



ERZÄHLEN DER EIGENEN (LEBENS-)GESCHICHTE

WORKSHOP-MODULE



FÄHIGKEITEN IN DER MEDIENPRODUKTION

WORKSHOP-MODULE







I.I.S.S. Piaget-Diaz
ITALIEN



die Berater
ÖSTERREICH



EUROGEO
BELGIEN



Asociación
MUNDUS

Asociación Mundus
SPANIEN

pistes solidaires

Pistes Solidaires
FRANKREICH



Replay Network
ITALIEN



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



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.





INHALT

1. Einleitung	3
2. Methodischer rahmen	5
2.1. Das erzählen von persönlichen geschichten als lernprozess	5
2.2. Erzählen persönlicher geschichten als weg zu individuellem empowerment ..	6
2.3. Die heldinnenreise: ein narratives modell zur arbeit an veränderungen	8
2.4. Die schritte der „reise“	10
2.5. Digitales geschichtenerzählen als tool zur förderung der interaktivität	13
2.6. Vom digitalen geschichtenerzählen über das digitale story-mapping	15
2.7. ESRI STORY MAPS - ein digitales medium für das erzählen persönlicher geschichten ..	17
2.8. ESRI STORY MAPS vorlage: die story map tour SM	18
2.9. ESRI's neue Story-Map-plattform	21
3. "My story map" - der workshop	21
3.1. Ein erfahrungsorientierter ansatz für die non-formale bildung	21
3.2 . Workshopstruktur, aufbau und dauer der einheiten	22
3.3. Gruppengrösse	24
3.4. Kooperatives lernen: die bedeutung der gruppe im lernprozess	25
3.5. Arbeit mit der gruppe: die bedeutung des co-leadings	26
3.6. Grenzen der intervention	27
4. Lernziele	28
4.1. Die lerndimension im rahmen des workshops my story map	28
5. Self- assessment	39
5.1. Selbsteinschätzung zur förderung des lernenden-zentrierten lernens	39
5.2. Die rolle der selbsteinschätzung im rahmen des workshops my story map	40
6. Lernmaterialien	41
Phase 1: sich selbst und die gruppe abbilden	42
Phase 2: (persönliche) geschichten abbilden	59
Phase 3: eine eigene story-map erstellen	76
Phase 4: die zukunft abbilden	92
7. ANHANG I: self-assessment – handout zu den kompetenzen	95
8. ANHANG II: self-assessment – formular zu den kompetenzen	100
9. Über das projekt	106
10. Schlussbetrachtung	107



1. EINLEITUNG

Laut [EUROSTAT](#) hatten im Jahr 2018 10,6 % der 15- bis 24-Jährigen in der Europäischen Union höchstens einen mittleren Schulabschluss und befanden sich nicht in einer Aus- oder Weiterbildung (laut EU-Definition early school leavers (ESL) frühe SchulabbrecherInnen).

Die Profile junger Menschen, die nicht in der allgemeinen bzw. beruflichen Bildung weitermachen, und die Herausforderungen, denen sie sich stellen müssen, sind sehr unterschiedlich. Ein Teil von ihnen hat möglicherweise eher geringere Bildungsziele und benötigt Motivation und Ermutigung, damit diese steigen. Andere haben Schwierigkeiten beim Wechsel von einer zur nächsten Schul- bzw. Bildungsform. Für andere wiederum hat Bildung keine so hohe Priorität wie das Erzielen von Einkommen oder die Erfüllung anderer Aufgaben und sie benötigen Lösungen, die es ihnen ermöglichen, Arbeit und Lernen zu kombinieren. Einige sind womöglich mit mehreren Nachteilen, etwa auch mit gesundheitlichen und psychosozialen Problemen konfrontiert und benötigen eine komplexere Unterstützung.

Die Arbeit mit SchulabbrecherInnen erfordert daher einen Ansatz, der die spezifischen Hintergründe und die Einzigartigkeit jeder einzelnen Person berücksichtigt.

My Story Map bietet Bildungsfachkräften und JugendarbeiterInnen, die SchulabbrecherInnen in nicht-formalen Bildungsangeboten zur Wiederaufnahme von Lernaktivitäten motivieren wollen, pädagogisches Werkzeug zur Anwendung der Methodik des digitalen Story-Mapping.

Die Workshop-Module „Erzählen der eigenen (Lebens-)Geschichte“ und „Fähigkeiten in der Medienproduktion“ sind ergänzend gedacht. Durch Kombination von Aktivitäten aus beiden Bereichen können bedürfnisorientiert Workshops mit mehreren Sitzungen gestaltet werden, in welchen Jugendliche gleichzeitig lernen und produzieren, den Kontext, Ursachen und Beweggründe ihres Schulabbruchs untersuchen und dies in Form einer Geschichte digital organisieren können. Die entstandenen Story-Maps können am Ende des Workshops online gestellt und mit ihren Peers geteilt werden.

Die Bewertung des Lernens ist wichtiger Teil des Bildungsansatzes von My Story Map und basiert auf den Ergebnissen eines Selbstbewertungsprozesses, der von den Lernenden für eine Reihe von (in einfacher Sprache) beschriebenen Kompetenzen durchgeführt wird. Dies hat eine Reihe von Vorteilen: die Workshop-TeilnehmerInnen werden stimuliert, ihr Lernen bewusster, und sowohl als Chance als auch als persönliche Entscheidung wahrzunehmen. Durch das Abgehen vom Leistungsvergleich in Bezug auf vordefinierte Standards oder Vergleichswerte kann darüber hinaus eine angstfreiere Atmosphäre geschaffen werden. Auf der Basis der Bewertungsergebnisse können nächste Schritte für den individuellen Lernprozess definiert werden.



