem Absatz möchten wir Sie für rechtliche Aspekte beim Einsatz von digitalen Technologien in Unterricht und Lehre sensibilisieren. Gesetzliche Bestimmungen sind jedenfalls einzuhalten. Für diesen Use Case sind



insbesondere folgende Rechtsthematiken relevant:

- Urheberrecht (vor allem bei der Verwendung von Bildern und Inhalten aus Lehrbüchern und dem Internet)
- Nutzungsbedingungen (vor allem bei der Verwendung von Online-Tools)
- Datenschutzgrundverordnung (inkl. Datensicherheit)

Bitte wenden Sie sich bei weiteren Fragen an die zuständige(n) Abteilung(en) Ihrer Institution.

Mögliche Tools für Umsetzung

Präsentationssoftware

Präsentationstools erlauben die digitale Erstellung von Präsentationen für Vorträge. Webbasierte Tools wie Google Slides oder PowerPoint Online ermöglichen den Zugriff von überall und benötigen außer dem Webbrowser keine zusätzliche Software. Deshalb können sie auch auf mobilen Geräten genutzt und einfach veröffentlicht werden. Offline-Tools funktionieren lokal ohne Internetverbindung und werden bei Bedarf per USB-Stick oder ähnlichem Speichermedium in den Hörsaal transportiert.

- MS PowerPoint und [PowerPoint Online](#) – Offline- und Onlineversion der bekanntesten Präsentationssoftware von Microsoft im linearen Folienstil. Teil von Office 365 (Einmalkauf oder Abonnement); über viele Hochschulen kostenlos verfügbar.
- [Keynote](#) – Präsentationsprogramm von Apple für iOS-Geräte im linearen Stil. Auf Apple-Geräten vorinstalliert bzw. kostenlos im Appstore erhältlich.
- [Google Slides](#) – Verwendung online, Präsentationen können heruntergeladen werden; kostenlos mit Google-Benutzer*innenkonto nutzbar.
- Open Office [Impress](#) – Open Source, linearer Folienstil, kostenlos herunterladbar.

Bilddatenbanken

Zur freien Verwendung von Bildern, Fotos (und eingeschränkt auch Videos) gibt es Datenbanken, die ihre Inhalte über Creative-Commons-Lizenzen oder ähnliche eigene Lizenzen zur Verfügung stellen.

- [Pixabay](#) – Pixabay-Bilder verfügten früher über CC0-Lizenzen, unterliegen



mittlerweile aber einer hauseigenen Lizenz. Bilder und Fotos dürfen gemäß dieser Lizenz zwar nach wie vor sowohl für kommerzielle wie auch nicht-kommerziellen Zwecke verwendet werden, aber nicht unterlizensiert und somit für die Erstellung von freien Bildungsressourcen (OER) verwendet werden. Die Lizenzbedingungen sollten vor der Verwendung daher überprüft werden.

- [Pexels](#) – Bilder von Pexels dürfen ebenso frei und ohne Namensnennung verwendet und verändert werden, die Lizenz unterliegt aber ein paar Einschränkungen, die vor der Verwendung überprüft werden sollten.
- [Flickr](#) – Die auf Flickr hochgeladenen Fotos und Bilder unterliegen entweder urheberrechtlichem Schutz (was eine Verwendung ohne Erlaubnis der jeweiligen Urheber*innen untersagt) oder erlauben aufgrund von unterschiedlichen [Creative-Commons](#)-Lizenzen die Nutzung (gegebenenfalls unter Kennzeichnung), weshalb jedes einzelne Foto vor dessen Verwendung überprüft werden muss. Bei der Bildersuche kann allerdings nach Lizenzen gefiltert werden.
- [Wikimedia Commons](#) – Wikimedia Commons ist eine zentrale Sammlung von über 60 Millionen Bildern und anderen Medien, die unter freien Lizenzen stehen (meist CC) oder rechtefrei sind (Public Domain). Informationen zur genauen Lizenz findet man bei jedem Bild einzeln.

