Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EDUSTORYTELLING

EDUSTORYTELLING

"DigiStories"Leitfaden

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EST
EduStorytelling

KA2 - Strategische Partnerschaften für die Erwachsenenbildung

2019-1-IT02-KA204-062493

IO2 "DigiStories" Leitfaden

INHALTSVERZEICHNIS

Was ist EduStorytelling? 3
Wer sind wir? 4
Was ist dieser Leitfaden? 7
Empathie-Interviews.....9
Die besten Praktiken 10
Wie haben wir die Best Practices genutzt?.....46
EduStorytelling Training.....47
Schlussfolgerungen 50

WAS IST EDU STORY TELLING ?

Chapter 1

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EDUSTORYTELLING

Was ist EduStorytelling?

Im Rahmen der von der Europäischen Kommission für die Agenda *Europa 2020* vorgeschlagenen Schritte umfasst die *Europäische Agenda für Erwachsenenbildung* die vorgenannten Entwicklungsebenen und konzentriert sich auf die "Entwicklung der digitalen Kompetenz und die Bereitstellung von Möglichkeiten für Erwachsene, die grundlegenden Fähigkeiten und Formen der Kompetenzen zu entwickeln, die für eine aktive Teilnahme an der modernen Gesellschaft erforderlich sind".

In seiner *Empfehlung "Upskilling Pathways" (Wege zur Höherqualifizierung)* aus dem Jahr 2016 hat der Rat der Europäischen Union hervorgehoben, dass in Zukunft "eine große Mehrheit der Arbeitsplätze ein gewisses Maß an digitalen Kompetenzen erfordern wird". In diesem Zusammenhang können "gering qualifizierte Menschen mit grundlegenden Schwächen bei den Grundfertigkeiten einen hohen Anteil der Arbeitslosen (insbesondere der Langzeitarbeitslosen) und anderer gefährdeter Gruppen" ausmachen, wie etwa ältere Arbeitnehmer, Nichterwerbstätige und Drittstaatsangehörige. Solche Schwächen erschweren ihnen den Einstieg oder die Rückkehr in den Arbeitsmarkt.

"EduStorytelling" (EST) zielt darauf ab, die Lücke bei den digitalen Fähigkeiten und der Lese- und Schreibkompetenz europäischer Erwachsener aus benachteiligten Verhältnissen durch die Methode des digitalen Geschichtenerzählens (Digital Storytelling, DST) als Weg zur Entwicklung hochwertiger digitaler Fähigkeiten und Kompetenzen zu schließen. Es wird die Einstellung zur Interaktion mit Gleichaltrigen und zum kooperativen Lernen verbessern und ist Teil einer umfassenden digitalen Kompetenz zur Förderung der persönlichen Entwicklung, der aktiven Bürgerschaft und der Beschäftigungsfähigkeit.

Der Grundgedanke von EduStorytelling ergibt sich aus dem Trend der rasanten Entwicklung von IKT-Technologien und digitalen Instrumenten, die ein kontinuierliches, ergebnisoffenes Überdenken etablierter Modelle der sozialen Interaktion, Partizipation, Bildung, Wirtschaft und Beschäftigungsfähigkeit auslösen. Der Besitz einer Reihe von guten Lese- und Schreibkenntnissen und digitalen Fähigkeiten ist zu einem entscheidenden Faktor für die Beschäftigungsfähigkeit und die effektive Ausübung der Bürgerrechte geworden.

In diesem Zusammenhang strebt EduStorytelling an, das pädagogische Potenzial von DST als innovatives Instrument zur Verbesserung der digitalen Kompetenzen der EU-Bürger zu erforschen, in Kontinuität mit der Logik des EU-Rahmens für digitale Kompetenzen für Bürger. Das Projekt zielt darauf ab, eine grenz- und sektorübergreifende Synergie zu entwickeln, um innovative Modelle der Storytelling-Ausbildung zu schaffen, die auf die Bedürfnisse von erwachsenen Lernenden zugeschnitten sind.

Das letztendliche Ziel von EduStorytelling ist es, eine größere Gemeinschaft von Storytelling-Praktikern zu schaffen, die den MOOC-Kurs und die im Rahmen des Projekts entwickelten Ressourcen nutzen und sich mit Gleichgesinnten austauschen.

DST ist nicht nur ein lernerzentriertes Bildungsinstrument, das auf die Bedürfnisse von Gruppen zugeschnitten ist, die mit Beeinträchtigungen beim traditionellen Lernen konfrontiert sind (z. B. Migranten, gering qualifizierte Erwachsene), sondern steigert auch das emotionale Interesse und die kognitive Aufmerksamkeit durch das inspirierende Potenzial von Geschichten. DST ist auch ein leistungsfähiges Instrument für den Unterricht, das die Lernenden dazu anregt, ihre individuellen Fähigkeiten und Lernerfolge zu reflektieren, selbst einzuschätzen und durch fesselnde Medienerzählungen (digitale Geschichten, Fotos, Lebensläufe usw.) offenzulegen.

WER SIND WIR ?

Chapter 2

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EDUSTORYTELLING

Wer sind wir?

MV INTERNATIONAL, Italien

MV International (MVI) ist ein Netzwerk von 35 europäischen Nichtregierungsorganisationen (eine pro Land und mit Mitgliedern in jedem der 27 EU-Länder), 7 assoziierten Organisationen aus Afrika (Kamerun, Kenia, Senegal und Uganda), Lateinamerika (Argentinien und Peru) und Asien (Indien) mit dem Ziel, die partizipative Planung zwischen Nichtregierungsorganisationen zu fördern und den Wissensaustausch zwischen Fachleuten im Bereich des europäischen Designs zu unterstützen.
MVI wurde 2012 gegründet und ist heute ein globaler Akteur, der eng mit seinen 35 Mitgliedsorganisationen, internationalen Nichtregierungsorganisationen und Akteuren des öffentlichen und privaten Sektors zusammenarbeitet. Die tausenden Einzelmitglieder aus 27 europäischen Ländern repräsentieren eine vielfältige Gruppe von Menschen, die in europäischen Projekten, in der Jugend, in der nicht-formalen Bildung, im sozialen Unternehmertum, im Sport und in kulturellen Aktivitäten aktiv sind. MVI verfügt über eine wachsende Erfahrung bei der Gründung neuer thematischer Konsortien, der Förderung neuer Partnerschaften, der Entwicklung und Umsetzung von EU-Projekten und der Organisation von hochkarätigen europäischen Kongressen, Konferenzen und Anhörungen. Um diese Ziele zu erreichen, konzentriert sich MVI auf drei Schlüsselbereiche: Projektaktivitäten, Bildung und politische Entscheidungsfindung/Advocacy-Arbeit.
Neben der Förderung von Veranstaltungen und Bildungsprogrammen beteiligt sich MVI umfassend an der öffentlichen Debatte über das zivilgesellschaftliche Engagement in den Themenbereichen, die für MVI von Interesse sind, und bemüht sich, die Politik in diesen Bereichen zu beeinflussen.
ENGO MVI ist eine gemeinnützige "Vereinigung von Vereinigungen", die sich zum Ziel gesetzt hat, soziales Engagement und gemeinschaftsbildende Aktivitäten für ihre Mitglieder und Interessengruppen (Dritte) durchzuführen und die Beteiligung, Freiheit und Würde ihrer Mitglieder zu fördern. MVI arbeitet als eine globale Plattform, die für Interessengruppen und Einzelpersonen mit besonderen Fachkenntnissen in den Bereichen soziales Unternehmertum, nicht-formale Bildung und Nachhaltigkeit offen ist. Die ENGO wird von ihren operativen Büros in Sassari (Italien) aus koordiniert.

COMPARATIVE RESEARCH NETWORK EV , Deutschland

Das Comparative Research Network wurde 2007 gegründet und arbeitet seither im Bereich der Erwachsenenbildung und -forschung. Das CRN-Netzwerk ist spezialisiert auf Trainingsaktivitäten in den Bereichen interkulturelle Kompetenzen, intergenerationelles Lernen, Mobilitäten und Migration. Darüber hinaus ist das CRN auf die Entwicklung und Durchführung von Evaluations- und Verbreitungsprozessen spezialisiert. Das CRN hat in letzter Zeit durch verschiedene Projekte sowohl als Koordinator als auch als Teilnehmer Fachwissen in den Bereichen Game Design in der Bildung, Storytelling und Community Reporting erworben, wo das Netzwerk derzeit Schulungen für verschiedene Zielgruppen durchführt. Da CRN als transnationales Netzwerk organisiert ist, hat es eine internationale Reichweite. Derzeit beschäftigt es 4 feste und etwa 10 freie Mitarbeiter und verfügt über ein Netzwerk von mehr als 120 Mitgliedern, die in fast allen europäischen Ländern ansässig sind. Als Nichtregierungsorganisation ist das CRN nicht gewinnorientiert und leistet einen wesentlichen Teil seiner Arbeit auf freiwilliger Basis. Hauptzielgruppen des CRN sind neben den Ausbildern auch Randgruppen, wie z.B. Menschen in abgelegenen ländlichen Gebieten, Senioren und Arbeitslose. Generell ist das CRN bestrebt, Sozialwissenschaft mit zivilgesellschaftlichem Handeln zu verbinden - deshalb hat sich das CRN verschiedenen lokalen, nationalen und transnationalen Netzwerken angeschlossen. In seiner europäischen Arbeit als Anbieter von Erwachsenenbildung koordinierte CRN bereits 4 Erasmus Plus Partnerschaften und nahm an

zwei weiteren teil. An unseren interkulturellen Trainingskursen haben in drei Jahren mehr als 200 Multiplikatoren (Lehrer, Trainer) aus allen Programmländern teilgenommen. Im Forschungsbereich hat CRN als Impact Partner und Facilitator an einigen FP5-7 und Horizon 2020 Projekten teilgenommen. CRN hat eine Reichweite von mehr als 30 Universitäten in ganz Europa. Als jüngste Errungenschaft hat CRN begonnen, wissenschaftliche und pädagogische Arbeiten und Bücher zu bearbeiten und zu veröffentlichen. Alle Veröffentlichungen erhalten eine ISBN, sind aber als Open Source und kostenlos zugänglich.

FUNDACJA AUTOKREACJA , Polen

Die Stiftung Autokreacja hat sich zum Ziel gesetzt, die aktive Teilnahme an der Zivilgesellschaft durch verschiedene Initiativen im Bereich der Sozialwirtschaft zu fördern. Wir leisten einen Beitrag zur zivilisatorischen, kulturellen und wirtschaftlichen Entwicklung Polens. Wir wollen die Probleme verschiedener gesellschaftlicher Gruppen, die oft an den Rand gedrängt werden, in den Mittelpunkt stellen. Deshalb konzentrieren wir uns auf die Zusammenarbeit mit Langzeitarbeitslosen, Jugendlichen aus benachteiligten Regionen, arbeitslosen Frauen, älteren Menschen, Einwanderern und Flüchtlingen. Viele unserer Projekte sind so konzipiert, dass sie den Multikulturalismus und den interkulturellen Austausch fördern, indem sie unterschiedliche Lebensstile, Sichtweisen und Philosophien zusammenbringen. Wir sind davon überzeugt, dass Austausch, Erfahrungen und Diskussionen die besten Wege zum Fortschritt sind, da sie uns erlauben, offen für neue Initiativen zu sein und mit Enthusiasmus die Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit Organisationen zu begrüßen, die sich mit verschiedenen Bereichen in vielen Ländern und Kulturen auf der ganzen Welt befassen. Wir haben die Autokreacja-Stiftung gegründet, weil wir gerne mit Menschen arbeiten. Deshalb investieren wir in unseren Projekten Zeit und Energie in Initiativen, die uns die Möglichkeit geben, direkt mit Menschen zu interagieren - wir organisieren und leiten Workshops, Schulungen und kulturelle Veranstaltungen mit dem Ziel, Menschen aus allen Lebensbereichen zu helfen, ihr Potenzial zu entwickeln und miteinander zu kommunizieren.

ASOCIACION JUVENIL INTERCAMBIA , Spanien

Intercambia ist ein Verein, der seit 2001 an internationalen und europäischen Projekten und Fonds beteiligt ist (ehemaliges Programm Jugend in Aktion und Programm für lebenslanges Lernen, andere europäische und internationale Programme und das neue ERASMUS+ Programm). Die Hauptaktivitäten von Intercambia basieren auf interkulturellem Lernen, indem nicht-formale Bildung und Jugendprogramme genutzt werden, um die Teilnahme von Jugendlichen im internationalen Kontext zu fördern und so die Barrieren zwischen den Ländern abzubauen, den Rassismus zu reduzieren und die Toleranz zwischen verschiedenen Kulturen zu fördern. Die Organisation möchte die Initiativen junger Menschen fördern und sie durch die Bereitstellung von Informationen, Instrumenten und Schulungen unterstützen, damit sie ihre Ziele erreichen können.

VISOKA POSLOVNA SKOLA PAR , Kroatien

Die Business School PAR wurde 2011 gegründet und reiht sich in die Tradition der beruflichen Bildung für Erwachsene ein, die fünf Jahre zuvor mit der Business Academy Rijeka begann. Seit ihrer Gründung ist es das Ziel von PAR, erstklassige Bildungsprogramme und Unternehmensberatung zu entwickeln, die auf Erfahrung, realistischen Einschätzungen der wirtschaftlichen Bedürfnisse sowie der ständigen Suche nach neuen beruflichen und wissenschaftlichen Innovationen und Trends basieren. Seit 2011 führt die BS PAR auch den akkreditierten Studiengang Business Management mit dem Ziel durch, junge, moderne und unternehmerisch orientierte Studenten auszubilden, was eine Antwort auf den Bedarf an zukünftigen Studenten war, die eine andere Art von Ausbildung wünschen. Bis heute ist die

Business School PAR nicht nur eine Hochschule, sondern auch führend auf dem Gebiet der Erwachsenenbildung in der Gespanschaft Primorje-Gorski Kotar in Kroatien. Das Zentrum für lebenslanges Lernen arbeitet als voll integrierter Zweig der Erwachsenenbildung innerhalb der Institution und bietet eine einzigartige Erfahrung für erwachsene Lernende, die den Wunsch haben, sich weiterzubilden oder ihre Kompetenzen zu erweitern und ihren Wettbewerbsvorteil auf dem Arbeitsmarkt zu verbessern.
Als eine auf lebenslanges Lernen ausgerichtete Hochschuleinrichtung bietet PAR eine breite Palette von Seminaren, Kursen, Schulungen und Workshops im Bereich des Personalmanagements sowie der persönlichen und beruflichen Entwicklung an. Der Schwerpunkt dieser Programme liegt auf Teamarbeit, Kommunikation, Entwicklung von Präsentationsfähigkeiten, Management, Verkauf, Marketing, Finanzen, Buchhaltung, Logistik und EU-Projekten. Die BS PAR ist bestrebt, die Werte des lebenslangen Lernens zu fördern, eine positive Einstellung zum Lernen zu schaffen und sich neuen Lernmöglichkeiten zu öffnen. Die Business School PAR ermutigt und schätzt Bildung in jedem Aspekt des Lebens und in jeder Form. PAR entwickelt das Humankapital seiner Mitarbeiter und Dozenten, indem es kontinuierlich in ihre berufliche Entwicklung durch verschiedene Bildungsaktivitäten, nationale und internationale Konferenzen sowie persönliches und geschäftliches Coaching investiert.