Dieses Handbuch ist in fünf Teile gegliedert:

- Der erste Teil beschreibt die Methodik des persönlichen digitalen Story-Mapping. Die wichtigsten Qualitäten in Bezug auf die Arbeit mit SchulabbrecherInnen werden hervorgehoben und ein Überblick sowie nähere Informationen über die wichtigsten Arbeitsinstrumente gegeben, die die Grundlage für die Lernerfahrung der Workshops bilden.
- Der zweite Teil gibt einen Überblick über die Struktur des Workshops, begleitet von der Darstellung der verschiedenen Lernphasen und den wichtigsten Leitlinien für die Umsetzung.
- Der dritte Teil geht tiefer auf die Lernziele der Module ein, betrachtet die Kompetenzen, die im Workshops gefördert werden, und beschreibt digitales Story-Mapping im Kontext von Schulabbruch.
- Der vierte Teil widmet sich dem Element der Selbsteinschätzung und zeigt, wie die Bewertungsergebnisse sowohl für die Lernenden als auch für die Workshop-LeiterInnen eine Resource sein können.
- Der fünfte Teil enthält eine Sammlung von ausgewählten Lernmaterialien für die My Story Map Workshops. Die Workshop-LeiterInnen sind frei in der Auswahl und Zusammenstellung der Materialien, je nach den Bedürfnissen ihrer spezifischen Lerngruppe. In diesem Handbuch sind sie nach Inhalt und Zweck jeder einzelnen Einheit geordnet.



2. METHODISCHER RAHMEN

2.1 Das erzählen von persönlichen geschichten als lernprozess

Geschichtenerzählen (story telling) ist ein Ritual, das so alt ist wie jede bekannte Kultur. Lange bevor das geschriebene Wort überhaupt existierte war das Erzählen die primäre Art der Informationsweitergabe. Das Geschichtenerzählen ist eine soziale und kulturelle Aktivität und eine der ältesten Formen des menschlichen Ausdrucks, die mit dem Austausch persönlicher Geschichten begann, um das Wissen von einem zum anderen weiterzugeben.

Der Workshops My Story Map dreht sich ganz um die Praxis des Erzählens von persönlichen Geschichten und der autobiografischen Erzählung. Genauer gesagt, wird folgender Ansatz genutzt:

“Serious storytelling, outside the context of entertainment, where the narration progresses as a sequence of patterns impressive in quality, relates to a serious context, and is a matter of thoughtful process. (...) The general meaning of seriousness has many adjectives and other synonyms, such as: considerate, caring, affective, helpful, compassionate, reflective, introspective, higher level of awareness, or matter of importance.” (Lugmayr, Suhonen and Sutinen, 2015).¹



Der Prozess des Austauschs von Geschichten, der innerhalb des Workshops stattfindet, verfolgt nicht das Ziel, ein Publikum zu unterhalten. Deshalb werden Elemente wie Inhalt, Vortragsweise und Publikumsbeteiligung mit ganz anderen Augen betrachtet. Der Zweck des Workshops ist auch nicht das Erlernen von Techniken, um die beste Pointe zu setzen oder die einprägsamste Story zu schreiben, sondern vielmehr die Erforschung von Möglichkeiten, wie man der besonderen Erfahrung junger SchulabbrecherInnen Stimme und Würde verleiht. Dies kann nur durch einen Prozess geschehen, der die Jugendlichen dabei unterstützt, sich ihrer eigenen Situation bewusst zu werden und gleichzeitig die wesentlichen Komponenten des 'story telling' zu berücksichtigen. Diese Komponenten können in den folgenden vier Punkten zusammengefasst werden können:

- **Perspektive:** Jede Geschichte vermittelt eine Perspektive, so dass eine subjektive Sicht auf einen bestimmten Aspekt der Geschichte vermittelt wird. Zur Perspektive gehören Handlungsfunktionen wie Wahrnehmung/Emotion, Wiedergabe/Darstellung;
- **Erzählung:** Die Erzählung ist der eigentliche Inhalt der Geschichte, der auf der Grundlage von Handlungsobjekten und narrativen Komponenten erstellt wird. Es umfasst Funktionen wie: Zeit/Raum, Ursache/Effekt und Sequenz/Handlung;
- **Interaktivität:** Insbesondere mit der Entwicklung digitaler Medien ist die Interaktion in der Welt des Geschichtenerzählens unerlässlich geworden. Es beinhaltet Handlungsfunktionen wie: Mensch-Computer-Interaktion, Feedback und Einbindung, Modifikation/Entscheidung des narrativen Ablaufs.
- **Medium:** Während die anderen Aspekte sich auf die eigentliche Geschichte konzentrieren, befasst sich diese Funktion mit den verwendeten Technologien und Medien.

¹ Lugmayr, Artur & Sutinen, Erkki & Suhonen, Jarkko & Islas Sedano, Carolina & Hlavacs, Helmut & Suero Montero, Calkin. (2017). Serious storytelling - a first definition and review. Multimedia Tools and Applications. 76.



2.2 Erzählen persönlicher geschichten als weg zu individuellem empowerment

Die gesamte Lernerfahrung des Workshops zielt darauf ab, den Teilnehmenden einen Ort zu bieten, an dem sie sich sicher und wohl fühlen, um ihren abgebrochenen Bildungsweg zu analysieren. Dieser Prozess soll ihnen Kraft geben, um ihre persönliche Sichtweise ausdrücken zu können.

Individuelles Empowerment ist ein Prozess der Wiederherstellung von (Selbst-)Vertrauen und Selbstrespekt. Dies geht mit der Verpflichtung einher, (Selbst-)Verantwortung zu übernehmen und auch unter schwierigen Umständen aufrechtzuerhalten, und führt zu einem Übergang von einer Situation der Passivität hin zu Aktivität und Initiative. Das kritische Bewusstsein entwickelt sich Seite an Seite mit dem Lernen und der Fähigkeit, sich auszudrücken.