Anwendungsbeispiele

Storytelling: In einer Lehrveranstaltung der Rechtswissenschaften möchte die Lehrperson Sachverhalte anschaulich gestalten. Deshalb bereitet sie die Fälle als digitales Storytelling auf, zum Beispiel zeigt sie ein passendes Symbolbild einer Wohnung auf ihren Präsentationsfolien und erzählt: „Einer meiner Freunde, Thomas, hat zwei Wohnungen nebeneinander angemietet und sie vor ein paar Jahren mit einem Durchbruch und einer Tür verbunden. Jetzt will er ausziehen und ist mit dem Vermieter im Streit, weil dieser ihm die Kosten für den seiner Meinung nach illegalen Durchbruch von der Kautions abziehen möchte. Deshalb hat Thomas sich an mich gewandt, weil er wissen möchte, ob er den Durchbruch vor dem Auszug schließen muss. Was meinen Sie?“

Pecha Kucha: Hans Van de Water erklärt in seiner [Pecha Kucha-Präsentation](#), warum er diese Präsentationsmethode bevorzugt und wie man sie am besten



umsetzt. Ein weiteres Beispiel ist der Nachhaltigkeitstag der Universität für Bodenkultur Wien im Jahr 2016, wo Projekte im Pecha Kucha-Format präsentiert wurden. Beispiele finden Sie auf YouTube, so unter anderem Romana Roschinskys Vortrag zu [Supporting Climate Change Adaption](#). Sie zeigt darin 20 selbstgemachte Bilder aus ihrem Projekt.

Weiterführende Literatur und Beispiele

- Use Case [„Einen Vortrag präsentieren“](#)
- Alterio, Maxine & McDrury, Janice (2003). *Learning Through Storytelling in Higher Education: Using Reflection and Experience to Improve Learning*. London: Routledge.
- Adams, Simone (2019). [Digitale Barrierefreiheit und Inklusion: Von der Theorie in die Lehrpraxis](#). CC-BY-NC-ND. In: *Hochschule digital.innovativ | #digiPH2: Digital-innovative Hochschulen: Einblicke in Wissenschaft und Praxis*. Norderstedt. Books on Demand. 2019. S. 41-62.
- Ketelle, Diane. (2017). Introduction to the Special Issue: What Is Storytelling in the Higher Education Classroom? *Storytelling, Self, Society*, 13(2), 143-150. Verfügbar unter: www.jstor.org/stable/10.13110/storselvesoci.13.2.0143.



Quellen

¹ Vgl. Reynolds, Garr (2008). *ZEN oder die Kunst der Präsentation. Mit einfachen Ideen gestalten und präsentieren*. München: Addison-Wesley. S. 107.

² Vgl. Reynolds, Garr (2008). *ZEN oder die Kunst der Präsentation. Mit einfachen Ideen gestalten und präsentieren*. München: Addison-Wesley. S. 41.

³ Vgl. McFedries, Paul (2017). How to Escape the PowerPoint Prison. Presentations don't have to provoke despair. In: *IEEE Spectrum*, April 2017. Verfügbar unter: <https://spectrum.ieee.org/at-work/innovation/how-to-escape-the-powerpoint-prison>.

⁴ Vgl. Reynolds, Garr (2008). *ZEN oder die Kunst der Präsentation. Mit einfachen Ideen gestalten und präsentieren*. München: Addison-Wesley. S. 80.

⁵ Vgl. Reynolds, Garr (2008). *ZEN oder die Kunst der Präsentation. Mit einfachen Ideen gestalten und präsentieren*. München: Addison-Wesley. S. 84.

⁶ Vgl. Reynolds, Garr (2008). *ZEN oder die Kunst der Präsentation. Mit einfachen Ideen gestalten und präsentieren*. München: Addison-Wesley. S. 106.

⁷ Vgl. Pölzleitner, Elisabeth; Penz, Hermine & Maierhofer, Roberta (2019). Digital Storytelling in the Foreign Language Classroom. In: Andreas Moutsios-Rentzos et al (Hg.): *Proceedings of the International Digital Storytelling Conference DST 2018: Current Trends in Digital Storytelling: Research & Practices Zakynthos*. Zakynthos. UNESCO Club of Zakynthos. S. 408-417.

⁸ Vgl. Yang, Ya-Ting. C. & Wu, Wan-Chi. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), S. 339–352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>.

⁹ Vgl. Foelske, Mindy (2014). Digital storytelling: the impact on student engagement, motivation and academic learning. *UNI ScholarWorks*. 167. <https://scholarworks.uni.edu/grp/167>.