EDUFORMA SRL , Italien

Eduforma ist eine im Jahr 2003 gegründete Berufsbildungseinrichtung. Sie wurde als ein Unternehmen gegründet, das sich mit der Ausarbeitung, Vermarktung, Organisation und Durchführung von Schulungsmaßnahmen, Informationen und Berufsberatung befasst. Eduforma hat sich schon immer für die Überwachung der Humanressourcen in den Unternehmen eingesetzt, indem es mit einer Analyse der Mitarbeiter anstelle der Organisation begonnen hat, und war eines der ersten Unternehmen in Venetien, das eine Logik zur Bewertung der Kompetenzen und ein Belohnungssystem eingeführt hat. Eduforma bietet Ausbildungs- und Managementberatungsdienste an und hat sich auf die Entwicklung der Humanressourcen spezialisiert, um die Fähigkeiten der Mitarbeiter zu verbessern, damit sie die beruflichen Probleme in Bezug auf ihre spezifischen Kompetenzen in dem Unternehmen, in dem sie arbeiten, bewältigen können. Eduforma konzentriert sich auf die kontinuierliche Verbesserung der Unternehmensorganisation und unterstützt das Management bei strategischen Entscheidungen, von der Bedarfsanalyse bis zur Planung von Maßnahmen, von deren Durchführung bis zur Analyse der Ergebnisse. Eduforma verfolgt seine Mission, Organisationen dabei zu unterstützen, die Entscheidungskompetenz ihrer Manager, ihr Verantwortungsbewusstsein, ihre Fähigkeit, mit Notfällen umzugehen, und die Entwicklung von Teamarbeit zu verbessern. Eduforma ist auch in der Produktion, dem Import und der Vermarktung von Software und ICT-Lösungen tätig. Im Einklang mit seinen Werten hat Eduforma ein Qualitätsmanagementsystem gemäß der Norm ISO 9001:2008 eingeführt. Eduforma bietet KMUs und sozialen Unternehmen die folgenden Dienstleistungen an:

- BETRIEBSWIRTSCHAFTLICHE BERATUNG
- PERSÖNLICHES UND UNTERNEHMERISCHES COACHING
- FIRMENTRAINING

WAS IST DIESER LEITFADEN?

Chapter 3

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EDUSTORYTELLING

Was ist dieser Leitfaden?

Der **DigiStories-Leitfaden** soll eine pädagogische Referenzressource im Bereich der Erwachsenenbildung sein. Er enthält Leitlinien, Ratschläge und Methoden für ErwachsenenbildnerInnen und InteressensvertreterInnen, um Digital Storytelling als Instrument zur Förderung des Erwerbs digitaler Kompetenzen bei erwachsenen Lernenden und insbesondere bei solchen mit benachteiligtem Hintergrund einzusetzen.
Genauer gesagt, kann der DigiStories-Leitfaden als ergänzendes Instrument zum Lehrplan betrachtet werden. Er ist ein Referenzhandbuch für Pädagogen, das einen Überblick über die gelernten Lektionen, die erwarteten Ergebnisse, die Lernerfolge und Beispiele für den Bildungskontext gibt, auf den der Lehrplan angewendet werden kann.
Der DigiStories Guide enthält die Ergebnisse umfassender Untersuchungen zu den besten Praktiken im Bereich Digital Storytelling und die Ergebnisse der Erprobung des EduStorytelling Curriculums unter realen Trainingsbedingungen.
Für ein effektives Engagement der erwachsenen Lernenden empfehlen wir Ihnen, die im Leitfaden enthaltenen Richtlinien mit einer ergänzenden Lektüre des EduStorytelling Curriculum zu kombinieren, da dies Ihnen helfen wird, digitales Geschichtenerzählen mit echtem Nutzen in Ihre Kurse zu integrieren.

Methodik

Allgemeines: Nicht-formale Bildung

Der Begriff nicht-formale Bildung (NFE) bezieht sich auf alle Bildungsmaßnahmen, die außerhalb des formalen Bildungssystems stattfinden. NFE ist integraler Bestandteil eines Konzepts des lebenslangen Lernens, das sicherstellt, dass junge Menschen und Erwachsene die Fähigkeiten, Fertigkeiten und Neigungen erwerben und erhalten, die sie benötigen, um sich an eine sich ständig verändernde Umwelt anzupassen. Im Allgemeinen wird der größte Teil der nicht-formalen Bildung von Nichtregierungsorganisationen durchgeführt, die in der Gemeinde- und Jugendarbeit tätig sind.

Darüber hinaus unterstützen die von der NFE geförderten Bildungsprozesse die Entwicklung flexibler Lehrpläne und Methoden, die sich an die Bedürfnisse und Interessen der Teilnehmer anpassen können, für die Zeit kein vorher festgelegter Faktor ist, sondern von ihrem Arbeitstempo abhängt. Dies bedeutet, dass das NF-Lernen verschiedene strukturierte Lernsituationen umfasst, die nicht das Niveau von Lehrplänen, Lehrplänen, Akkreditierung und Zertifizierung haben, das mit "formalem Lernen" assoziiert wird, aber mehr Struktur haben als das "informelle Lernen", das typischerweise natürlich und spontan als Teil anderer Aktivitäten stattfindet.

Spezifisch: Digitales Geschichtenerzählen
Digitales Geschichtenerzählen beschreibt einen einfachen, kreativen Prozess, durch den Menschen mit wenig oder gar keiner Erfahrung im Umgang mit Computern die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um eine persönliche Geschichte in Form eines zweiminütigen Films zu erzählen, der überwiegend aus Standbildern besteht. In methodischer Hinsicht reichen die Einsatzmöglichkeiten des digitalen Geschichtenerzählens von einem Mittel zum Ausdruck von Kreativität bis hin zu einer Forschungsmethode für lokale Gesundheitsfragen oder einem Mittel zur Bewahrung der Identität einer Gemeinschaft und einer Form der mündlichen Geschichte.

Wie beim traditionellen Storytelling konzentrieren sich die meisten digitalen Geschichten auf ein bestimmtes Thema und enthalten eine bestimmte Sichtweise. Wie der Name schon sagt, enthalten digitale Geschichten jedoch in der Regel Medien wie Text, Bilder, Video, Audio, Social-Media-Elemente und interaktive Elemente (z. B. digitale Karten). Auch die Themen, die für Digital Storytelling verwendet werden, können sehr unterschiedlich sein, angefangen von persönlichen

Geschichten über die Schilderung historischer Ereignisse bis hin zur Erkundung des Lebens in der eigenen Gemeinschaft.

Die Einsatzmöglichkeiten des digitalen Geschichtenerzählens als pädagogische Methode reichen von einem Mittel zum Ausdruck von Kreativität bis hin zu einer Forschungsmethode für lokale Gesundheitsfragen oder einem Mittel zur Bewahrung der Identität einer Gemeinschaft und einer Form der mündlichen Geschichte. Dies macht es zu einem sehr flexiblen Instrument, das an unterschiedliche Situationen und Zielgruppen angepasst werden kann.

Die Stärke der Methode des digitalen Geschichtenerzählens liegt darin, dass sie den Teilnehmern ermöglicht, ihre eigene Geschichte zu erzählen und gleichzeitig digitale Medienkompetenz zu erlernen, Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl aufzubauen und den Teilnehmern zu helfen, sich selbst zu ermächtigen, da die Methode die Geschichten unter die Kontrolle des Geschichtenerzählers stellt und ihm hilft, in einem sicheren Umfeld das Bewusstsein zu stärken.

EMPATHIE INTERVIEWS

Chapter 4

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EDUSTORYTELLING

Empathie Interviews

Durch die Durchführung von Empathie-Interviews haben wir versucht, uns auf die Kernpunkte der Storytelling-Methode zu konzentrieren. Dazu befragten wir verschiedene Pädagogen und Ausbilder, die dieses Instrument mit benachteiligten Gruppen eingesetzt haben, und versuchten, die in den Interviews gewonnenen Erkenntnisse zu verdeutlichen.

Alle Befragten betonten die Fähigkeit des Storytellings, sich an unterschiedliche Zielgruppen anzupassen und die extreme Flexibilität des Instruments in diesem Sinne. Sie argumentierten, dass diese Methodik in verschiedenen Kontexten und mit Zielgruppen mit unterschiedlichem Hintergrund eingesetzt werden kann. Die Befragten betonten jedoch, dass für einen effektiven Einsatz von Storytelling ein solides Wissen über die Methodik und ein gutes Verständnis der betroffenen Zielgruppe erforderlich ist, um die Erfahrung an die kontextuellen Bedürfnisse anzupassen.

Was die Erfahrungen der Pädagogen anbelangt, so wurde die Storytelling-Methode je nach der Zielgruppe, mit der sie arbeiteten, auf unterschiedliche Weise abgelehnt. Bei einer Gruppe von Erwachsenen mit Behinderungen wurde das Storytelling beispielsweise in zwei Sitzungen durchgeführt: Im ersten Teil wurde die gesamte Gruppe in eine Märchen-/Fabel-Lesung einbezogen, und im zweiten Teil wurden die Teilnehmer aufgefordert, ausgehend von den Beispielen ihre eigene persönliche Geschichte zu entwickeln. Diese Übung ermöglichte den Teilnehmern eine Selbstanalyse ihrer Stärken und Schwächen und regte sie dazu an, sich und ihre Kreativität in einer zuhörenden und aufgeschlossenen Gemeinschaft auszudrücken.
Andere Pädagogen hatten die Gelegenheit, mit erwachsenen Migranten zu arbeiten, und nutzten das Geschichtenerzählen vor allem wegen des darin enthaltenen kreativen Potenzials. Bei diesen Gelegenheiten haben die Beteiligten ein sicheres Umfeld vorgefunden, in dem sie aufgefordert wurden, ihre Geschichten frei zu erzählen und ihre Kreativität in Gang zu setzen, um die Interaktion anzuregen und ihnen vor allem zu helfen, ihr Bewusstsein für ihre eigenen Fähigkeiten zu verbessern.
In diesen beiden Beispielen kann das Geschichtenerzählen als effizientes Instrument zur Stärkung der Handlungskompetenz bezeichnet werden, da es den Beteiligten die Möglichkeit gibt, sich frei auszudrücken, sich ihrer selbst bewusst zu werden und auf entspannte Art und Weise mit einer Gruppe in Beziehung zu treten, ohne sich verurteilt zu fühlen.
Die Pädagogen sind der Ansicht, dass für die Durchführung dieser Art von Aktivitäten neben der Kenntnis der Zielgruppe und der angewandten Methodik die Fähigkeit zum Zuhören, gute Kommunikationsfähigkeiten sowie eine gute Portion Einfühlungsvermögen und Geduld erforderlich sind.
Auf die Frage, wie die Wirksamkeit der Storytelling-Methode gesteigert werden kann, nannten die Pädagogen die Macht der Medien und der Technologie im Allgemeinen. Storytelling wird in der Tat als ein Werkzeug betrachtet, das gut zu seiner Umsetzung passt, weil es durch die Verwendung/Erstellung von Videos, Bildern, Audio usw. nicht nur die Wirksamkeit des Storytellings, sondern auch die Einbeziehung der Zielgruppen verstärkt.

DIE BESTEN PRAKTIKEN

Chapter 5

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EDUSTORYTELLING

Die besten Praktiken

MV International

TITEL der guten Praxis:	**Flüchtlinge sind gewöhnliche Menschen unter außergewöhnlichen Umständen (Workshop des Projekts IntegrArt)**
Organisation:	Das Amt für Denkmalpflege
KONTAKT:	0742/356378, officinadellamemoria@tin.it

I. Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens
1. Was ist das Ziel der Praxis? Das Projekt IntegrArt will diesen Mediendiskurs in Frage stellen, indem es die Darstellung von Randgruppen wie Asylbewerbern und Flüchtlingen stärkt. IntegrArt lädt die Bürger dazu ein, kritischer über die Integration von Flüchtlingen nachzudenken. Kunstprojekte haben das Potenzial, die Öffentlichkeit auf die Notwendigkeit aufmerksam zu machen, den derzeitigen Umgang mit Asylsuchenden und Flüchtlingen zu überdenken und neu zu bewerten und eine kulturell sensiblere, empathischere und vorurteilsfreiere Haltung zu fördern
2. Wer ist die Zielgruppe? Flüchtlinge und Asylbewerber und die breite Öffentlichkeit
3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe? Digitales Geschichtenerzählen lernen, die Integration von Asylbewerbern und Flüchtlingen stärken
4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt? Sozialer Aktivismus
5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe? Aufgeschlossener sein und kritischer über die Integration von Flüchtlingen nachdenken können
6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt? Die Menschen werden ihre Gefühle und Gedanken zu ihrem Status, zu der Gesellschaft, in der sie leben, und zu dem, was sie in ihre neue Gesellschaft geführt hat, mitteilen.
II. Methoden und Werkzeuge für die Praxis des Geschichtenerzählens

1. welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens eingesetzt, digital und nicht-digital?

Der Workshop zum digitalen Geschichtenerzählen fand einen Monat lang einmal pro Woche im Rahmen des Italienischkurses für ausländische Studierende statt. Ziel war es, die Teilnehmer mit der Methode des digitalen Geschichtenerzählens zu ermutigen, die italienische Sprache zu üben, indem sie ihre eigene Geschichte aufschreiben, erzählen und den Geschichten anderer zuhören. Aus einer Gruppe von fünfzehn Personen, die bei der ersten Einführungsveranstaltung anwesend waren, wurden neun Geschichten von Migranten aus Afghanistan, Mali, Pakistan, Bangladesch, der Türkei und Somalia erstellt. Da die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Schwierigkeiten mit der italienischen Sprache hatten, beschlossen wir, mehr Zeit auf den Erzählkreis, die Schreibaktivität und die Sprachaufnahme zu verwenden. Durch die Wiederholung der Geschichten, die in der Gruppe ausgetauscht wurden, wurde ein unterstützendes Umfeld geschaffen, in dem alle gesprochenen Worte von Bedeutung waren. Durch sprachliche und diskursive Mittel wurden die mehr oder weniger verwirrten Erinnerungen und Vorstellungen langsam zu einem Objekt, das außerhalb des Subjekts in einem mit anderen geteilten Raum existiert (Jedlowsky 2009).

2. welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

Sprachaufzeichnungsgerät, vielleicht eine Kamera zur Aufnahme der Teilnehmer, Tablet oder PC.

3. Wie kann eine sichere Atmosphäre gewährleistet und sichergestellt werden, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?

Die Teilnehmer sollten den Geschichten der anderen aufmerksam zuhören, ohne sie zu unterbrechen. Auf diese Weise werden alle Teilnehmer in der Lage sein, die Seebarriere zu überwinden, aus der sie entnommen wurden, und sich selbst nicht in einer ewigen Gegenwart ohne Heimat und ohne Horizont wahrzunehmen, sondern den Horizont ihrer Zukunftserwartungen für sich zu objektivieren.

III. Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?

Die Teilnehmer entwickelten ihre Fähigkeiten und ergänzten den Nutzen des Workshops durch das Erzählen ihrer Geschichte.

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?

Die Teilnehmer waren in der Lage, die Sprachbarriere zu überwinden. Sie entwickelten auch ihre redaktionellen Fähigkeiten, indem sie ihre eigenen Geschichten mit Hilfe des Tablets bearbeiteten. Sie entwickelten ihre Kommunikationsfähigkeiten

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?

Die Teilnehmer des Workshops waren in der Lage, ihre Geschichte zu erzählen und fühlten sich in das Team integriert.

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?

Die im Workshop entstandenen Geschichten wurden auf die Website des Projekts hochgeladen und später fand eine Ausstellung mit den Geschichten und Bildern der Menschen statt. Die Ausstellung wurde "Migranti per forza" genannt.

IV. Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden? Sie ist leicht auf andere Lehrpläne, Methoden, Werkzeuge, Zwecke und Ergebnisse übertragbar.

2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden?

Je nach Thema können die Teilnehmer die Fähigkeiten des digitalen Geschichtenerzählens nutzen.

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.