Laut dem brasilianischen Pädagogen und führenden Verfechter der kritischen Pädagogik Paulo Freire sind hilflose Menschen sprachlos. Ihnen fehlt die Fähigkeit, sich und ihre Welt kreativ und freiwillig auszudrücken. Aus dieser Perspektive ist der Wert des Selbstausdrucks wichtig, denn individuelles Empowerment ist Voraussetzung persönlicher Entwicklung in einem sozialen Rahmen. Für sich selbst sprechen zu lernen bedeutet, aus dem Schatten des Gefühls der Hilflosigkeit hervorzugehen, Initiativen zu ergreifen und sich in Bezug auf die Umwelt und die Zukunft selbst prägen zu können, sich nicht in einer Opferposition zu sehen. Kritisches Bewusstsein äußert sich in der Fähigkeit, zu denken und zu kritisieren. Der Übergang vom Fehlen einer Stimme zur Fähigkeit, der Stimme Ausdruck zu verleihen, ist sowohl eine körperliche als auch eine geistige Veränderung. Während Isolation Lähmung und Stille bedeutet, ist soziale Zugehörigkeit mit aufrechter Haltung und Handlung verbunden.

Persönliche Geschichten bauen oft auf Auslassungen oder dem „Unausgesprochen“ auf und machen so den Prozess des Verstehens für Außenstehende unverständlich. Im Gegensatz zur fiktiven Erzählung basieren historische und autobiografische Erzählungen auf einer Handlung, die eine chronologische Abgrenzung, Anfang und Ende aufweist. Zudem implizieren historische und autobiografische Erzählungen einen Leitfaden, ein demonstratives und interpretatives Ziel sowie genau beschriebene Fakten. Das Erzählen persönlicher Ereignisse kann also nicht darauf reduziert werden, eine zeitliche Abfolge „in Worte zu fassen“. ‘Story telling‘ bedarf nämlich auch der Fähigkeit, logische Konnektoren und Gliedsätze sinnvoll zu nutzen, um eine logische Abfolge des entwickelten „Diskurses“ zu entwickeln. Es muss gelernt werden, die Akteure (wer?), den Zeitrahmen (wann?), die Orte (wo?), Ursachen und Motivationen (warum?) zu identifizieren, ein Ereignis (wie?) zu beschreiben und schließlich die Auswirkungen und den Umfang der beschriebenen Fakten (welche Folgen?) zu bewerten.



Der Workshop My Story Map ermöglicht SchulabbrecherInnen, sich an einem Prozess des persönlichen Geschichtenerzählens zu beteiligen. Damit sollen die Jugendlichen ein Ereignis, eine Situation, eine Periode ihres Lebens aufklären und diesem/r so Sinn geben. Sie sollen so eine Gelegenheit haben, ihr Denken zu strukturieren und nach den Ursachen, Zusammenhängen und dem Umfang der Fakten, die sie in ihren Geschichten erzählen, zu suchen. Geschichtenerzählen verbessert die Fähigkeit, sich genau auszudrücken. Durch diesen Prozess lernen die Jugendlichen letztlich nicht nur, Fakten und Ereignisse zu identifizieren und beschreiben, sondern auch, sie zu verstehen.

Aus pädagogischer Sicht ist das persönliche Geschichtenerzählen ein Weg, die eigene Vergangenheit zu artikulieren. Dies bietet die Möglichkeit sich selbst zu analysieren und besser kennenzulernen, das eigene persönliche Bewusstsein zu steigern und individuelles Empowerment zu fördern.

Darüber hinaus bietet der Workshop die Möglichkeit, Formen des persönlichen Ausdrucks zu erforschen, die anders im Vergleich zu jenen sind, denen Menschen in ihrem täglichen Leben begegnen. Im Alltag umfassen Kommunikationsformen hauptsächlich elementare Handlungen des Sprechens oder Schreibens, die auf ein bestimmtes Ergebnis im Alltag abzielen. Durch die Möglichkeit, verschiedene Ausdrucksformen, wie Bild, Ton und Video, zu verwenden, können Jugendliche den eigenen Ausdruck erweitern und mit diesem experimentieren.



2.3 Die heldinnenreise: ein narratives modell zur arbeit an veränderungen

Da die Lernerfahrung des Workshops My Story Map einen starken Fokus auf die persönliche Entwicklung legt, ist eines der wichtigsten Erzählmodelle, die in den Workshop-Modulen übernommen werden, dasjenige der HeldInnenreise (the hero's journey).

Die HeldInnenreise ist ein Modell, das von Joseph Campbell² erstmals 1949 in der Anthropologie identifiziert und definiert wurde. Campbell untersuchte Mythologien und Religionen vieler Kulturen auf der ganzen Welt und kam zu dem Schluss, dass alle ausgeprägte gemeinsame Elemente haben. „Monomythos“ nannte Campbell diese Reihe gemeinsamer Elemente, die alle - auch isolierte und/oder geographisch voneinander weit entfernte - menschlichen Kulturen verbinden. Es scheint also eine (kommunikative) Wurzel zu geben, an der - wenn auch mit vielen Unterschieden und Nuancen - alle menschlichen Kulturen miteinander verbunden sind, und die das kollektive Bewusstsein des Menschen inspiriert.

Schlüsselemente schwingen stark in den Grundelementen der menschlichen Kulturen mit. Sie werden uns seit frühester Kindheit vertraut gemacht und zusammen mit den ersten Geboten der Religionen, mit Märchen, den ersten Schritten in der Lehre der Mythologie und mit Literaturklassikern gelernt. Der Monomythos fasziniert und zieht instinktiv an, wird Teil des Unterbewusstseins. Er erklärt, warum jeder Mensch gerne eine gut erzählte Geschichte hört und welche die Elemente einer guten Geschichte sind. Der Monomythos inspiriert und wird als „der richtige Weg“, eine Geschichte zu erzählen, wahrgenommen. Er beinhaltet alle grundlegenden narrativen Elemente, wird von ihnen definiert und definiert sie gleichzeitig. Auf eindrucksvolle Weise fasst er die grundlegenden Elemente der menschlichen kollektiven Psychologie, der Ethik und der Bedeutung, die Menschen im Leben suchen, zusammen. Der Monomythos stellt eine Art „Reisetagebuch“ dar, nach dem wir unsere Entscheidungen und Erfahrungen bewerten. Obwohl sich die menschliche Gesellschaft in den letzten zweihundert Jahren radikal - und zwar recht schnell und revolutionär - verändert hat, ist die Erfahrung der menschlichen Existenz in ihren Grundelementen fast identisch zu derjenigen vor 10.000 Jahren. Das Verstehen dieser Mechanismen kann bei der kontinuierlichen Suche nach Bewusstsein und Sinn des Lebens von großer Hilfe sein.

2. Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. 3rd edition, New World Library, 2008.



Die HeldInnenreise eignet sich für viele Anwendungen im bildungsbezogenen, pädagogischen sowie therapeutischen Bereich, da sie sehr relevant für die Arbeit an Themen wie Veränderung, Krise, Loslösung, Übergangsriten, Reife und eigentlich allen wichtigen Phasen ist, denen man im Laufe seines eigenen Lebens begegnen kann. Es gibt viele gut dokumentierte Erfahrungen, die belegen, wie die Anwendung der HeldInnenreise auf Bildungsmodule sehr tiefgreifende Ergebnisse liefert. Das Modell ermöglicht es nämlich den Einzelpersonen, Abwehrmechanismen zu überwinden und so effektive Ergebnisse im Hinblick auf persönliches Wachstum und Entwicklung zu erzielen.

Der/die HeldIn muss lernen, die eigenen Grenzen zu kennen und sie anzunehmen. Außerdem muss er/sie lernen, mit dem Schatten in Kontakt zu kommen: die negativen Impulse, die Ängste, die Teil der eigenen Persönlichkeit sind und nicht leicht zugänglich sind, jedoch sehr plötzlich auftauchen, um entscheidende Momente im Leben zu beeinflussen, oder manchmal zu sabotieren. Dieser Schatten sollte nicht vertrieben oder zerstört werden. Er sollte stattdessen wahrgenommen, verstanden und gezähmt werden. Für SchulabbrecherInnen kann die Möglichkeit, ihre eigenen Geschichten durch den Filter des HeldInnenmodells zu betrachten, der erste Schritt zur Stärkung und Selbstwahrnehmung sein.



2.4 die schritte der „reise“

Viele Deutungen der Arbeit Campbells umfassen eine Schematisierung, durch welche die komplexe Struktur des Modells vereinfacht beschrieben und gleichzeitig seine vielen Nuancen erfasst werden können. Christopher Vogler entwarf folgendes Schema, das die Reise in 12 Phasen zusammenfasst:



Zu Beginn der Reise befindet sich der/die HeldIn in der **normalen Welt** (1) und führt ein gewöhnliches Leben. Der/die HeldIn ist sich bereits/nicht bewusst, dass irgendetwas nicht stimmt; eine gewisse Veränderung steht unmittelbar bevor und kann nicht vermieden werden. Dies wird durch den **Ruf des Abenteuers** deutlich (2), der in metaphorischer oder realer Form auftaucht (eine Botschaft, ein Anruf, ein Besuch o.ä.), die Hauptfigur plötzlich aufweckt und ihrer Verantwortung stellt. Oft - aber nicht immer - **verweigert** der/die HeldIn den **Aufruf** (3). Manchmal ist ein weiterer Anlass oder Antrieb notwendig, um die anfängliche Zurückhaltung zu überwinden.

An dieser Stelle findet das Treffen mit **dem/r MentorIn** (4) statt, der/die zu einer Bezugsperson für die Hauptfigur wird und ihr Unterstützung in materieller (Objekte, Ressourcen) oder immaterieller Form (Informationen, Wissen, Ausbildung o.ä.) gibt. Diese Figur ist in allen Kulturen von grundlegender Bedeutung und stellt die Übertragung von Wissen und Weisheit über Generationen dar.

Die Reise des/r HeldIn hat bereits begonnen, doch in der nächsten Phase wird das Zurücklassen der gewohnten Welt und das Starten der Reise in das Unbekannte stark symbolisiert. Der/die HeldIn **überschreitet eine Schwelle** (5), welche physischer oder metaphorischer Natur ist. Oft wird diese erste Schwelle durch eine/n WächterIn, ein zu besiegendes Monster, eine zu überwindende Feindperson, ein zu lösendes Rätsel oder eine Angst des/r HeldIn geschützt. Dies symbolisiert sehr deutlich, dass die Reise nicht ohne Schwierigkeiten erfolgt und mit Aufwand verbunden ist.



Der darauffolgende lange narrative Abschnitt wird durch den **Weg der Prüfungen** (6) dargestellt, den der/die HeldIn auf der Reise in die unbekannte Welt überwinden muss. Auf dieser Reise trifft der/die HeldIn oft auf Verbündete oder Verfeindete, die ihm/ihr helfen zu wachsen. Die Rollen dieser Charaktere können zwar stark variieren, sind aber für die Entwicklung der Geschichte von grundlegender Bedeutung. Denn sie machen deutlich, dass der/die HeldIn nicht alleine auf der Reise ist und diese nicht alleine bewältigen könnte. Durch Konfrontation definiert sich die Hauptfigur, misst ihre Qualitäten, testet ihre Grenzen und bewältigt mit Hilfe der Verbündeten Aufgaben, die, auf sich allein gestellt, außerhalb ihrer Kapazitäten gelegen hätten. In dieser Phase kann der/die HeldIn auch lernen, Demut zu zeigen und um Hilfe zu bitten.

Annäherung (7) ist der nächste Schritt. Eine Veränderung vollzieht sich im Rahmen der Geschichte und der/die HeldIn steht kurz davor, den tiefsten bzw. entferntesten Punkt der Reise zu erreichen. Eine **Prüfung** (8) bringt dies zum Ausdruck: ein Kampf, ein unüberwindbarer Ort, ein Treffen, das die gesamte Geschichte der Hauptfigur definiert. Dieser Test ist dazu vorgesehen, den/die HeldIn nachhaltig zu verändern und repräsentiert die Krise, die Veränderung bzw. den Wendepunkt, nach dem nichts mehr so sein wird wie zuvor.