Die Teilnehmer schrieben ihre Geschichten auf und nahmen sie dann mit einem Tablet auf und bearbeiteten sie, um sie später zu teilen. Eine der Teilnehmerinnen, Kia, erzählte ihre Geschichte. "Meine größte Liebe ist die Musik. Mein Name ist Kia, ich bin zwanzig. Ich bin Afghanin. Ich habe sechs Monate lang in Italien gelebt. Als ich siebzehn war, begann meine Leidenschaft für Rap, und bis heute ist es mein Lieblingsgenre. Das erste Mal, dass ich vor einem Publikum gesungen habe, war vor drei Jahren im Iran. Sobald ich die Bühne betrat, war ich sehr aufgeregt und fühlte mich sehr glücklich. Jetzt höre ich viel italienischen Rap. Ich finde es auch sehr nützlich, um die Sprache zu lernen. Ich liebe auch Rap von Ausländern. Ich hoffe, dass meine Leidenschaft auch in Zukunft anhalten wird. Ich möchte mich in Italien niederlassen, einen Job finden, mit dem Fitnessstudio weitermachen und Rap-Events finden, bei denen ich singen kann.

TITEL der guten Praxis:	**Einbindung partizipativer Gemeinschaften in CulturalHeritage: Digitales Geschichtenerzählen in Sizilien**
Organisation:	
KONTAKT:	Elisa Bonacini

I. Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?

Ziel des Projekts war es, die dokumentierte Lücke in der digitalen Kulturkommunikation Siziliens zu schließen (Bonacini, 2012): Viele sizilianische Museen haben nicht einmal eine Website und bis zum Beginn des Projekts hatte fast keines von ihnen seine Sammlungen online veröffentlicht. Außerdem gab es in Sizilien bisher keine Strategien für die kulturelle Kommunikation

2. Wer ist die Zielgruppe?

Studenten und Lehrer wurden darin geschult, Audioguides mit Hilfe von Geschichten zu erstellen, und eine größere Anzahl von lokalen Kulturkreisen wurde einbezogen, um ein regionales Netzwerk von Geschichtenerzählern zu schaffen: das regionale Fremdenverkehrsamt mit seinen lokalen Fremdenverkehrsbüros, viele Gemeinden, Museen, Institutionen, Museumsnetzwerke, Verbände, Kultur- und Reiseveranstalter, Schulen und die Universitäten von Catania und Palermo mit Bildungsprojekten wie Workshops oder Universitätsvorlesungen und -abschlussarbeiten.

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?

Entwicklung neuer Formen der kulturellen Teilhabe, der Inklusion und des sozialen Zusammenhalts durch die Einführung bewährter Verfahren für die gemeinsame Erstellung digitaler kultureller Inhalte durch eine Reihe von Maßnahmen: Förderung neuer Beziehungen zwischen den Menschen und ihrem Kulturerbe; Stärkung der Synergie zwischen lokalen Kulturerbegemeinschaften; Umwandlung in partizipative Gemeinschaften.

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?

Bildung und kulturelles Erbe

5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?

Diejenigen, die an dem Projekt teilgenommen haben, haben sich mit ihren eigenen Geschichten, mit ihrer eigenen Stimme beschäftigt und sind so zu digitalen Zeugen ihres eigenen Erbes geworden, die dazu beitragen, es bekannt zu machen und zu genießen. Sie sind motiviert, ihr Erbe besser aufzuwerten, und tragen so zur Stärkung der lokalen Identität und des Zugehörigkeitsgefühls zu ihrem Gebiet bei. Das Projekt wurde zu einem partizipatorischen Prozess: Etwa 3000 Menschen wurden zu "digitalen Ciceroni" ihres eigenen Kulturerbes, von Grundschulkindern bis hin zu Museumskuratoren selbst. Am Ende hat jede einzelne Kulturerbe-Einrichtung alle produzierten Inhalte zertifiziert, und die Personen, die an der Erstellung der Audioguides mitgewirkt haben, wurden stets gewürdigt.

II. Methoden und Werkzeuge für die Praxis des Geschichtenerzählens

1. welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens eingesetzt, digital und nicht-digital?

Partizipatorische Methoden und Techniken des Geschichtenerzählens wurden bei der Einbeziehung von Kulturerbe-Gemeinschaften eingesetzt, um das lokale Erbe und die Sammlungen (archäologische und kunsthistorische, ethnisch-anthropologische, zeitgenössische Kunstwerke, Naturreservate, traditionelle religiöse Riten und Speisen usw.) zu fördern. Es wurde ein narrativer Stil gewählt, der beschreibend, einfach und ansprechend ist, indem das Universum der Geschichten, die das kulturelle Erbe hinter der wissenschaftlichen Offenlegung verbirgt, herausgearbeitet wird.

2. welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

Eine Wiederholung könnte sich als schwierig erweisen, da sie auf eine bestimmte Region und ein bestimmtes Thema ausgerichtet war, aber die verwendeten Methoden können für jedes andere Thema hilfreich sein

III. Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?

Das Ergebnis war, dass 180 zusätzliche Audioguides für die touristischen Attraktionen Siziliens erstellt wurden.

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?

Von den Studenten nahmen 4 mit Praktikums- oder Diplomarbeitsprojekten am Projekt teil (1 MA; 1 BA; 1PHD); die anderen waren an Schul- (16 Grundschulen: 9,8%; 96 Sekundarschulen: 58,9%), Universitäts- (22 aus dem Workshop: 13,5%; 13 aus einem Verbreitungsprojekt) und Postgraduiertenprojekten (12 MA-Studenten: 7,4%) beteiligt. Die Studenten bearbeiteten wissenschaftliches Material, das von den Institutionen zur Verfügung gestellt wurde (72,4 %), und führten bibliografische Recherchen durch (57,1 %); fast alle erzählten in der Ich-Form (77,3 %), während eine geringere Anzahl Fotos (31,9 %) oder Videos (9,2 %) produzierte. Die Studenten mit dem höchsten Niveau (13,8 %), die an Universitätslabors teilnahmen oder ihre Arbeiten zur Unterstützung ihrer Abschlussarbeit veröffentlichten, erstellten den gesamten Audioguide.

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?

Fast einstimmig antworteten sie, dass sie die Sichtbarkeit ihres kulturellen Erbes verbessert haben (98,8%); dass sie die Erfahrung der Erstellung und des Hochladens von kulturellen Inhalten auf die Plattform sehr gut finden (65% sehr gut; 30,1% gut); dass sie izi.TRAVEL als ein sehr nützliches Instrument zur Förderung des kulturellen Erbes betrachten. Die Mehrheit von ihnen (84,7%) kannte izi.TRAVEL vorher nicht, aber fast einstimmig wollen sie ihren Freunden die Plattform empfehlen und halten sich für zufrieden (69,9% sehr zufrieden; 23,3% zufrieden). Die Studenten bewerteten ihre Teilnahme an diesem Mitgestaltungs- und Mitmachprojekt positiv, da sie mehr über ihr Erbe lernten (69,9 %) und ihr Erbe in der Ich-Form erzählten (59,5 %) und sich freuten, dass es endlich digital zugänglich ist (62 %).

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?

Jeder wird die Ergebnisse dieses Prozesses genießen können und die Methode kann von jedem angewendet werden

IV. Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?

Die Methoden und die Ergebnisse

2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden?

Durch Änderung des Themas kann es auf andere Lehrpläne und Settings übertragen werden

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.

Eines der erfolgreichsten Schülerprojekte wurde in Zusammenarbeit mit dem Institut "Lombardo Radice-Pappalardo" in Castelvetrano (Trapani) durchgeführt. Etwa 900 Schüler (aus 66 Klassen) haben drei Audioguides für den archäologischen Park von Selinunte und Cusa-Quarries produziert, die von insgesamt 50 Lehrern betreut wurden.

Schüler der Grundschulklassen produzierten den Temples and Metopes-Children'sGuide, der auch in englischer Sprache veröffentlicht wurde. Alle Klassen der Sekundarstufe arbeiteten an zwei Audios.

Comparative Research Network EV

TITEL der guten Praxis:	Loesje-Kampagne
Organisation:	Loesje-Stiftung
KONTAKT:	https://www.loesje.org/

Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?

Erstellung sozialer Kampagnen, die auf der gemeinsamen Erstellung lustiger, konsumierbarer Botschaften zu einem bestimmten Thema beruhen. Die Loesje-Slogans können entweder als Poster offline oder in Online-Kampagnen geteilt werden.

2. Wer ist die Zielgruppe?

Jede Zielgruppe, die ihre eigenen Botschaften/Erzählungen finden will

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?

Die Veranstaltung kann offline oder online durchgeführt werden. Digitale Kenntnisse sind nicht erforderlich. Die Kampagne ist für Anfänger geeignet und erfordert keine Vorkenntnisse.

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?

Sie wird für Aktivismus, soziale Kampagnen, aber auch für die Bildung eingesetzt.

5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?

Kritisches Denken, Aufbau von Botschaften, soziales Bewusstsein

6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt?

Sie können Slogans und Plakate entwerfen, die ihre Meinungen, Forderungen oder Erfahrungen zum Ausdruck bringen - das hilft ihnen, sich mit ihren Bedürfnissen und Geschichten in den allgemeinen Diskurs einzubringen.

Methoden und Werkzeuge für die Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Hauptmethoden (siehe II 2), Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens digital und nicht-digital eingesetzt?

Die erste Phase ist eine Brainstorming-Aktivität, die entweder digital oder offline durchgeführt werden kann. Der Erstellungsprozess der Puzzles erfordert einen Computer und muss digital durchgeführt werden. Die Phase des Austauschs kann jedoch offline oder online durchgeführt werden, je nach Lernenden und Ziel des Workshops.

2. Welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

Leinwand für das Brainstorming und die Strukturierung von Gedanken (dies kann entweder mit Papier und Post-its oder mit einem Padlet, einem gemeinsamen Whiteboard online geschehen. Die Poster müssen in der Offline-Version mit Computern erstellt und ausgedruckt werden, während sie online einfach direkt geteilt werden können - dennoch müssen die Leute wissen, wie man Word-/Pdf-Dokumente in JPEGs/PNGs umwandelt.

3. Wie sorgen Sie für eine sichere Atmosphäre und stellen sicher, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?

Die Diskussion über die Slogans sollte in der Gruppe stattfinden und die Gruppe sollte einstimmig entscheiden, welche Slogans sie für die Kampagne verwenden möchte. Insgesamt müssen die

Richtlinien von Loesje International befolgt werden, um sicherzustellen, dass keine Hassreden, Rassismus oder Sexismus gefördert werden.

Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?

Kurzfristig: Die Teilnehmer arbeiten und definieren Themen, die sie betreffen und von denen sie denken, dass sie sie bearbeiten müssen. Auf diese Weise können aktuelle Themen diskutiert, vielleicht gelöst, aber auf jeden Fall angesprochen werden.

Langfristig: Die Teilnehmer werden selbstbewusster, wenn es darum geht, über die Probleme in ihrem Leben zu sprechen, sich zu engagieren und Forderungen zu formulieren. Auf diese Weise werden sie gestärkt und ermutigt, sich an der gesamtgesellschaftlichen Diskussion zu beteiligen.

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?

Kampagnenarbeit, Kommunikationsfähigkeiten, kritisches Denken, Verständnis von Erzählungen, Medienkompetenz, Empowerment, Selbstbewusstsein

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?

Loesje möchte mit den Menschen interagieren, so dass jeder ihre Plakate sehen und sich von ihnen inspirieren lassen kann, ohne Eintritt zahlen oder eine bestimmte Zeitschrift kaufen zu müssen. Die Loesje-Gruppen machen praktischen Gebrauch von ihrer Redefreiheit, indem sie ihre Texte auf Plakate schreiben und verbreiten. Meinungsfreiheit und freie Meinungsäußerung sind grundlegende Menschenrechte, die in der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte enthalten sind. In den letzten Jahren hat Loesje viele erfolgreiche internationale Projekte zum Thema Menschenrechte durchgeführt (siehe Abschnitt Projekte). In einigen Ländern, in denen Loesje tätig ist, ist das Recht auf freie Meinungsäußerung in der Verfassung verankert und wird allgemein praktiziert. In anderen Ländern ist die Zensur weit verbreitet und die Möglichkeiten für einen normalen Bürger, seine Meinung ohne Verfolgung zu verbreiten, sind gering.Selbst in Ländern, in denen Meinungsfreiheit als selbstverständlich angesehen wird, gibt es lokale Gesetze darüber, wie und wo man sich äußern kann: zum Beispiel, wo man Plakate verteilen darf. Jeder, der ein Loesje-Plakat verteilt, ist für seine Handlungen selbst verantwortlich; Loesje erteilt keine Aufträge zum Aufkleben von Plakaten.Rechtlich gesehen ist die Erlaubnis zu sagen, was man denkt, nicht dasselbe wie die Möglichkeit, sich Gehör zu verschaffen. Wo immer Loesje anwesend ist, versucht sie, andere durch praktische Beispiele für Meinungsfreiheit und freie Meinungsäußerung zu inspirieren. Die Plakate von Loesje sind hier im Internet leicht zugänglich und schwarz-weiß, so dass sie von jedermann leicht ausgedruckt werden können. An vielen Orten versucht sie auch, für den öffentlichen Raum als Ort für die Bürger einzutreten und nicht für einen Raum, in dem nur kommerzielle Kräfte ihre Botschaften verbreiten können.

Quelle://loesje.de

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?

Da die Methode direkt gelehrt wird und alle Punkte der Loesje-Methode leicht wiederholt werden können, muss der Moderator lediglich dafür sorgen, dass die Teilnehmer Zugang zu den Vorlagen haben und sie eventuell überprüfen, wenn sie weitere Kampagnen erstellen. Mit den richtigen Teilnehmern ist die Methode selbsterhaltend.

5. Wie wurden die Auswirkungen der Ergebnisse gemessen?

Das Ergebnis sind Plakate, die entweder online oder in einer Stadt verteilt werden. Der Erfolg der Online-Plakate kann an der Anzahl der Interaktionen gemessen werden, während die Offline-Plakate entweder an der Anzahl der verteilten Plakate oder an der Anzahl der Personen, die sich an Gesprächen über die Kampagnen beteiligen, gemessen werden können.

Ein allgemeiner Indikator ist auch die Anzahl der in einem Workshop erstellten Poster/Slogans.

Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?

Die Losje-Methode ist ein hervorragendes Instrument, um am Ende des Prozesses das Bewusstsein für eine Geschichte oder ein Thema zu schärfen. Daher kann die Methode in vielen Bereichen eingesetzt werden, um die Geschichten und Erzählungen einer Gruppe zu mobilisieren und mit der breiten Öffentlichkeit zu teilen. Die Methode wird eingesetzt, um sich an einem größeren Diskurs zu beteiligen.

2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden?

Die Methode selbst muss nicht angepasst werden, nur die Themen können variieren und lassen sich an jedes andere Umfeld anpassen.

Da nur ein geringes Maß an digitalen Kenntnissen erforderlich ist, kann die Methode auch auf andere Erfahrungsstufen übertragen werden. Da jedoch die Sprache im Mittelpunkt steht, müssen in mehrsprachigen Umgebungen Vereinbarungen getroffen werden, wie mit Sprachproblemen umzugehen ist. Hier ist es entweder möglich, eine Zwischensprache zu verwenden oder jeden in der Sprache arbeiten zu lassen, in der er sich am wohlsten fühlt, was allerdings zu Slogans führen kann, die in der breiteren Gesellschaft nicht leicht zu verstehen sind.

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.

Wir haben die Methode mit ukrainischen Aktivisten aus allen Regionen des Landes angewandt. Wir forderten sie auf, Slogans für eine Kampagne zur Förderung des Dialogs über den Krieg im Land zu entwerfen. Die Teilnehmer entwarfen Plakate und hängten sie in der ganzen Stadt Dnipro auf. Viele Einheimische diskutierten mit ihnen, aber auch über die Plakate, die eine breitere Diskussion über Krieg und Frieden in Gang setzten und die Bitterkeit des aktuellen Konflikts nahmen.