Auf die Krise folgt die **Belohnung** (9). Diese kann materiell sein, in Form eines Objekts oder eines Schatzes, den der/die HeldIn gesucht hat, oder auch etwas weniger Greifbares, wie Weisheit und Wissen. Dieser Erzählmechanismus ist grundlegend, da er die Tatsache symbolisiert, dass das Ergebnis erst durch die Überwindung von Widrigkeiten erzielt werden kann. Diese Änderung geschieht nie ohne einen Preis, der zu zahlen ist und hoch sein kann. Der/die HeldIn opfert sich, leidet (bleibt manchmal entstellt, verwundet oder verliert etwas so Wichtiges wie einen verbündeten oder geliebten Menschen) und erzielt durch das Opfer eine Veränderung.

An dieser Stelle beginnt die **Rückreise** (10), die sehr oft ein wesentliches Element der Reise selbst darstellt. Dieser Rückweg kann eine Menge Gefahren und Konflikte mit sich bringen und stellt neue Herausforderungen an den/die HeldIn. In verschiedenen Situationen kann die Hauptfigur das im Laufe der Reise Gelernte oder Erworbene in die Praxis umsetzen.

Dies führt zum Höhepunkt der Geschichte, der den Mechanismus von **Tod und Wiedergeburt** (11) des/r HeldIn darstellt. Die Hauptfigur will heimkehren, muss dafür jedoch etwas endgültig zurücklassen. Die Verluste während der Reise scheinen endlich nicht umsonst gewesen zu sein. Der/die HeldIn stirbt – entweder tatsächlich oder metaphorisch (der/die HeldIn wird verwundet, erkrankt oder ist in Todesgefahr) – und wird wiedergeboren. Durch diese Abgrenzung zum Rest der Reise wird der Übergang in die neue Lebensphase besiegelt: Der/die HeldIn entwickelt neue Kräfte, ein neues Bewusstsein sowie Reife.

Schließlich endet die Reise mit der **Rückkehr nach Hause** (12). Dieser Schritt ist ebenfalls ein grundlegender Bestandteil der Geschichte. Der/die HeldIn unternahm die Reise nicht für sich selbst, sondern für seine/ihre Gemeinschaft. Die Rückkehr nach Hause ermöglicht es der Hauptfigur, einen gewissen Status zu erlangen und ihren Platz in der Gemeinschaft einzunehmen. Dennoch ist die Rückkehr nicht krisenfrei. Manchmal wird der/die HeldIn von der Gemeinschaft abgelehnt oder nicht mehr erkannt. Außerdem könnte die Hauptfigur ihren Platz in der Gemeinschaft nicht mehr finden oder erkennen, dass die Gemeinschaft nicht mehr dieselbe, wie zu Beginn ihres Abenteuers ist usw.

Andere Interpretationen der HeldInnenreise können variieren und mehr Gewicht auf andere Elemente legen, werden jedoch diese wesentlichen Phasen des Modells einschließen. Das Modell beschreibt die verschiedenen Phasen des menschlichen Zustandes sehr genau und ist die Geschichte aller Geschichten. Diese Geschichte repräsentiert uns selbst, unsere Gemeinschaft sowie das andauernde Streben nach der eigenen Identität. Sie beschreibt die unzähligen Veränderungen, denen wir im Leben begegnen und hilft uns, unsere Existenz und die bedeutsamsten Momente unseres Lebens zu interpretieren.

Unser gesamtes Leben ist eine einzigartige „Reise“, in der alle Menschen HeldInnen ihrer persönlichen Geschichte und gleichzeitig Figuren in den Geschichten anderer sind. In diesem Sinne haben alle Charaktere, denen die HeldInnen auf ihren Wegen begegnen und die sie von Zeit zu Zeit unterstützen oder aufhalten („die Verbündeten“, „der/die MentorIn“, „der/die WächterIn“, „die Verfeindeten“ etc.) ihre Wurzeln in den tieferen und älteren Urformen unserer Mythen. Sie werden zu sinnstiftenden Symbolen und helfen, die Komplexität der menschlichen Erfahrung, der eigenen Persönlichkeit und derjenigen, denen man auf seinem eigenen Weg begegnet, zu entschlüsseln.

In dem Modell der HeldInnenreise wird deutlich, dass die Hauptfigur ihre sichere Umgebung verlassen muss, damit das Abenteuer beginnen kann. Ein weiteres notwendiges Element für das Modell ist menschliche Nähe, die auf Akzeptanz und Unterstützung basiert. Der/die HeldIn findet sich selbst auch durch die Selbsterkenntnis der anderen wieder. Die Interaktion mit Mitmenschen sowie das Bitten um Unterstützung ohne Gegenleistungen nehmen eine wichtige Rolle für den/die HeldIn ein. Nicht zuletzt deshalb basiert die Erfahrung des Workshops My Story Map auf dem Prinzip, im Rahmen des kooperativen Lernens individuelle Prozesse zu initiieren, bei denen die Teilnehmenden aktiv an den Reisen der anderen teilnehmen und mitwirken können.



2.5 Digitales geschichtenerzählen als tool zur förderung der interaktivität

2001 prägte Marc Prensky den Begriff „Digital Native“³, um die Generation von Menschen zu beschreiben, die im digitalen Zeitalter aufgewachsen sind und sich daher seit frühester Kindheit mit digitalen Technologien auskennen. Sie betrachten diese Technologien als integralen und notwendigen Bestandteil ihrer Kommunikation, ihres Lernens und ganz allgemein ihres Lebens. Andererseits macht die Tatsache, dass junge Menschen im digitalen Zeitalter geboren werden und erfahrene Nutzer digitaler Anwendungen sind, sie nicht automatisch zu ExpertInnen in der Funktionsweise dieser Technologien. Dies ist einer der Gründe, warum der Workshop My Story Map einen praxisorientierten Umgang mit digitalen Technologien anbietet. Der Bezug zu digitalen Technologien ermöglicht es den Teilnehmenden, ihre eigenen persönlichen Erzählungen zu kontextualisieren und zu entwickeln, während sie sich gleichzeitig auf den Produktionsprozess konzentrieren.