Die Aktivisten werden stärker einbezogen, und es wurde eine breitere lokale Diskussion über die kollektive Erfahrung angestoßen, die in der Regel ziemlich politisiert ist (z.B. werden Menschen als unpatriotisch oder als Unterstützer des Feindes bezeichnet, wenn sie in anderen Zusammenhängen über Frieden sprechen).

TITEL der guten Praxis:	Empathie Interviews
Organisation:	Comparative Research Network e.V.
KONTAKT:	www.crnonline.de

Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?

Die Empathie-Interviews werden verwendet, um Menschen zu motivieren, ihre Geschichten in einer halbstrukturierten Weise zu erzählen. Das Ziel ist es, sich einerseits auf das Thema des Interviewers und andererseits auf den Drang und das freie Sprechen des Erzählers zu konzentrieren.

2. Wer ist die Zielgruppe?

Empathie-Interviews sind ein Teil des Design Thinking-Prozesses. Die Interviews können von jedem genutzt werden, der an einer offenen Erkundung eines Themas/einer Frage interessiert ist.

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?

Das Einfühlungsgespräch erfordert ein gewisses Maß an analytischem Denken bei denjenigen, die es durchführen. Der Erzähler kann aus jeder Lerngruppe kommen. Da die Interviews in der Regel aufgezeichnet werden, ist ein gewisses Maß an digitalen Kenntnissen und Bearbeitungsfähigkeiten erforderlich - allerdings eher auf Anfängerniveau.

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?

Die Methode ist Teil des kritischen Design-Thinking-Prozesses. Sie wird von Unternehmern und Wissenschaftlern angewandt, aber auch in jeder anderen Form von Aktivismus, die an einer offenen Diskussion eines Themas interessiert ist.

Sie kann als Teil des Bedarfsermittlungsprozesses im Projektmanagement verwendet werden.

5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?

Die Lernenden erhalten eine Technik, die es ihnen ermöglicht, ein Thema oder ein Bedürfnis zu erforschen und Meinungen und Perspektiven aus ihrer Gemeinschaft zu sammeln. Z.B. die Frage: Was macht dich glücklich? kann zu einer großen Vielfalt von Antworten führen, die die Realität besser wiedergeben als ein strukturiertes Interview.

6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt?

Sie werden ermutigt, indem man ihnen eine Plattform für ihre Sichtweise bietet und gleichzeitig Teil des breiteren gesellschaftlichen Diskurses ist.

Methoden und Werkzeuge für die Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens verwendet, digital und nicht-digital?

Die Empathie-Interviews werden in der Regel als Audio- oder Videoaufzeichnung durchgeführt. Zusätzlich sollten sie in einer Dreiergruppe durchgeführt werden - einer, der die Frage stellt, einer, der sie beantwortet und ein Dritter, der die Situation beobachtet.

Post-its oder ein digitales Whiteboard helfen bei der Strukturierung der Antworten.

2. Welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

Kamera oder Mobiltelefon für Aufnahmen, Post-its, Stift für die Analyse

3. Wie sorgen Sie für eine sichere Atmosphäre und stellen sicher, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?

Der Interviewer erhält eine Einweisung in ethische Interviews und in den Umgang mit den aufgezeichneten Daten.

Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?

Kurzfristig: Die Lernenden lernen Gleichaltrige und Meinungen aus ihrer Gemeinschaft kennen, die ihre Vorannahmen widerlegen könnten.

Langfristig: Empathie-Interviews tragen dazu bei, analytische, kommunikative und kritische Denkfähigkeiten zu entwickeln. Außerdem verbessern die Teilnehmer ihre digitalen Fähigkeiten. Die Gemeinschaft profitiert von einer breiteren Diskussion und einem besseren Verständnis dessen, was für einen Wandel notwendig ist.

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?

Die Teilnehmer lernen, wie man Interviews führt und sich dabei von anderen leiten lässt. Sie lernen zuzuhören und die gesprochenen Worte zu analysieren. Sie lernen, die Aufnahmen zu bearbeiten, die wichtigsten Aussagen zu verstehen und die Ergebnisse kritisch einzuordnen.

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?

Empathie-Interviews ermöglichen es Ihnen, Emotionen, Motivation und Entscheidungen des Nutzers zu verstehen. Dies wiederum ermöglicht es Ihnen, sich mit den Bedürfnissen der Nutzer vertraut zu machen und sie zu befriedigen. Auf diese Weise helfen die Empathie-Interviews dabei, ein Projekt, einen öffentlichen Dienst oder sogar eine Erzählung im Allgemeinen neu zu gestalten.

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?

Die Fertigkeiten werden praxisnah vermittelt und sind leicht wiederholbar - so können sie von den Lernenden leicht nachgeahmt werden.

5. Wie wurden die Auswirkungen der Ergebnisse gemessen?

Die Ergebnisse können gemessen werden, indem die Erzählungen/Gestaltungen/Perspektiven der Lernenden vor und nach den Empathie-Interviews verglichen werden. Auf diese Weise können Veränderungen, Anpassungen oder eine Neukonzeption eines Prozesses festgestellt werden.

Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?

Die Empathie-Interviews können zu Beginn eines jeden Prozesses eingesetzt werden, um Bedürfnisse, Einsichten und Ideen einer Gemeinschaft zu erfassen und zu verstehen. Eine mehrmalige Wiederholung im Verlauf eines Prozesses hilft, Veränderungen nachzuvollziehen.

2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden?

Da die Methode darauf ausgelegt ist, Ideen und Perspektiven zu sammeln, ist sie für jede Art von Gruppensetting geeignet, das offen für Interviews und offenes Erzählen ist.

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.

Wir haben eine Variation der Methode im Projekt Voicities angewandt, das sich auf marginalisierte, vielfältige Stadtteile konzentrierte. Die Teilnehmer von Berlin-Wedding erzählten uns nicht nur, wie sie ihr Leben wahrnehmen, sondern halfen auch dabei, politische Empfehlungen zu erstellen und zu überprüfen. Auf diese Weise beteiligten sie sich an der gemeinsamen Erarbeitung von Empfehlungen zur Gestaltung des Lebens in vielfältigen Nachbarschaften, die an Entscheidungsträger auf lokaler, nationaler und europäischer Ebene weitergegeben wurden.

Auf diese Weise wurden die Bedürfnisse der Bürgerinnen und Bürger bei der politischen Entscheidungsfindung berücksichtigt.

EDUFORMA SRL

TITEL der guten Praxis:	**Sketchnote-Methodik**
Organisation:	Eduforma srl
KONTAKT:	Silvia und Dario

I. Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?

Sketchnotes dienen dem Auswendiglernen, der Synthese, aber auch dem besseren Verständnis.

2. Wer ist die Zielgruppe?

Es gibt verschiedene Zielgruppen, z. B. Arbeitslose, die ihre Fähigkeiten weiterentwickeln wollen, oder Beschäftigte.

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?

Digitale und visuelle Fähigkeiten, um sich bestimmte Konzepte besser merken zu können

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?

Sie werden hauptsächlich für Kommunikationstätigkeiten eingesetzt, können aber in vielen Bereichen angepasst werden.

5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?

Die Darstellung von Modellen und Konzepten mit Bildern hilft den Menschen, ihre Fähigkeiten zu verbessern.

6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt?

Sie lernen, wie sie mit Sketchnote Notizen machen und Inhalte überarbeiten können. Sie können lernen, wie sie Text und Bilder kombinieren können, um die Klarheit, das Verständnis und das Einprägen zu verbessern.

II. Methoden und Werkzeuge für die Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens eingesetzt, digital und nicht-digital?
Als Hilfsmittel werden visuelle Notizen durch eine Mischung aus Text, Designs, Schriftarten, Formen und visuellen Elementen wie Pfeilen, Kästen und Linien verwendet.

2. Welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

Laptops werden benötigt und die meisten von ihnen... eine Menge Kreativität!

3. Wie sorgen Sie für eine sichere Atmosphäre und stellen sicher, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?

Der Unterricht wird von Fachleuten erteilt, so dass stets eine sichere und ethische Atmosphäre herrscht.

III. Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?
[Ergebnis = kurzfristig, z.B. Schüler haben übertragbare Fähigkeiten und Kompetenzen entwickelt; Fähigkeiten / Auswirkungen = langfristig, z.B. mehr Aktivismus, mehr Fahrradwege werden gebaut]

Die Ergebnisse für die Zielgruppe sind:

- Ihre Notizen zu verbessern, sie effektiver zu machen, sie angenehm zu lesen und sie sich schnell zu merken
- eine Technik erlernen, die es Ihnen ermöglicht, Ideen neu zu ordnen und zu klären - Projekte klar zu präsentieren

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?
[Fertigkeiten = du kannst ein Foto machen, ein Video drehen, mit anderen in Teamarbeit kommunizieren // Kompetenzen: digitale Kompetenzen, Medienkompetenz, wie man eine Geschichte schreibt]

Die Teilnehmer können Text und Bilder auf dem Flipchart verwenden und so viele Fähigkeiten wie Kommunikation, digitales und mündliches Sprechen verbessern.

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?
(Auswirkungen = veränderte Politik, größere Gemeinschaft, besseres Gefühl, etwas getan zu haben, andere Perspektive auf Auswirkungen)

Die Wirkung von sketchnote besteht darin, dass es ein Instrument ist, mit dem den Menschen, insbesondere den neuen Generationen, erklärt werden kann, welche Auswirkungen die Technologien auf die Arbeitswelt haben, welche Auswirkungen sie auf die Beschäftigung haben werden und welche Szenarien möglich sind.

Sketchnote wird auch verwendet, um die Wirksamkeit der Präsentationen zu verbessern.

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?
Die Erstellung von Sketchnotes zwingt dazu, sich auf den Inhalt und die Wortwahl zu konzentrieren, so dass auch marginalisierte Gruppen viele Fähigkeiten entwickeln können (z. B. eine visuelle
Lebenslauf und höhere Attraktivität auf dem Arbeitsmarkt)

5. Wie wurden die Auswirkungen der Ergebnisse gemessen?

Beobachtung der Rückmeldungen aus den Workshops und aus dem Unterricht.

IV. Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?

Die verbesserten Fähigkeiten der Teilnehmer können in vielen Szenarien eingesetzt werden (privat, Arbeitsmarkt, Studium, ...)

2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden?

Es hängt von der Zielgruppe des Kurses ab, ob es sich um Arbeitslose oder Berufstätige handelt. Sie können auf jeden Fall die im Kurs erlernten Fähigkeiten nutzen, um die Sketchnote-Methode anzuwenden, je nachdem, was sie besser brauchen oder wollen.

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.

Da wir (auch) mit arbeitslosen Menschen arbeiten, haben wir einen Workshop für Menschen

TITEL der guten Praxis:	LEGO SERIOUS PLAY METHODOLOGY
Organisation:	Eduforma srl
KONTAKT:	Silvia und Dario

I. Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?

Das Ziel dieser Praxis ist es, Ideen, Annahmen und Wissen auszutauschen und einen konstruktiven Dialog und Diskussionen anzuregen, um Lösungen für reale Probleme zu finden.

2. Wer ist die Zielgruppe?

LEGO SERIOUS PLAY ist eine innovative Methode, die das Bauen von Steinen und das metaphorische Erzählen von Geschichten nutzt und bereits erfolgreich in Unternehmen, in der Ausbildung, in der Erziehung, in der Familie und bei Mentoren eingesetzt wurde. Wir verwenden sie in unseren Kursen mit Beschäftigten und Arbeitslosen.

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?

Der Schwerpunkt der Bedürfnisse liegt auf dem Denken und der Kommunikation, um Probleme zu lösen und eine größere Selbsterkenntnis zu erlangen.

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?

Diese Praxis wird in der Wirtschaft, in der Ausbildung, in der Erziehung, in der Familie und bei Mentoren angewandt.

5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?

Die Menschen können über Probleme, mit denen sie zu tun haben, nachdenken und ein tiefes Verständnis dafür entwickeln, und all dies führt dazu, dass die Gruppe Lösungen entwickelt.

6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt?

Ausgegrenzte Lernende werden zur Teilnahme ermutigt, um ihre Dialog- und Kommunikationsfähigkeiten zu entwickeln. Das kann in jedem Aspekt des Lebens wichtig sein.

II. Methoden und Werkzeuge für die Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens verwendet, digital und nicht-digital?

Es können viele Methoden eingesetzt werden, z. B. Teambildung, kreatives Denken, Problemlösung.

2. Welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

Die Ziegelsteine sind das wesentliche Element, mit dem die Teilnehmer sich ausdrücken und reflektieren und mit ihren Händen denken.

3. Wie sorgen Sie für eine sichere Atmosphäre und stellen sicher, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?

Es ist wichtig, dass jeder Teilnehmer eine Vielzahl von Teilen und Bausteinen gleichermaßen verwenden kann und dass die Teile so vielfältig sind, dass jeder Teilnehmer seine Ideen zum Ausdruck bringen kann.

III. Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?

Wenn die Teilnehmer ihre eigenen Modelle bauen, geben sie ihnen eine Bedeutung, Metaphern und Geschichten, so dass sie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung und zum Geschichtenerzählen entwickeln.

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?

[Fertigkeiten = du kannst ein Foto machen, ein Video drehen, mit anderen in Teamarbeit kommunizieren // Kompetenzen: digitale Kompetenzen, Medienkompetenz, wie man eine Geschichte schreibt]

Die Bausteine sind so konzipiert, dass sie die Metaphern und die Ausdrucksfähigkeit der Teilnehmer fördern.

3. Welche Auswirkungen hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder

Gesellschaft?

(Auswirkungen = veränderte Politik, größere Gemeinschaft, besseres Gefühl, etwas getan zu haben, andere Perspektive auf Auswirkungen)

LSP erleichtert den Dialog und die konstruktive Kommunikation in Gruppen von Menschen, die sich kennen oder die auf jeden Fall durch eine Beziehung miteinander verbunden sind.

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?

Marginalisierte Lernende können die Methode auch nach Beendigung des Kurses mit den Mitgliedern ihrer Gruppen anwenden, um ihre Kommunikation und ihr Wissen übereinander zu verbessern.

5. Wie wurden die Auswirkungen der Ergebnisse gemessen?

Die Ergebnisse können anhand von Feedback und Beobachtung gemessen werden.

IV. Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?

Methoden, Instrumente und Ergebnisse können auf andere Lehrpläne übertragen werden.

2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden?

Diese Praxis kann bereichsübergreifend sein.

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.

Diese Methode reflektiert das Spiel, die berufliche Vision des Spielers (auch wenn er ein Randspieler ist), so dass er sich auf seine Ziele konzentrieren und eine gründliche Untersuchung durchführen kann, um sein Ziel zu erreichen. Viele Spieler verbessern ihre Karriere mit dieser Praxis.

FUNDACJA AUTOKREACJA

TITEL der guten Praxis:	**Digitale Geschichtenerzählung - Berkeley-Methode**
Organisation:	Autokreacja
KONTAKT:	Kasia

III. Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?
Die Berkeley-Methode zielt darauf ab, ausgrenzungsgefährdete Lernende zu befähigen, indem sie ihnen Werkzeuge zur Verfügung stellt, mit denen sie ihre individuelle Lebensgeschichte in Form eines kurzen Videos digital darstellen können. Die Praxis hilft dabei, neue Erzählungen zu schaffen, die die Perspektiven marginalisierter Gruppen oder Einzelpersonen darstellen, im Gegensatz zu den "Einheitsgeschichten", die in den Mainstream-Medien präsentiert werden.

2**. Wer ist die Zielgruppe?**
Die Methode kann sowohl direkt mit ausgrenzungsgefährdeten Lernenden als auch mit Fachleuten, die mit ihnen arbeiten, wie Lehrern, Erziehern, Sozialarbeitern, Psychologen und Therapeuten usw., erfolgreich eingesetzt werden.

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?
Wenn die Methode mit erwachsenen Lernenden in Risikosituationen angewandt wird, sind ihre wichtigsten Lernbedürfnisse:

- Selbstdarstellung und Anerkennung ihrer persönlichen Geschichten
- Verbesserung der digitalen Fähigkeiten, insbesondere bei der Videobearbeitung und der Sprachaufnahme
- Stärkung der sprachlichen Fähigkeiten (besonders sichtbar, wenn die Methode mit Migranten oder Minderheiten angewendet wird)
- Effiziente Kommunikation und Zusammenarbeit mit anderen

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?
Die Methode wird vor allem im Bildungsbereich (insbesondere in Antidiskriminierungs-Workshops/Mediensensibilisierungssitzungen) sowie in sozialen Kampagnen zur Sensibilisierung ausgegrenzter Gruppen eingesetzt.

5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?
Die wichtigsten Vorteile für die Lernenden sind:

- (Selbst-)Reflexion und Empathie: Der gesamte Prozess ist sehr reflektierend und lässt die TeilnehmerInnen eine neue Perspektive auf sich selbst und die anderen gewinnen, was ihnen hilft, Stereotypen zu dekonstruieren
- Kreativität: Die Lernenden aktivieren ihr kreatives Potenzial und lernen, wie sie innovative (digitale) Wege finden können, um die für sie wichtigen Botschaften zu vermitteln
- Bindung: Durch das Zuhören der Geschichten der anderen lernen die Teilnehmer, besser zu kommunizieren und sich auf die Gemeinsamkeiten statt auf die Unterschiede zu konzentrieren, was sie weniger anfällig für Konflikte und Gewalt macht.
- Empowerment: Die Lernenden erkennen an, dass sie einzigartige Individuen sind, dass ihre persönliche Geschichte wichtig ist und dass sie sich nicht scheuen sollten, sie zu äußern.

6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt?
Vor der Teilnahme am Workshop erhalten die Lernenden einige einfach umzusetzende Aufgaben zum Geschichtenerzählen, die ihr Selbstvertrauen stärken, Ängste minimieren und sicherstellen,

dass sie über den methodischen Ansatz richtig informiert sind. Lernende mit geringeren Möglichkeiten können auch an Workshops teilnehmen, die an ihre besonderen Bedürfnisse angepasst sind (dazu gehören sprachliche Unterstützung, individuelle Zusammenarbeit zwischen Moderator und Lernenden für Teilnehmer mit geringeren digitalen Fähigkeiten, vereinfachte Anweisungen für Lernende mit geistigen Behinderungen usw.).

VI. Methoden und Werkzeuge für die Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens verwendet, digital und nicht-digital?
Kreative Übungen zur Themenfindung für die Geschichte, Foto- und Videoerstellung, Schreiben von Skripten für den Sprecher, Sprachaufnahmen

2. Welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?
- einen Raum mit separaten Räumen für Kleingruppenarbeit und Sprachaufnahmen
- ein Laptop/Tablet und ein Satz Kopfhörer pro Teilnehmer
- Smartphones zur Sprachaufzeichnung und Aufnahme von Bildern/Videos
- Projektor für die Vorführung der Geschichten

3. Wie sorgen Sie für eine sichere Atmosphäre und stellen sicher, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?
Die Methode enthält sehr klare Richtlinien, wie den Teilnehmern ein sicherer Raum geboten und ein ethisch einwandfreier Prozess gewährleistet werden kann. Dazu gehören Anweisungen, wie sichergestellt werden kann, dass die Themen der Geschichten den Teilnehmern nicht aufgezwungen werden, dass sie beim Austausch einige Regeln des "sicheren Raums" befolgen, dass die Geschichten nicht ohne die Zustimmung der Teilnehmer veröffentlicht werden usw.

VII. Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?
Kurzfristig: Verbesserung der digitalen Kompetenzen und der Fähigkeit, eine persönliche Geschichte nach außen zu tragen
Langfristig: Die TeilnehmerInnen sind eher bereit, sich aktiv für ihre eigenen Rechte einzusetzen, insbesondere durch die Nutzung digitaler/onlinebasierter Tools

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?
Selbstreflexion, Selbstdarstellung, Verbindung zu den eigenen Gefühlen, Videobearbeitung, effektive Organisation des eigenen Lernprozesses, Medienbewusstsein, Teamarbeit, sprachliche Fähigkeiten (insbesondere durch das Schreiben von Drehbüchern)

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?
Menschen, die an Workshops zum digitalen Geschichtenerzählen teilnehmen, gewinnen an Selbstvertrauen, weil sie erkennen, dass jeder von ihnen eine Geschichte zu erzählen hat und dass diese Geschichten auch für die Außenwelt von Bedeutung sind. Das Bewusstsein dafür, was für sie wichtig ist, hilft ihnen auch dabei, in ihren lokalen Gemeinschaften aktiver zu sein und sich für ihre Rechte einzusetzen.
Auf gesellschaftlicher Ebene trägt die Berkeley-Methode zu einer stärkeren Anerkennung der Bedürfnisse und Rechte von Randgruppen bei und ermöglicht einer breiteren Öffentlichkeit den Zugang zu anderen, individuelleren Erzählungen und Perspektiven, die normalerweise nicht in den Medien präsentiert werden.

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?
Digitale Fähigkeiten und andere Kompetenzen lassen sich leicht auf andere Lebensbereiche der Lernenden übertragen. Außerdem können die von ihnen erstellten Geschichten auf vielfältige Weise genutzt werden, vor allem für die Interessenvertretung oder Selbstdarstellung.

5. Wie wurden die Auswirkungen der Ergebnisse gemessen?

Alle Workshops enden mit den von den Teilnehmern vor Ort ausgefüllten Bewertungsformularen. In der mittelfristigen Perspektive wird eine Online-Evaluierung zur Messung der Auswirkungen an die Lernenden etwa drei Monate nach dem Workshop geschickt, um zu sehen, wie sie ihre Fähigkeiten nutzen und inwieweit sie sich entschieden haben, ihre Geschichten außerhalb des Projektrahmens zu teilen.

Um die Auswirkungen auf die Gesellschaft bzw. die lokalen Gemeinschaften zu messen, wird die Anzahl der Ansichten und Kommentare unter den online veröffentlichten Berichten analysiert.

V. Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?
Kreative Übungen, um die Geschichte zu finden, Werkzeuge zur Selbstreflexion, ethische Richtlinien, um die Sicherheit der Teilnehmer zu gewährleisten

2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden?
Die Methode kann mit allen Arten von Lernenden eingesetzt werden, sowohl im formalen als auch im nicht-formalen Bereich. Der traditionelle, dreitägige Workshop kann je nach den Bedürfnissen der Zielgruppen angepasst werden (z. B. können sich Lernende mit geringeren Sprachkenntnissen einmal pro Woche treffen und mehr Zeit für die Einzelarbeit oder die Arbeit mit einem Moderator erhalten; Fachleute, die lernen möchten, wie man die Methode anwendet, können an einem längeren Workshop teilnehmen, der eine methodische Analyse der Praxis beinhaltet usw.)

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.
Wir setzten die Methode zur Unterstützung von Menschen ein, die selbst erlebt haben, dass ihre Familienangehörigen für längere Zeit ins Ausland gegangen sind, oder die damit zurechtkommen mussten. Die Teilnahme an dem Workshop zum digitalen Geschichtenerzählen gab ihnen die Möglichkeit, die Erfahrung zu verarbeiten und sich mit ihren Emotionen zu verbinden, die lange Zeit verborgen waren. Dadurch konnten sie sich selbst besser verstehen und über ihre Identität, ihre Werte und das Konzept von Heimat nachdenken.

TITEL der guten Praxis:	Partizipative Fotografie
Organisation:	Autokreacja
KONTAKT:	Kasia

IV. Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?
Das Hauptziel besteht darin, Gemeinschaften und Einzelpersonen zu stärken, indem sie dabei unterstützt werden, das, was für sie wichtig ist, visuell auszudrücken und über die Veränderungen in ihrer Umgebung zu sprechen, die sie gerne sehen würden. Die Methoden der partizipativen Fotografie zielen darauf ab, Menschen in der Fotografie auszubilden und eine dauerhafte Veränderung bei den Teilnehmern herbeizuführen, indem sie sie dazu befähigen, sich aktiv in ihre Gemeinschaften einzubringen. Projekte, die auf dieser Methode basieren, sollen die Teilnehmer in die Lage versetzen, ihr eigenes Leben von innen heraus zu dokumentieren und sich selbst nach außen hin zu repräsentieren.

2**. Wer ist die Zielgruppe?**
Die Hauptzielgruppe sind Lernende, die in kleinen Gemeinden (Städten, Dörfern, Stadtvierteln) leben und neue Wege suchen, um ihr lokales Umfeld zu verstehen und zu verändern.

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?
Die am häufigsten festgestellten Bedürfnisse der Lernenden sind:

- Identifizierung von Stärken und Wachstumspotenzialen, sowohl auf individueller als auch auf gemeinschaftlicher Ebene
- Stärkere Bindungen innerhalb der Gemeinschaft schaffen
- neue Wege zu finden, sich auszudrücken und individuelle Perspektiven/Geschichten zu teilen

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?
Bildung, Gemeinschaftsbildung, sozialer Aktivismus und Fürsprache für gefährdete Gemeinschaften

4. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?
Die Lernenden, die an den auf dieser Methode basierenden Projekten teilnehmen, verbessern ihre Fähigkeiten im Umgang mit der Fotografie und anderen Formen des visuellen Ausdrucks; sie gewinnen mehr Selbstvertrauen darin, die Geschichten von sich selbst und ihren Gemeinschaften visuell darzustellen; sie erkunden neue Möglichkeiten, sich aktiv am sozialen, kulturellen und politischen Leben auf lokaler Ebene zu beteiligen; sie fühlen sich den anderen Mitgliedern ihrer Gemeinschaften stärker verbunden.

6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt?
Workshops, die auf der partizipativen Fotografie basieren, sind tief in der Gemeindearbeit verwurzelt. Daher arbeiten die Experten, die sie durchführen, in der Regel eng mit den lokalen Akteuren zusammen, z. B. mit Schulen, Gemeindezentren, sozialen Clubs, Kirchen, Bibliotheken usw. Auf diese Weise fühlen sich Lernende aus marginalisierten Gruppen wohler, wenn sie an den Projekten teilnehmen, da sie sich in einem vertrauten Umfeld befinden und von einem Unterstützungssystem von Menschen umgeben sind, mit denen sie normalerweise zu tun haben.

VIII. Methoden und Werkzeuge für die Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens verwendet, digital und nicht-digital?

Fototagebuch, Selbstporträt, Mondlandschaft, Collage, Fototools für die Bewertung der Bedürfnisse der Gemeinschaft

2. Welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

- eine einfache Kamera oder ein Smartphone für jeden Teilnehmer
- Projektor
- alte Zeitungen/Zeitschriften für Collagen
- Raum für die Präsentation von Ausstellungen in der lokalen Gemeinschaft

3. Wie sorgen Sie für eine sichere Atmosphäre und stellen sicher, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?

Während der Workshops wird der Schwerpunkt auf die Sicherheit der Teilnehmer gelegt, insbesondere in Bezug auf die Veröffentlichung/Präsentation ihrer Bilder. Vor jeder Ausstellung nehmen die Teilnehmer an einer Sitzung teil, in der sie über die Folgen der Veröffentlichung ihrer Fotos aufgeklärt werden und auf dieser Grundlage eine Entscheidung über die Veröffentlichung treffen, die in Form einer schriftlichen Zustimmung erfolgt.

IX. Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?
Kurzfristig: Verbesserung der digitalen Fähigkeiten in Bezug auf Fotografie und Geschichtenerzählen, Stärkung des Selbstbewusstseins, Stärkung des Bewusstseins für die Geschichten, die die Teilnehmer erzählen wollen
Langfristig: Bessere Beziehungen innerhalb der lokalen Gemeinschaft, Sensibilisierung für die Bedürfnisse ausgrenzungsgefährdeter Personengruppen.

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?
Selbstreflexion, Selbstdarstellung, Verbindung zu den eigenen Gefühlen, Fotografieren und Bearbeiten von Fotos, Organisation einer lokalen Pop-up-Ausstellung, Zusammenarbeit mit anderen Menschen in der lokalen Gemeinschaft, Kommunikationsfähigkeiten.

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?
Auf individueller Ebene sind sich die Teilnehmer ihrer Emotionen bewusster und verfügen über verschiedene visuelle Mittel, um sie auszudrücken.
Auf der Ebene der Gemeinschaft trägt die Methode dazu bei, Verbindungen zwischen verschiedenen Menschen und Gruppen herzustellen oder wiederherzustellen.
Auf gesellschaftlicher Ebene führt die partizipative Fotografie oft zu einer größeren Anerkennung der Geschichten, Perspektiven und Bedürfnisse von Gruppen, die von Ausgrenzung bedroht sind (dies wird meist erreicht, wenn die Fotos und die Ausstellungen in Lobbykampagnen verwendet werden).

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?

Teil des Workshops für partizipative Fotografie ist eine Sitzung darüber, wie die von den Lernenden erworbenen Werkzeuge in verschiedenen Lebensbereichen eingesetzt werden können, wobei der Schwerpunkt darauf liegt, wie die Fotografie als Mittel zur Verbesserung der Beziehungen in der Gemeinschaft eingesetzt werden kann und wie man Online-Kampagnen zur Interessenvertretung erstellt. Auf diese Weise entwickeln die Lernenden einen klaren Plan, wie sie die Methode nach Abschluss des Kurses einsetzen können.

5. Wie wurden die Auswirkungen der Ergebnisse gemessen?

Während der Workshops werden täglich Feedbackrunden organisiert, um zu sehen, ob die Methode den Bedürfnissen der Teilnehmer entspricht und um sie anzupassen, um eine größere Wirkung zu erzielen. Gleichzeitig werden die Lernenden aufgefordert, täglich ein visuelles Lerntagebuch zu erstellen, um ihre eigenen Fortschritte zu verfolgen.
Am Ende jedes Workshops werden die Teilnehmer gebeten, ein Evaluierungsformular auszufüllen, das den Organisatoren hilft, die Qualität der Aktivität, die Lernergebnisse der Teilnehmer und die Wahrscheinlichkeit, dass sie die vorgestellten Fotowerkzeuge nach Abschluss des Kurses verwenden, zu bewerten. Letzteres wird auch mit Hilfe eines Online-Evaluierungsformulars bewertet, das den Teilnehmern etwa drei Monate nach dem Workshop zugeschickt wird - dieses Formular konzentriert sich darauf, wie die Lernenden die Methode in ihren Gemeinden anwenden.

VI. Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?
Selbstporträts, Collagen und Fotocollagen, Fotosuchen, visuelle Lernjournale, Pop-up-Ausstellungen in der Gemeinde und andere Veranstaltungen.

2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden?
Die Methode kann sowohl in der formalen als auch in der nicht-formalen Bildung eingesetzt werden und richtet sich an verschiedene Gruppen von Lernenden, die sich in Bezug auf Alter, sozialen und Bildungshintergrund usw. unterscheiden.

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.
Im Jahr 2019 organisierten wir als Autokreacja einen partizipativen Fotoworkshop, an dem sowohl Jugendliche aus dem Ausland als auch Mitglieder des kleinen Dorfes Poronin in Polen teilnahmen. Das Projekt führte zu einer großen Gemeinschaftsausstellung, die in Zusammenarbeit mit dem Kulturzentrum organisiert und von vielen Einheimischen besucht wurde. Die Ausstellung zeigte Selbstporträts von Jugendlichen, Porträts von anderen Gemeindemitgliedern und Fotocollagen, die aus den in der Umgebung aufgenommenen Bildern erstellt wurden. Die Ausstellung war der Ausgangspunkt für eine breitere Debatte darüber, wie sich junge Menschen in ihrem Dorf fühlen und welche Veränderungen sie sich wünschen.