Die Bewegung des digital storytelling wurde 1993 in Berkeley, Kalifornien, von Joe Lambert und Dana Atchley, den Gründern des Center for Digital Storytelling, gegründet. Sie waren daran interessiert, Medienproduktion für „normale Menschen“ zugänglich zu machen. In den letzten 30 Jahren hat das Zentrum bewährte Praktiken entwickelt und verbreitet.

Eines der Hauptmerkmale des digitalen Geschichtenerzählens ist die besondere Betonung des Gruppenprozesses und des Austauschs von Erfahrungen zwischen Einzelpersonen. Auch wenn es sich um den Einsatz und die Anwendung digitaler Technologien handelt, liegt der Fokus in erster Linie nicht auf den technologischen Fähigkeiten oder der Entwicklung hochwertiger Medienprodukte. Das Hauptziel ist vielmehr der Aufbau und die Förderung von sozialen Beziehungen durch den Prozess des Zuhörens und Nachdenkens über die Geschichten, die innerhalb von Gruppen ausgetauscht wurden.

Im weitesten Sinne kann digitales Geschichtenerzählen als Prozess der Nutzung von Erzählungen und digitalen Medien für den persönlichen Ausdruck beschrieben werden. Dazu gehören ausdrucksstarke Kanäle wie Blogs, Podcasts und soziale Medien. In einem spezifischeren Sinne ist das digitale Geschichtenerzählen ein Prozess der Erstellung kurzer, persönlicher Geschichten, die mithilfe einer Tonaufnahme in der Ich-Perspektive und/oder bewegten Bildern sowie Musik oder Ton erzählt werden. Aus umfangreicher Planung sowie der Möglichkeit, innerhalb einer vorgegebenen Struktur Entscheidungen zu treffen, entsteht in einem erfolgreichen digitalen Erzählprozess ein hochwertiges digitales Produkt.

3. Prensky, Mark (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. The Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5)



In den heutigen europäischen Gesellschaften bieten Bildung und die Beteiligung am Arbeitsmarkt Zugang zu einer Reihe von Aktivitäten, die einen starken Einfluss auf die Fähigkeiten, Qualifikationen und den sozialen Status der Einzelpersonen haben. SchulabbrecherInnen haben daher statistisch gesehen weniger Chancen auf Zugang zu einer solchen Vielfalt an Beziehungen und sozialen Netzwerken, die im sozialen Umfeld entstehen. Eine solche Ausgrenzung führt oft zu einem niedrigen Maß an sozialem Engagement, Marginalisierung, Abhängigkeitsproblemen, psychischer Belastung, wie Einsamkeit, Gefühlen von Machtlosigkeit oder Nutzlosigkeit, Entmutigung und/oder Entfremdung vom politischen und sozialen System, Misstrauen gegenüber Institutionen und Menschen, Angst und sogar Depression. Um den Herausforderungen, denen sich diese jungen Menschen in ihrem täglichen Leben gegenübersehen, gerecht zu werden, muss ihnen die Möglichkeit gegeben werden, über ihre Emotionen und Probleme zu sprechen und nachzudenken. Gleichzeitig sollen sie ermutigt werden, sich auszudrücken und ihre Identität zu erforschen, ohne Angst zu haben, verurteilt oder missverstanden zu werden.

Multimedia ist eine Sprache, mit der sich junge Menschen leicht identifizieren können. Sie kann daher als Methode dienen, um junge Menschen effektiv zu aktiver Teilnahme, Kreativität und zum Ausdruck ihrer eigenen Meinung zu bewegen. Die Entwicklung und Präsentation digitaler Geschichten ermutigt Jugendliche, von der Rolle der „Konsumentenden“ zur Rolle der „Produzierenden“ überzugehen. Auf diese Weise können sie sich wieder in wichtige soziale Vorgänge und Lernprozesse einfinden.



2.6 Vom digitalen geschichtenerzählen über das digitale story-mapping

Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: ein vergrabener Schatz wird gesucht und die einzige Person, die weiß, wo dieser ist, kann nicht mitkommen. Die Person kann den Weg zum Schatz sehr detailliert beschreiben, jedoch besteht die Gefahr, dass diejenigen, die den Schatz suchen werden, einen Teil der Anleitung vergessen. Eine gute Lösung dieses Problems könnte es sein, die Anweisungen aufzuschreiben. Kommt man jedoch von dem vorgegebenen Weg ab, sind die Wegbeschreibungen nicht mehr zu gebrauchen, da die Anweisungen nur beschreiben, wie der Schatz von einem bestimmten Ausgangspunkt aus zu finden ist. Eine Landkarte löst beide Probleme, die bei der Suche aufkommen könnten. Erstens schließt eine detaillierte Karte der Umgebung des Schatzes die Gefahr aus, wichtige Anweisungen zu übersehen. Zweitens kann die eigene Position auf der Karte ermittelt werden, sollte man sich also verirren, kann so der Weg zum Schatz erneut aufgenommen werden.

Die Idee hinter My Story Map ist es, jungen SchulabbrecherInnen zu ermöglichen, sich auf eine Reise der Selbstfindung zu begeben und ihre Schulausstiegs- und Lebenserfahrungen zu reflektieren, indem sie diese als/ auf einer (Land-)Karte betrachten. Die Karte dient als Werkzeug, durch das Geschehnisse aus einem anderen Blickwinkel betrachtet und miteinander verbunden werden können. Die Karte zeigt sowohl die Makro- als auch die Mikrodimension und ermöglicht es, bestimmte Bereiche durch „zoomen“ vergrößert zu betrachten, um auch die kleinsten Details zu sehen, Bereiche zu enthüllen, die zuvor nicht sichtbar waren. „Herauszoomen“ ermöglicht auf der anderen Seite einen globaleren Blick, die Betrachtung eines größeren Abschnitts auf der Karte. Es sind bereits alle (nicht) besuchten Orte sowie alle notwendigen Informationen, um Ziele zu finden, auf der Karte dargestellt.