VISOKA POSLOVNA SKOLA PAR

TITEL der guten Praxis:	**Datenvisualisierung für Geschichtenerzähler**
Organisation:	Berkley, Institut für fortgeschrittene Medien
KONTAKT:	advancedmedia@journalism.berkeley.edu

I. Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?
Ziel dieses interaktiven Online-Zertifikatskurses ist es, die Fähigkeit zu entwickeln, Informationen durch Visualisierungen zu kommunizieren - mit Daten eine Geschichte zu erzählen, aber auch die Sprache der Datenvisualisierung zu erlernen und Daten in Design umzusetzen.

2. Wer ist die Zielgruppe?
Die Zielgruppe kann vielfältig sein, z. B. Arbeitslose/Beschäftigte, die ihre Fähigkeiten verbessern möchten. Diese Methode ist ideal für Personen, die an einer schnellen, intensiven Erfahrung mit Datenvisualisierungstools und -techniken interessiert sind und die lernen möchten, Daten mit Klarheit und Kreativität zu kommunizieren.

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?
- Fähigkeit und Bereitschaft, neue Fähigkeiten zu erlernen und mit neuen Geräten und Software zu arbeiten.
- Grundlegende Computerkenntnisse.
- Ein grundlegendes Verständnis von Tabellenkalkulationen wird vorausgesetzt.

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?
Diese Übung ist ideal für Wissenschaftler, Kommunikationsfachleute, Journalisten, Blogger, Pädagogen, Dozenten und alle, die lernen möchten, Daten mit Klarheit und Kreativität zu kommunizieren.

5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?
Man kann lernen, wie man die Fähigkeit entwickelt, Informationen durch Visualisierung zu vermitteln.

6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt?
Die Teilnehmer lernen, wie man Daten bereinigt und verarbeitet, um Visualisierungen zu verbessern, und erlernen bewährte Verfahren, um mit Daten Geschichten zu erzählen, indem sie interaktive Datenbanken zur Erstellung von Visualisierungen und Karten nutzen. Zertifikat (PDF) nach Abschluss der Kursanforderungen.

II. Methoden und Werkzeuge für die Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens verwendet, digital und nicht-digital?

Als Werkzeuge werden interaktive Datenillustrationen für das Web, interaktive Karten und interaktive Datenbanken verwendet, um Ergebnisse in Form von Visualisierungen und Karten zu erstellen.

2. Welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

Alle Teilnehmer müssen einen Computer oder Laptop zur Verfügung haben.

3. Wie sorgen Sie für eine sichere Atmosphäre und stellen sicher, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?

Die Dozenten sind führend in der Branche und verfügen über jahrelange Erfahrung auf ihrem Gebiet. Jedes Mitglied des Teams verfügt über das akademische Wissen und die praktische Erfahrung, um die Lernenden auf ihrem Weg zu unterstützen.

III. Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?
Die Ergebnisse für die Zielgruppe sind:

- Lernen Sie die Grundlagen eines guten Designs kennen und wenden Sie diese auf Datenvisualisierungen an.
- Erstellen Sie interaktive Datenillustrationen für das Internet.
- Erstellen Sie interaktive Karten.
- Lernen Sie, wie Sie Daten bereinigen und verarbeiten können, um Visualisierungen zu verbessern.
- Lernen Sie bewährte Verfahren kennen, um mit Daten Geschichten zu erzählen und interaktive Datenbanken zur Erstellung von Visualisierungen und Karten zu nutzen.
- Sammeln Sie praktische Erfahrungen mit Tableau Public und anderen Datenvisualisierungstools.
- Sie erhalten ein professionelles Portfolio mit von Ihnen erstellten Diagrammen, Schaubildern und Karten.
- Zertifikat (PDF) nach Abschluss der Kursanforderungen.
- LinkedIn-Badge zum Hinzufügen zum Profil, um den Abschluss des Kurses zu kennzeichnen.

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?
Durch diese Methode verbessern die Lernenden nicht nur ihre digitale Kompetenz, sondern auch andere Soft Skills wie Kommunikation und digitales Sprechen.

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?

Ziel dieser Methode ist es, jede neue Fertigkeit durch kreative Aktivitäten zu beherrschen, die das Gelernte vertiefen und in einem Abschlussprojekt gipfeln. Am Ende des Kurses haben die Lernenden vertieftes Wissen, neue Fähigkeiten und ein Portfolio erworben, das sie sofort in ihrem Job oder ihrer neuen Karriere einsetzen können.
Die positive Auswirkung ist jedoch messbar, und zwar in Form eines Gefühls der Zufriedenheit über die Investition in die Verbesserung der persönlichen und digitalen Fähigkeiten.

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?

Diese Methode wird direkt gelehrt, und alle Punkte können leicht wiederholt werden. Der Moderator muss für die erforderliche Vorlage und das Programm des Kurses sorgen. Nach Beendigung des Kurses können Randgruppen diese Methode in ihrer eigenen Gruppe von Lernenden anwenden.

5. Wie wurden die Auswirkungen der Ergebnisse gemessen?
Die Ergebnisse können anhand von Feedback und Beobachtungen gemessen werden.

VII. Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?

Die Methoden, Werkzeuge und Ergebnisse können auf andere Lehrpläne übertragen werden.

2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden?
Da grundlegende Computerkenntnisse und ein Grundverständnis von Tabellenkalkulationen vorausgesetzt werden, kann diese Methode übertragen werden. Da der Unterricht jedoch in englischer Sprache gehalten wird, sind Englischkenntnisse erforderlich. Sprachbarrieren können durch die Übersetzung der gesamten Methode in die gewünschte Sprache oder durch die Festlegung einer gemeinsamen Sprache auf allen Ebenen beseitigt werden.

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.

Die Business School PAR führt jedes Jahr ein zertifiziertes "Communication Skills"-Programm durch. Ziel dieser Ausbildung ist es, alle Fallstricke der Kommunikation, die ein unvermeidlicher Bestandteil des täglichen Lebens ist, genauer kennen zu lernen. Anhand einiger Leitlinien werden die notwendigen Fähigkeiten erworben, um die Vorteile der Kommunikation zu nutzen, Missverständnisse erfolgreich zu vermeiden und letztendlich ein gutes Gespräch zu führen. Die Zielgruppe ist vielfältig, schließt aber auch Randgruppen mit ein. Die Teilnehmer wenden die erhaltenen Ratschläge und Beispiele in der täglichen Kommunikation an.

TITEL der guten Praxis:	Zuordnung von Argumenten
Organisation:	Business School PAR
KONTAKT:	info@par.hr

I. Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?
Ziel dieser Übung ist es, die Fähigkeit zu entwickeln, Informationen mit Hilfe von Argumenten zu vermitteln und digitale Geschichten mit Hilfe der verfügbaren digitalen Werkzeuge zu entwickeln.

2. Wer ist die Zielgruppe?
Diese Methode ist ideal für Lehrer und Erzieher.

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?
- Grundlegende Computerkenntnisse

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?
Diese Praxis ist ideal für Lehrer, Professoren, Erzieher, Wissenschaftler und Kommunikationsfachleute.

5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?
Die Teilnehmer können lernen, wie sie mit Hilfe des digitalen Geschichtenerzählens Informationen vermitteln können.
Im Klassenzimmer beispielsweise bieten Aufgaben zum digitalen Geschichtenerzählen Vorteile wie ein größeres Engagement der Schüler für das Thema, Kreativität, Problemlösung und wahrscheinliche Interaktions- und Gruppendynamikfähigkeiten, ganz zu schweigen von den verbesserten Kenntnissen im Umgang mit Software und der Erkundung neuer Software.

6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt?
Die Lernenden lernen, wie sie eine bestimmte Perspektive veranschaulichen und mit Hilfe digitaler Erzähltechniken (Tools) ein überzeugendes Argument vorbringen können.

II. Methoden und Werkzeuge für die Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens verwendet, digital und nicht-digital?

Da es schwierig ist, ein abstraktes Argument auf Bilder und Videos zu reduzieren, eignen sich vor allem das Argument und die kritischen Genres eher für Gruppen als für Einzelpersonen, zumindest bei der ersten Aufgabe.

- Narrative (die sauberste, offensichtlichste Verbindung für digitales Storytelling)
- Beschreibend
- Definition
- Prozess
- Vergleichen/Kontrastieren
- Ursache und Wirkung
- Argument
- Kritisch

Jeder Schreibstil kann mit ein wenig Kreativität an das Genre des digitalen Geschichtenerzählens angepasst werden. Eine großartige Möglichkeit, digitale Geschichten zu entwickeln, ist die Verwendung von MicrosoftPowerPoint-Präsentationen zusammen mit z. B. iSpring Suite. Mit diesem PowerPoint-Add-in können Geschichtenerzähler ihre PowerPoint-Präsentationen in ein fesselndes Video, eine mobilfähige interaktive Präsentation und vieles mehr verwandeln. Außerdem ist es möglich, eine Geschichte mit einem Voice-Over zu erstellen.

2. Welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

Alle Teilnehmer müssen einen Computer oder Laptop zur Verfügung haben.

3. Wie sorgen Sie für eine sichere Atmosphäre und stellen sicher, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?

Die Dozenten sind erfahrene Professoren und Tutoren, die über jahrelange Erfahrung in ihrem Fachgebiet verfügen. Jedes Mitglied des Teams hat das akademische Wissen.

III. Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?
Die Ergebnisse für die Zielgruppe sind:

- Lernen, wie man ein Argument herauskristallisiert
- Lernen Sie, wie man Kreativität erforscht, um Wege zu finden, diese Argumente mittels digitaler Erzähltechniken zu präsentieren (Erstellen einer videobasierten Geschichte und Bearbeiten von Videos in einem benutzerfreundlichen Studio).

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?
Mit dieser Methode verbessern die Lernenden ihre digitale Kompetenz - sie erstellen videobasierte Geschichten, drehen Screencasts und bearbeiten Videos.)

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?
Die Lernenden haben neue Fähigkeiten erworben - sie können mit einem einfachen und schnellen Toolkit Videos erstellen und bearbeiten. Dozenten werden durch Video unterrichten und sich engagieren - nehmen Sie einfach Videovorlesungen, Watch-and-Repeat-Tutorials, Software-Simulationen und andere visuelle Inhalte auf, die die Lernenden motivieren, Kurse/Aufgaben weit vor den Abgabeterminen abzuschließen.

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?
Diese Methode wird direkt gelehrt, und alle Punkte können leicht wiederholt werden. Es ist auch möglich, die Kommunikationsfähigkeiten mit interaktiven Rollenspielen zu entwickeln.

5. Wie wurden die Auswirkungen der Ergebnisse gemessen?
Die Ergebnisse können anhand von Feedback und Beobachtungen gemessen werden.

IV. Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?

Die Methoden, Werkzeuge und Ergebnisse können auf andere Lehrpläne übertragen werden.
2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden? Da grundlegende Computerkenntnisse vorausgesetzt werden, kann diese Methode leicht übertragen werden. Die Software ist benutzerfreundlich.
3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf. Die Zielgruppe kann vielfältig sein, umfasst in diesem Fall aber Studenten - Business School PAR. Die PAR-Studenten beschreiben die Studienatmosphäre als "familienfreundlich", da sie in kleinen Gruppen arbeiten und direkt mit den Professoren kommunizieren. In den Vorlesungen lernen die Studenten, digitale Werkzeuge wie das oben erwähnte iSpring zu nutzen, um kreativ zu sein, aber auch um neue Fähigkeiten zu erlernen. Zusätzlich zu den Kenntnissen, die sie während ihres Studiums erwerben, haben die PAR-Studenten die Möglichkeit, an Konferenzen und Workshops teilzunehmen, ihre Kreativität durch Projekte und Inkubatoren sowie neue Geschäftsmodelle in Zusammenarbeit mit ausländischen Studenten zu entwickeln.

ASOCIACION JUVENIL INTERCAMBIA

TITEL der guten Praxis:	**WO ICH HERKOMME**
Organisation:	AJ INTERCAMBIA
KONTAKT:	info@intercambia.org

I. Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?

Das Ziel dieser Übung ist es, über sich selbst nachzudenken und eine stärkere Bindung zu den anderen Teilnehmern dieser Aktivitäten aufzubauen. Zu lernen, seine Herkunft auf eine andere Art und Weise auszudrücken als nur durch die geografische Lage. Kreativität zu kultivieren.

Um all das zu schaffen, wird jeder Teilnehmer gebeten, ein Gedicht über seine Herkunft zu verfassen, das er frei formulieren kann. Um dieses Gedicht zu begleiten, nachdem sie es geschrieben haben, müssen sie Kunst schaffen. Dabei kann es sich um ein Gemälde, eine Zeichnung, eine Collage, digitale Kunst, ein Foto, ein Video, eine Sprachaufnahme, ein Lied usw. handeln. Irgendetwas Kreatives, von dem sie glauben, dass es das Geschriebene ausdrücken kann. Wenn alle fertig sind, wird die Kunstgalerie nach und nach geteilt, jeder Teilnehmer kann einfach mitteilen, was er geschrieben und gemacht hat, oder versuchen zu erklären, was es für ihn bedeutet. Der Trainer/Moderator/Pädagoge nimmt ebenfalls aktiv an dieser Aktivität teil, indem er sein Gedicht und seine Kunstwerke mitteilt.

2. Wer ist die Zielgruppe?

Zielgruppe sind alle Menschen, die einer Randgruppe angehören. Das können junge Erwachsene, Erwachsene, Menschen, die ihren Arbeitsplatz verloren haben, sein.

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?

die ein wenig Hilfe brauchen, wie sie sich in einem Vorstellungsgespräch präsentieren können. Menschen, die darunter leiden, dass sie nicht wissen, wer sie sind oder wo sie herkommen. Stärkere Bindungen aufbauen und Sprachbarrieren überwinden.

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?

Es wird in der nicht-formalen Bildung und in der formalen Bildung, in Schulungen, Coaching und Nachhilfe eingesetzt.

5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?

Sie werden sich ihrer selbst bewusster werden, ihre Soft Skills verbessern und mehr Verständnis und Einfühlungsvermögen für andere entwickeln. Außerdem können sie sich auf eine neue, kreative Weise frei ausdrücken.

6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt?

Die beste Art der Ermutigung ist es, die Ausbilder selbst zu ermutigen, an dieser Aktivität teilzunehmen. Wenn sie sehen, dass der Ausbilder selbst damit umgehen kann und sich öffnet, werden sie motiviert sein, dasselbe zu tun.

II. Methoden und Werkzeuge, die in der Praxis des Geschichtenerzählens eingesetzt werden

1. Welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens verwendet, digital und nicht-digital?

Nicht-digital: Brainstorming in der Gruppe und einzeln, Gedichtunterricht, auch Gestaltung von Kunstwerken, die das Gedicht darstellen.

Digital: Einsatz von digitalem Schreiben, Videoerstellung, Voice-over, Filmen, digitales Schaffen von Kunst.

2. Welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

Laptops, Whiteboard, Schreibwaren, Kunstzubehör, Kameras, Bearbeitungsprogramme für Video und Bild.

3. Wie sorgen Sie für eine sichere Atmosphäre und stellen sicher, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?

Beginnen Sie mit dem Ansehen eines Beispielvideos. Dann sollte der Trainer selbst an dieser Aktivität als einer der Teilnehmer teilnehmen, damit sie sich sicher fühlen, sich zu öffnen und Verbindungen zu knüpfen.

III. Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?

Die wichtigsten Ergebnisse sind: mehr Teamgeist, bessere Kommunikationsfähigkeiten und Teambildung. Die Teilnehmer zeigten sich selbst auf kreativere Art und Weise, außerdem hatten sie die Möglichkeit, über ihre Erfahrungen nachzudenken und Wege zu finden, wie sie diese mit anderen teilen können, um Verbindungen zu schaffen.

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?

Fähigkeiten: Gestaltung digitaler Kunst, Schreiben von Gedichten, Geschichtenerzählen, Teamarbeit, aktives Zuhören, zwischenmenschliche Fähigkeiten, Zeitmanagement.

Kompetenzen: Mehrsprachige Kompetenz, Persönliche, soziale und Lernkompetenz Kompetenz, Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit, digitale Kompetenz. Lese- und Schreibkompetenz.

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?

Sie hat eine größere Wirkung, als wir uns vorstellen können, da derGroßteil unserer Kommunikation und der Informationen des täglichen Lebens aus Geschichten besteht. Es hilft uns, andere Perspektiven auf verschiedene Auswirkungen zu sehen, Einfühlungsvermögen für andere zu entwickeln und zu verstehen, warum bestimmte Dinge geschehen oder so sind, wie sie sind. Es entwickelt eine kreativere Art der Kommunikation und erleichtert es, komplizierte Informationen auf einfache und ansprechende Weise zu verdichten. Es hilft uns, mit unseren Gemeinschaften in Verbindung zu bleiben und Verbindungen mit anderen zu schaffen.

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?

Wir können ihnen vorschlagen, diese Übung mit ihren Familien und Freunden durchzuführen, um noch mehr über ihre engsten und liebsten Menschen zu erfahren. Wir können sie auch ermutigen, diese Übung jedes Mal durchzuführen, wenn sie sich unsicher oder niedergeschlagen fühlen, um sich daran zu erinnern, wer sie sind und was sie erlebt haben.

Es ist auch ein großartiges Instrument, das am Arbeitsplatz eingesetzt werden kann, um Teambildung und Teamgeist zu fördern, da es jedem freisteht, zu teilen, was er möchte, und die Form des Teilens frei ist.

5. Wie wurden die Auswirkungen der Ergebnisse gemessen?

Die nicht-digitalen und digitalen Kunstwerke und Gedichte der Teilnehmer wurden gesammelt. Außerdem haben wir ein Pizza-Evaluierungstool in kleinen Gruppen verwendet, um die Auswirkungen zu sehen.

IV. Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?

Das Instrument der Selbstreflexion ist eines der wichtigsten bei diesen Aktivitäten, ebenso wie die Fähigkeit, sich mit anderen auszutauschen und ihnen zu vertrauen. Diese Praxis hilft uns, eine Verbindung zwischen einer vielfältigen Gruppe und den Trainern/Erziehern/Moderatoren herzustellen. Vertrauen ist die stärkste Verbindung, die geschaffen werden kann, da die meisten unserer menschlichen Beziehungen darauf beruhen. Sie können diese Erfahrung in ihren zukünftigen Interaktionen und vertrauensbildenden Situationen nutzen.
Die digitalen und nicht-digitalen Werkzeuge gaben ihnen auch mehr Freiheit, um sich nicht nur auf schulischer oder beruflicher Ebene, sondern auch persönlich weiterzuentwickeln.

2. Wie kann die Praxis auf andere Bereiche übertragen werden?

Diese Technik wird in allen Bereichen und auf allen Ebenen eingesetzt, da sie sehr flexibel und integrativ ist. Das Niveau der Poesie und Kunst kann höher oder niedriger sein, je nach der Gruppe, ihren Vorkenntnissen, ihrem Alter, dem Grad des Vertrauens usw.

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.

Diese Praxis wurde von Emilia Billain, Sozialpädagogin und Lehrerin, angewendet. Sie nutzte diese Technik mit ihrer Schülergruppe, die aus schwierigen Verhältnissen stammte, um eine Kunstinstallation zu schaffen und dabei an Stärke und Teamgeist zu gewinnen. Es war ein großer Erfolg. Link zu ihrem Video: https://www.youtube.com/watch?v=jA2cTZK9hzw

TITEL der guten Praxis:	**VISUELLES TRANSFORMATIONSGESCHICHTENERZÄHLEN**
Organisation:	AJ INTERCAMBIA
KONTAKT:	info@intercambia.org

I. Zweck der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was ist das Ziel der Praxis?

Das Ziel der Praxis ist es, Daten und Informationen von groß, schwer und langweilig in mehr Spaß, visuell und umfassend zu verwandeln. Die Art und Weise, wie wir Informationen teilen, ist in allen Bereichen unseres Lebens sehr wichtig.

Die Studien zeigen, dass die durchschnittliche Konzentrationsdauer bei 3 Minuten und 56 Sekunden liegt, wobei die besten Ergebnisse erzielt werden. Ziel dieser Übung ist es, die Art und Weise der Visualisierung und Vereinfachung von Informationen und Daten zu erlernen.

2. Wer ist die Zielgruppe?

Zielgruppe sind alle Menschen, die einer Randgruppe angehören. Das können junge Erwachsene, Erwachsene, Menschen sein, die ihren Arbeitsplatz verloren haben oder Schwierigkeiten haben, einen zu finden.

3. Was sind die Lernbedürfnisse der Zielgruppe?

Sie brauchen Kommunikationsfähigkeiten, müssen Daten analysieren und umwandeln können, um ihre Fähigkeiten voll zu entfalten, in Würde zu leben und zu arbeiten, in vollem Umfang an der Entwicklung teilzunehmen, ihre Lebensqualität zu verbessern, fundierte Entscheidungen zu treffen und weiter zu lernen.

4. In welchem Sektor wird die Praxis eingesetzt?

Es wird in allen Bereichen eingesetzt, da es eine grundlegende Fähigkeit ist, z. B. kann es verwendet werden, um die Geschichte hinter einem Foto zu erzählen, das man im Urlaub gemacht hat, um bei der Arbeit die Präsentation einer kleinen Datenerhebung visuell ansprechend und verständlicher zu gestalten, um sich in einer neuen Gruppe von Freunden auszudrücken, wenn eine komplizierte Frage gestellt wird, damit man weiß, wie man reagieren und die Informationen verdichten kann, usw. Dies sind nur einige Beispiele, aber wir nutzen diese visuelle Umwandlungspraxis des Storytelling jeden einzelnen Tag unseres Lebens auf intuitiver Ebene.

5. Was sind die Vorteile für die Zielgruppe?

Sie werden ein größeres Selbstbewusstsein entwickeln, ihre Soft Skills verbessern und mehr Verständnis und Einfühlungsvermögen für andere entwickeln. Außerdem können sie sich auf eine neue, kreative Weise frei ausdrücken.

6. Wie werden marginalisierte Lernende zur Teilnahme ermutigt?

Verwenden Sie die Jigsaw-Strategie. Wenn Sie an einer großen Menge an Inhalten arbeiten, lassen Sie Gruppen von Teilnehmern zu "Experten" für einen kleinen Teil des Wissens werden und lassen Sie sie dann den Inhalt den anderen vermitteln. Auf diese Weise können die Teilnehmer zusammenarbeiten und schwierige Inhalte in kleineren und überschaubareren Blöcken verarbeiten.

Lassen Sie den Teilnehmern die Wahl, wie sie lernen wollen. Die Teilnehmer schalten ab, wenn sie das Gefühl haben, dass ihre Ideen keine Rolle spielen. Wenn Sie den Teilnehmern die Möglichkeit geben, selbst zu entscheiden, wie sie lernen und welche Art von Arbeit sie verrichten, fühlen sie sich in den Unterricht eingebunden.

II. Methoden und Werkzeuge, die in der Praxis des Geschichtenerzählens eingesetzt werden

1. Welche Hauptmethoden, Werkzeuge und Medien wurden in der Praxis des Geschichtenerzählens verwendet, digital und nicht-digital?

Erzählspiel: Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen von 4 Personen aufgeteilt, die alle eine Geschichte auf A4-Papier vor sich haben. Ziel der Aktivität ist es, die Geschichte in möglichst wenigen Worten zu erzählen. Der Clou dabei ist, dass sie jeweils nur ein Wort sagen können. Sie müssen also planen, welches Wort sie nacheinander sagen werden. Die Gruppe, die die Geschichte mit weniger Worten erzählen kann, gewinnt.

Mind Map: Um die verschiedenen Daten und Informationen zu verdichten, hat jeder Teilnehmer 60 Sekunden Zeit, um seine Informationen zu präsentieren. Das Ziel ist es, die Informationen oder Daten, die sie erhalten haben, klar und visuell darzustellen.

Es gibt verschiedene Apps, die sie auf ihren Handys verwenden können, z. B. für Collagen oder Grafiken.

2. Welche Art von Ressourcen und Einrichtungen werden für die Nachahmung der Praxis benötigt?

Weißwandtafel, Flipcharts, Schreibunterlagen, Laptops, Smartphones, Projektor, falls es sich um eine digitale Veranstaltung handelt. Großer Raum mit Stühlen und viel freiem Platz.

3. Wie sorgen Sie für eine sichere Atmosphäre und stellen sicher, dass die Praxis ethisch korrekt durchgeführt wird?

Beginnen Sie mit dem Ansehen eines Beispielvideos. Dann sollte der Trainer selbst als einer der Teilnehmer an dieser Aktivität teilnehmen, damit die Teilnehmer sich sicher fühlen, sich zu öffnen und Verbindungen herzustellen.

III. Ergebnisse und Auswirkungen der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Was sind die wichtigsten Ergebnisse der Praxis?

eine Reihe von Informationen und Daten zu identifizieren, die Rolle von Informationen, Daten und Kommunikation in unserem täglichen Leben zu analysieren, die Informationen und Daten nach diesen Methoden zu analysieren, verschiedene Materialien und Arten von Informationen und Daten zu verknüpfen und ihre Einstellungen und Werte zu verbinden, ihre Reaktion auf andere Daten und Informationen zu bewerten und zu verteidigen.

2. Welche neuen Fähigkeiten und Kompetenzen wurden während des Praktikums entwickelt?

Fähigkeiten: Teamarbeit, aktives Zuhören, zwischenmenschliche Fähigkeiten, Zeitmanagement, Informationsanalyse.

Kompetenzen: Mehrsprachige Kompetenz, Persönliche, soziale und Lernkompetenz Kompetenz, Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit, digitale Kompetenz. Lese- und Schreibkompetenz, mathematische und technische Kompetenz.

3. Welchen Einfluss hat die Praxis des Geschichtenerzählens auf Einzelpersonen, Organisationen und/oder die Gesellschaft gehabt?

Sie hat eine größere Wirkung, als wir uns vorstellen können, da derGroßteil unserer Kommunikation und der Informationen des täglichen Lebens aus Geschichten besteht. Es hilft uns, andere Perspektiven auf verschiedene Auswirkungen zu sehen, Einfühlungsvermögen für andere zu entwickeln und zu verstehen, warum manche Dinge passieren oder so sind, wie sie sind. Es entwickelt eine kreativere Art der Kommunikation und erleichtert es, komplizierte Informationen auf einfache und ansprechende Weise zu verdichten. Es hilft uns, mit unseren Gemeinschaften in Verbindung zu bleiben und Verbindungen mit anderen zu schaffen.

4. Wie stellen Sie sicher, dass Lernende aus marginalisierten Gruppen die Methode auch nach dem Kurs anwenden können?

Wir können ihnen vorschlagen, diese Übung mit ihren Familien und Freunden durchzuführen, um noch mehr über ihre engsten und liebsten Menschen zu erfahren. Außerdem können wir sie

ermutigen, diese Übung jedes Mal zu machen, wenn sie sich unsicher oder niedergeschlagen fühlen, um sich daran zu erinnern, wer sie sind und was sie erlebt haben.

Es ist auch ein großartiges Instrument, das am Arbeitsplatz eingesetzt werden kann, um Teambildung und Teamgeist zu fördern, da es jedem freisteht, zu teilen, was er möchte, und die Form des Teilens frei ist.

5. Wie wurden die Auswirkungen der Ergebnisse gemessen?

Die nicht digitalen und digitalen Arbeiten der Teilnehmer wurden gesammelt. Außerdem haben wir ein Pizza-Evaluierungstool in kleinen Gruppen verwendet, um die Auswirkungen zu sehen, die sie erzeugen, wobei sie ihre Namen verwenden oder anonym bleiben konnten.

IV. Wichtige Lernpunkte der Praxis des Geschichtenerzählens

1. Welche Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens können auf andere Lehrpläne übertragen werden?

Das Werkzeug des Selbstausdrucks ist eines der wichtigsten bei diesen Aktivitäten, ebenso wie die Fähigkeit zu teilen und anderen zu vertrauen. Diese Praxis hilft uns, eine Verbindung innerhalb einer vielfältigen Gruppe und zu den Trainern/Erziehern/Moderatoren herzustellen. Die Fähigkeit, klare Informationen zu übermitteln, ist die stärkste Fähigkeit, die entwickelt werden kann, da die meisten unserer menschlichen Beziehungen darauf beruhen. Sie können diese Erfahrung in ihren zukünftigen Interaktionen und vertrauensbildenden Situationen nutzen.

3. Da wir uns auf das Geschichtenerzählen für marginalisierte Gruppen konzentrieren, schreiben Sie bitte eine Erfolgsgeschichte aus der Praxis auf.

Die Geschichte, wie Jim Jorstad zu einem der bekanntesten Dokumentarfotografen für Zeitschriften wurde, weil er Geschichten erzählen wollte. https://www.youtube.com/watch?v=QhJDUIQ9EzY

Die Geschichte von Ashley Fell als Geschäftsfrau und wie eine gute Geschichtenerzählerin und das Verständnis für diese Praxis sie zu einer der Besten in ihrem Bereich gemacht haben.
https://www.youtube.com/watch?v=mSi0kmqOBu4

WIE HABEN WIR DIE BEST PRACTICES EINGESETZT ?

Chapter 6

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EDUSTORYTELLING

Wie haben wir die Best Practices eingesetzt?