Karten bieten ein visuelles Modell, das hilft, Gedanken zu strukturieren und eine klare, überzeugende Geschichte zu erzählen. Eine Story Map kann helfen, die Stärken und Schwächen eines bestimmten Elements zu bewerten. Sie bietet eine klare visuelle Referenz für die Erschließung neuer Richtungen und unterstützt Menschen dabei, fehlende Elemente zu identifizieren. Dies führt zu einem konstruktiven Ansatz, der das Engagement in Gesprächen fördert und sich von Annahmen und Verallgemeinerungen entfernt. Es werden die richtigen Fragen gestellt, um die Herausforderungen SchulabbrecherInnen anzugehen.

Das digitale Geschichtenerzählen mit Zuhilfenahme von Landkarten gilt als eine vielversprechende Methode, um Jugendliche, die die Schule abgebrochen haben, zu erreichen und sie zu motivieren, wieder einen Bildungsweg (im Rahmen des lebenslangen Lernens) aufzunehmen. Digitales Geschichtenerzählen bietet Möglichkeiten für kreative Zusammenarbeit, das Potenzial für eine Veränderung der Wahrnehmung und Möglichkeiten für tiefgehendes Lernen durch Diskussion und Austausch der Geschichten. Der Prozess trägt positiv zur Entwicklung von grundlegenden und transversalen Fähigkeiten und Schlüsselkompetenzen wie Kommunikation, digitale Kompetenz, kulturelles Bewusstsein und Ausdruck, mathematische Kompetenz und grundlegende Kompetenzen in Wissenschaft und Technologie bei.



Die Arbeit an der persönlichen Erzählung folgt spezifischen Regeln, die unter anderem dazu beitragen, die sprachlichen Kompetenzen der Jugendlichen zu erweitern. Sie üben Grundfertigkeiten, wie das Zeigen einer logischen Abfolge der Erzählung oder das Erstellen eines korrekt geschriebenen Textes unter Beachtung der Grundregeln der Rechtschreibung, Grammatik und Zeichensetzung. Schrittweise ermöglicht das persönliche Geschichtenerzählen den Jugendlichen auch:

- 📍 Schlüsselpersonen und -orte zu identifizieren und nützliche zeitliche Referenzen anzugeben;
- 📍 ihr Allgemeinwissen zu mobilisieren und so den Gegenstand der Erzählung zu charakterisieren;
- 📍 eine chronologische Reihenfolge bei der Behandlung der Fakten einzuhalten;
- 📍 die Ursachen und Folgen eines Ereignisses und/oder von Handlungen zu erkennen;
- 📍 gegebenenfalls die Neuheit oder die Besonderheit eines bestimmten Ereignisses in Bezug auf eine frühere Situation wahrzunehmen.

Auf das persönliche Geschichtenerzählen angewandt, spielt das Werkzeug der Landkarte eine zentrale Rolle dabei. Emotionen, Begegnungen, Entscheidungen, Erfahrungen sowie Erinnerungen werden sowohl zeitlich als auch räumlich abgespeichert. Es geht darum, dass die Jugendlichen sich auf der Karte positionieren, räumliche Bezüge identifizieren und sie mit chronologischen zu kombinieren.

Die Karte bietet die Möglichkeit, den Raum zu erforschen, in dem sich eine Geschichte entfaltet. Wie beeinflussen die Orte, an denen wir aufwachsen und/oder leben, unser Leben und unsere Geschichte? Durch die räumliche Einbettung wird eine weitere Ebene zur Erzählung hinzugefügt, und die Geschichte wirkt realer. Die Karte wird zu einem Werkzeug, das zum einen selbst kommuniziert und darüber hinaus die Kommunikation über private Themen fördert, die häufig weggelassen werden, weil sie so persönlich sind.

Heute erweitern Geo-Tools, offene Daten, Multimedia im Internet und Web 2.0 die Möglichkeiten sowie das Publikum für das Geschichtenerzählen anhand von Karten. Es gibt inzwischen viele verschiedene Plattformen, die es Menschen ermöglichen, Geschichten anhand von Karten zu erzählen, wie [Odyssey JS](#), [StoryMaps JS](#), [MapStory](#), [Cov-On](#) und andere. Alle diese Programme bieten verschiedene und einzigartige Möglichkeiten, textuelle und visuelle Informationen zu präsentieren, so dass die BenutzerInnen wählen können, welche Funktionen in Bezug auf Zugriffsgrad, Interaktion, Komplexität, Rolle der verschiedenen Elemente am besten zu den Bedürfnissen ihrer Präsentationen passen.



2.7 ESRI story maps - ein digitales medium für das erzählen persönlicher geschichten

Die Online-Plattform für die Erstellung der digitalen Story-Maps im Rahmen des Workshops My Story Map ist [ArcGIS Online](#).

ArcGIS Online ist eine cloudbasierte Mapping- und GIS-Plattform, die vom internationalen Unternehmen Esri (Environmental Systems Research Institute) entwickelt wurde und ein umfassendes Set professioneller Tools für die Zusammenstellung, Visualisierung, Analyse, Bearbeitung, Verwaltung und den Austausch geografischer Daten bietet.