Die besten Praktiken wurden genutzt, um die Bildungsinhalte für den EduStorytelling-Lehrplan (IO1 - TO LINK) zu entwickeln. Das Curriculum und seine Aktivitäten wurden dann im Rahmen des Joint Staff Training Events in Stintino (Italien) vom 26. Juli bis 1. August 2021 getestet.
Die Aktivitäten waren wie folgt geplant:

Tag 1	Tag 2	Tag 3
Gegenseitiges Kennenlernen Teambuilding-Aktivität	Eisbrecher & Teambildung **- die Geschichte hinter meinem Namen** **- Spiel der Möglichkeiten** Offizielle Eröffnung	-Erzählen Sie eine gemeinsame Geschichte -Heldenreise
	Einführung in das Geschichtenerzählen	**- Collage**
	Eisbrecher **Erzählen (und Zuhören) einer Geschichte**	Digitale Alphabetisierung vs. traditionelle Alphabetisierung (Vergleichende Diskussion von schriftlicher zu digitaler Alphabetisierung, digitale Äquivalente zu traditionellen Wegen, digitale Kluft, Auswirkungen und Hindernisse)
	Einführung in die digitale und mediale Revolution **- Was ist das?** **- Selbstporträt**	- Einführung in Bild- und Videobearbeitungsprogramme - - Ein Drehbuch schreiben - Erstellen und bearbeiten Sie Ihre Wirkungsgeschichte

Tag 4	Tag 5	Tag 6	Tag 7
- Brian the Onion - Video Geschichtenerzählen **- Sprachaufzeichnung**	Einfühlsame Interviews	**- Evaluierung des Impact Storytelling** **- Digitale Geschichten, die Ihr Leben beeinflusst haben (praktisch)**	Bewertungstag
Tauschen Sie sich mit den anderen Teilnehmern über die geleistete Arbeit aus, holen Sie Feedback ein und nehmen Sie bei Bedarf Anpassungen vor.	Am Ende der Sitzung tauschen die Teilnehmer mit der Gruppe die Informationen aus, die sie erhalten haben, und bringen ihre Erfahrungen aus dieser Aktivität zum Ausdruck.	Entwicklung von Instrumenten für den NFE zur Förderung von Kompetenzen im Bereich des digitalen Geschichtenerzählens und der neuen Medienkompetenz	
Personal Branding und Promotion auf dem Arbeitsmarkt durch digitales Storytelling: Wie man Foto- und Video-Lebensläufe erstellt.	-Energiespender - Erzählungen mit Sketchnotes	Präsentation der erstellten Tools	
Praktische Sitzung im Anschluss an die Veranstaltung Personal Branding	Zusammenfassen mit Sketchnotes	Rückmeldungen zur Gliederung des DigiStories Guide	

EDU STORY TELLING-TRAINING

Chapter 7

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EDUSTORYTELLING

EduStorytelling-Training

Das Joint Staff Training Event wurde vom 26.07.2021 bis 03.08.2021 in Stintino (Italien) durch den gastgebenden Partner MV International durchgeführt. 11 Personen waren anwesend und nahmen an den Aktivitäten teil. Das allgemeine Ziel des Projekts war es, die Lücke bei den digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen europäischer Erwachsener aus benachteiligten Verhältnissen durch die Methode des digitalen Geschichtenerzählens (Digital Storytelling, DST) als Weg zur Entwicklung hochwertiger digitaler Fähigkeiten und Kompetenzen mit dem Ziel zu schließen, die Einstellung zur Interaktion mit Gleichaltrigen und zum kooperativen Lernen zu verbessern, die Teil einer umfassenden digitalen Kompetenz sind, um die persönliche Entwicklung, die aktive Bürgerschaft und die Beschäftigungsfähigkeit zu fördern.

Die spezifischen Ziele der Mobilität waren folgende:

- *Erforschung des Bildungspotenzials von DST als innovatives Instrument zur Verbesserung der digitalen Kompetenzen der EU-Bürger, in Übereinstimmung mit den Grundsätzen des EU-Rahmens für digitale Kompetenzen der Bürger.*
- *Entwicklung einer grenz- und sektorübergreifenden Synergie mit dem Ziel, innovative Modelle der Storytelling-Ausbildung zu entwickeln, die auf die Bedürfnisse von erwachsenen Lernenden zugeschnitten sind*.
- *Aufbau einer größeren Gemeinschaft von Storytelling-Praktikern, die MOOC-Kurse nutzen und sich mit Gleichgesinnten austauschen*.

Der Schulungskurs umfasste 11 Teilnehmer, die jeden Tag alle an den vorgesehenen Aktivitäten teilnahmen. Die Methoden der nicht-formalen Bildung und des digitalen Geschichtenerzählens wurden in allen Phasen der Aktivitäten eingesetzt. Zu Beginn des Kurses wurden die TeilnehmerInnen herzlich begrüßt und erhielten einen Text mit den Hauptzielen des Kurses. Die Teilnehmer erhielten auch logistische Informationen über den Ort, an dem Frühstück, Mittag- und Abendessen serviert werden sollten. Danach begann der Trainer mit der Teambildungsaktivität, damit sich die Teilnehmer der Gruppe gegenüber öffnen und sich willkommen fühlen konnten.
Jeder Tag begann mit Kennenlernspielen und Teambuilding-Aktivitäten, die dazu dienten, sich gegenseitig kennenzulernen und sich langsam in die Arbeitsatmosphäre einzufinden und eine Teamatmosphäre zu schaffen.
Während der Schulungstage wurden verschiedene Aktivitäten durchgeführt, z. B. "Die Geschichte hinter meinem Namen", bei der die Teilnehmer ihren Namen und eine Geschichte über sich selbst nennen und dann an die anderen Teilnehmer weitergeben mussten, und "Spiel der Möglichkeiten", bei dem die Teilnehmer in kleine Gruppen aufgeteilt wurden und einer Person in jeder Gruppe ein Objekt zuweisen mussten, das sie dann dem Rest der Gruppe vorführen mussten, ohne zu sprechen. Diese ersten Aktivitäten ermöglichten es den Teilnehmern, sich aktiv zu beteiligen, indem sie ihre Erwartungen, Beiträge und Befürchtungen zu dem Projekt zum Ausdruck brachten. Sie teilten ihre Gedanken und Vorschläge mit der Gruppe und dem Organisationsteam.
Die Teilnehmer erhielten alle Informationen über die Tagesordnung und die Aktivitäten, die während des JSTE stattfinden werden. Die Teilnehmer erhielten auch eine Zusammenfassung der Hauptziele der Schulung.

Darüber hinaus wurden die folgenden Aktivitäten durchgeführt:
- "Erzählen Sie uns die Geschichte hinter Ihrem letzten Foto", bei der die Teilnehmer in Paare aufgeteilt wurden und das letzte Foto zeigen mussten, das sie vor der Teilnahme am Workshop gemacht hatten. Die Übung endete mit einer kurzen zusammenfassenden Diskussion über das Finden von Geschichten in alltäglichen Momenten und einem Brainstorming darüber, wie interessante Erzählungen um kleine Lebensereignisse herum aufgebaut werden können.
-Erzählen (und Zuhören) einer Geschichte", bei der die Teilnehmer eine Geschichte erzählen mussten und nach einer Weile von den anderen Teilnehmern aufgefordert wurden, weitere Details

zu nennen. Der Zweck dieser Aktivität war , durch aktives Erzählen Verbindungen zwischen den Teilnehmern aufzubauen und die Fähigkeit zu entwickeln, Muster in Geschichtenstrukturen zu erkennen.
Die TeilnehmerInnen zeigten so großes Interesse an diesen Aktivitäten, dass eine Diskussion darüber stattfand, wie digitales Geschichtenerzählen ein dringend benötigtes Instrument zur Unterstützung des informellen Lernens sein kann.
Anschließend fanden Aktivitäten mit Schwerpunkt auf digitalen und sozialen Medien statt. Die TeilnehmerInnen folgten einer kurzen Sitzung über den Unterschied zwischen digitaler und traditioneller Bildung (vergleichende Diskussion von schriftlicher zu digitaler Bildung, digitale Entsprechung zu traditionellen Wegen, digitale Kluft, Auswirkungen und Barrieren).
Eine Sitzung war komplett auf eine Einführung in Bild- und Videobearbeitungssoftware ausgerichtet. Die Teilnehmer erhielten einführende Informationen darüber, wie man ein Drehbuch schreibt, und begannen dann, das Drehbuch individuell zu schreiben. Nachdem sie es fertiggestellt hatten, wurden sie angewiesen, einen Drehbuchentwurf für die Erstellung eines Videos zu schreiben. Sie erhielten die notwendigen Anweisungen und genügend Zeit, um diese Aufgabe zu bewältigen. Der Zweck dieser Aktivität war , die Schreibfähigkeiten zu verbessern, mehr über das Erzählen von Geschichten zu erfahren und zu lernen, wie man eine Geschichte auf effiziente Weise erzählt und Ideen und Gedanken organisiert.
Der Einsatz von sozialen Medien, digitalen Instrumenten und Marketingtechniken in der neuen Medienkompetenz erregte die besondere Aufmerksamkeit der Teilnehmer. Die nächste Sitzung begann mit der Aktivität "Brian the Onion - Video-Storytelling", bei der die Teilnehmer in kleine Gruppen eingeteilt wurden und die notwendigen Informationen über den Ablauf der Aktivität erhielten.
Durch diese Aktivität erwarben die Teilnehmer Kenntnisse über die Zusammenstellung einer Geschichte, verbesserten ihre Synthetisierungsfähigkeiten, konnten ein kurzes Video bearbeiten und einen kurzen Film über ein Thema produzieren. Nach Abschluss dieser Aktivität mussten die Teilnehmer ihre Präsentation per Sprachaufnahme vorführen. Sie hatten eine Stunde Zeit, um ihre Geschichten auf ihren Smartphones zu entwickeln. Am Ende der Sitzung stellten die Teilnehmer ihre Arbeit vor der Gruppe vor. Darüber hinaus wurde eine Aktivität zum Thema Personal Branding und Förderung auf dem Arbeitsmarkt durch digitales Storytelling durchgeführt: Wie erstellt man Foto-Lebensläufe und Video-Lebensläufe . (Präsentation über die Entwicklung digitaler Lebensläufe zur Förderung des Erwerbs von Beschäftigungskompetenzen auf dem digitalen Arbeitsmarkt). Der Trainer nutzte praktische Beispiele, um die Präsentation zu halten.
Weitere Aktivitäten fanden in den letzten Tagen der Schulung statt: eine Aktivität namens "Empathie-Interviews" - nachdem die Ausbilder die Anweisungen gegeben hatten, trennten sich die Teilnehmer und begannen zu arbeiten. Zunächst wurde eine Gruppe von Teilnehmern zum Interviewer und die andere Gruppe diente als Befragte. Einige von ihnen nutzten digitale Tools, um zu intervenieren, während andere die klassische Form wählten und sich Notizen machten. Ziel dieser Aktivität war es, so viele Informationen wie möglich aus den Erfahrungen der Menschen über die Themen zu sammeln, die sie beschäftigen, und die Entscheidungen zu verstehen, die die Menschen treffen, und die Gründe, warum sie sie treffen. Indem er sich in die Gedanken, Gefühle und Motivationen einer anderen Person hineinversetzte und sie verstand, konnte der Interviewer die Entscheidungen, die diese Person traf, ihre Verhaltensweisen und ihre Bedürfnisse erkennen. Dies half in einem zweiten Schritt bei der Innovation und der Entwicklung von Produkten oder Dienstleistungen, die am besten zu dieser Person passen. Am Ende der Sitzung tauschten die Teilnehmer mit der Gruppe die Informationen aus, die sie erhalten hatten, und brachten ihre Erfahrungen aus dieser Aktivität zum Ausdruck.
Eine weitere Aktivität namens "Erzählungen mit Sketchnotes", bei der jeder Teilnehmer ein Blatt mit einigen Elementen (Formen, Elemente, Personen, Objekte) erhielt, die ein Wörterbuch in Sketchnotes als Grundlage für die Entwicklung einer Geschichte darstellten. Der Trainer wies sie an, die von ihnen erstellten Elemente in mehrere Gruppen mit denselben Merkmalen aufzuteilen. Jeder Teilnehmer erhielt eine Karte aus jeder Gruppe und setzte sie zu einer Geschichte zusammen, die sich auf die vorherigen Aktivitäten bezog.

Im letzten Teil der Schulung arbeiteten die Teilnehmer an der Aktivität "Zusammenfassen mit Sketchnote". - Diese Aktivität bestand aus 5 Schritten, die die Teilnehmer durchliefen. Der erste Schritt war die Planung, bei der die Teilnehmer planten, wie sie sich Notizen machen wollten, und überlegten, welche Komponenten die Sketchnote beeinflussen würden. Der zweite Schritt war das Zuhören, bei dem die Teilnehmer darauf achteten, was der Sprecher sagte, und auf die wichtigsten Punkte achteten. Nachdem sie dem Redner zugehört hatten, begannen sie mit der Verarbeitung und entschieden sich für den Inhalt, der markiert werden sollte. Die Teilnehmer bekamen Zeit zum Nachdenken und gingen dann zum nächsten Schritt über, bei dem sie die gesammelten Informationen aufschreiben sollten. Am Ende erzählte jeder Teilnehmer eine Zusammenfassung einer Geschichte, die er gehört hatte, und die Elemente, die er zur Erstellung von Sketchnotes verwendet hatte. Durch diese Aktivitäten verbesserten die Teilnehmer ihre Fähigkeiten im Umgang mit den sozialen Medien, digitalen Instrumenten und Marketingtechniken im Bereich der neuen Medienkompetenz. Sie lernten, wie man ein kurzes Video schneidet und einen kurzen Film über ein Thema produziert, sowie Foto- und Video-Lebensläufe zu erstellen. Jede Aktivität diente unterschiedlichen Zwecken: dem Aufbau von Verbindungen zwischen den Teilnehmern, dem Auslösen von Diskussionen und Interaktionen zwischen den Teilnehmern, dem Austausch persönlicher Geschichten und Erfahrungen sowie der Verbesserung der Schreibfähigkeiten der Teilnehmer und der allgemeinen Stärkung ihrer Fähigkeiten durch innovative Lernwege. Die Methodik der NFE und des digitalen Geschichtenerzählens wurde bei allen vorgesehenen Aktivitäten angewandt. Am Ende eines jeden Tages wurde eine abschließende Bewertung durchgeführt, die auf dem Feedback der Teilnehmer zu den Aktivitäten und ihren Ergebnissen basierte.

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Chapter 8

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EDUSTORYTELLING

Schlussfolgerungen

Insgesamt zeigen die Fragebögen, dass die Befragten insbesondere die Multikulturalität und Heterogenität der Gruppenteilnehmer sowie das anregende und freundliche Arbeitsumfeld schätzten. Andererseits beschwerten sich einige der Teilnehmer über die Leistungen der Ausbilder und zeigten sich allgemein enttäuscht über deren mangelnde Klarheit und Organisation während des Programms.

Was die im Fragebogen geforderte Selbstanalyse in Bezug auf die Fähigkeiten betrifft, die darauf abzielte, das Niveau vor und nach der Schulung zu vergleichen, was aus den sozialen und weichen Fähigkeiten hervorgeht, so zeigten die Fragebögen zur Selbsteinschätzung, dass die meisten Teilnehmer sich selbst vor der Schulung als mittleres bis hohes Niveau (4 bis 5, maximal 5) einschätzten. Diese Kompetenzen waren: Kommunikation, Konfliktlösung, aktives Zuhören, Empathie, Beziehungsmanagement, respektvolle Führung, Teamarbeit, Problemlösung, zwischenmenschliche Fähigkeiten und Flexibilität/Anpassungsfähigkeit. Vor allem aus dem Grund, dass es einen hohen Grad an Entwicklung gab, erklärten die meisten Teilnehmer im Allgemeinen, dass sie diese Kompetenzen um einen Wert von +1 entwickelt haben.

Auch bei den zwischenmenschlichen Fähigkeiten und der Verhandlungsführung sahen die meisten Befragten eine Verbesserung von +1, wie auch bei den oben genannten Kompetenzen, was zeigt, dass sie die Möglichkeit hatten, Fähigkeiten wie emotionale Intelligenz, persönliches Empowerment und Logik/Verständnis zu entwickeln. Einige sahen eine Verbesserung von Stufe 3 auf 4. Die gleiche Veränderung wurde von den meisten Befragten bei den Fähigkeiten zum Umgang mit Menschen und zum Veränderungsmanagement festgestellt, wobei beide mit +1 bewertet wurden.

Der Zweck des Fragebogens bestand nicht nur darin, zu verstehen, wie nützlich die Schulung für die Teilnehmer war, sondern auch darin, zu verstehen, was sie als Schwachpunkte empfanden, so dass wir verstehen und verbessern konnten, wo wir konnten. Obwohl einige der Teilnehmer einen Mangel an Vorbereitung und Organisation der Ausbilder in einem speziellen Kontext sowie einige Lücken in der Ausstattung (technische Ausrüstung, Internetzugang usw.) bemängelten, ist der allgemeine Eindruck, dass die Schulung die Nutzung von Kreativität als Instrument für die Integration und den kollegialen Austausch bewährter Verfahren gefördert hat.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EDUSTORYTELLING

EDUSTORYTELLING DigiStories Guide

Digital Storytelling as an instrument to foster the acquisition of digital literacy in Adult learners

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Open Educational Resources

This work is licensed under the **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License**