Seit 2012 sind die Esri Story Map Tools Bestandteil von ArcGIS. Diese umfassen eine Reihe von Webanwendungen, die benutzerfreundlich und auch für ein mäßig technikaffines Publikum konzipiert sind. Dadurch ist es Menschen mit unterschiedlichen digitalen Fähigkeiten möglich, Story-Maps zu entwerfen und zu erstellen. Das System fungiert als solides Storytelling-Medium und Social-Media-Tool und ermöglicht es den NutzerInnen, Geodaten mit narrativem Text, Fotos und Multimedia, einschließlich Video, zu kombinieren, um ein Thema oder aufeinanderfolgende Ereignisse mit attraktiven Designs zu visualisieren. Esri Story Maps hebt die Elemente der Karten sowie die Verwendung anderer Medien hervor, was es zu einem sehr ansprechenden Werkzeug für die Arbeit mit digitalem Storytelling macht. Es bietet eine gewisse Flexibilität in Bezug auf die Arbeit mit Landkarten, die recht umfangreich ist.

Um eine Story Map zu sehen, müssen die NutzerInnen mit dem Internet verbunden sein. Die Story Maps können auf allen gängigen Webbrowsern und Computern, Tablets und Telefonen angezeigt werden. Alle Anwendungsvorlagen verfügen über ansprechende Layouts, die sich automatisch anpassen, wenn sie auf kleineren Bildschirmen, wie beispielsweise auf mobilen Geräten, angezeigt werden oder wenn sie in kleinere Rahmen auf Webseiten eingebettet sind.

Der Workshop My Story Map nutzt die Interaktion mit der [Esri Story Maps](#) Plattform, um frühe SchulabbrecherInnen in den Prozess der Kontextualisierung und Neuaufarbeitung ihrer eigenen Erfahrungen und persönlichen Drop-Out-Geschichten in Form einer digitalen Story-Map einzubeziehen.



2.8 ESRI story maps vorlage: die story map tour SM

Die Plattform unterstützt die NutzerInnen bei der Suche nach der besten Art, ihre Geschichte auszudrücken, indem sie eine Vielzahl von Anwendungsvorlagen mit unterschiedlichen Funktionen anbietet. Für jede Vorlage gibt es eine Anleitung, welche die NutzerInnen durch die Erstellungsphase führt und hervor hebt, welche Komponenten in die Geschichte integriert werden können.

Ein Beispiel für eine Story-Map eines Schulabbruchs, [“The Way Out Is Through”](#), ist verfügbar, um zu demonstrieren, wie das Endergebnis aussehen könnte. Die Story-Map wurde nach einer realen Geschichte umgesetzt und folgt dem Prozess der Erstellung einer digitalen Story-Map, wie er in den Anhängen zu den Lernmaterialien beschrieben ist.

Eine Vorlage, die sich sehr gut für die Lernerfahrung des Workshops eignet, ist die Story Map Tour SM.

A Sequence of Place-enabled Photos or Videos



Story Map TourSM

Present a set of photos or videos along with captions, linked to an interactive map. It's ideal for walking tours or any sequence of places you'd like your readers to follow. Choose between three different layout options, including a new Side Panel layout that makes your beautiful photos fill most of the display.

[BUILD](#)[OVERVIEW](#)[GALLERY](#)[TUTORIAL](#)[FAQS](#)[BLOG](#)

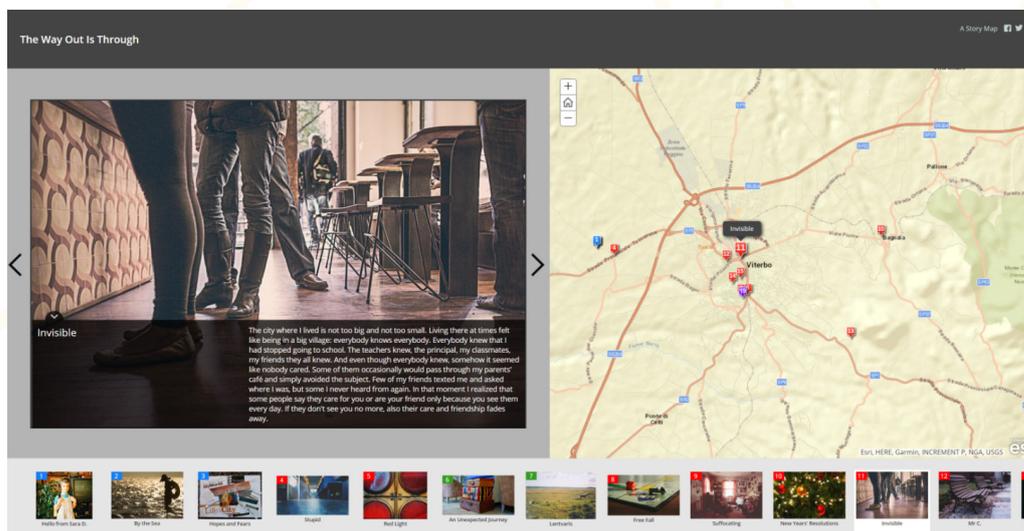
Story Map Tour SM stellt eine lineare, ortsbezogene Erzählung mit Bildern oder Videos dar, bei der jeder multimediale Inhalt in der Erzählung geografisch lokalisiert ist. Andere Vorlagen bieten zwar hervorragende Alternativen, für den Workshop wurde jedoch Story Map Tour SM gewählt, und zwar hauptsächlich aus zwei Gründen:

- Linearität und Einfachheit:** Eine Story Map ist ein komplexes Multimedia-Produkt. Die Vorlage Story Map Tour SM bietet einen überschaubaren Schwierigkeitsgrad des Erstellungsprozesses, während sie die Qualität der Endprodukte beibehält und gewährleistet. Die Umsetzung der Geschichten junger Menschen in eine digitale Story-Map soll in erster Linie Übung sein, die den sprachlichen Ausdruck trainiert. Die Nutzung der Plattform sollte nicht zu viel Zeit einnehmen. Die Fähigkeit, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren und den Kern der eigenen Botschaft zu finden, ist eines der Hauptziele, die der Workshop im Hinblick auf die Entwicklung der Kommunikationsfähigkeiten der Teilnehmenden erreichen will. Diese Vorlage kombiniert die drei methodischen Kernpfeiler der Erfahrungen - Mapping, Storytelling und Medienexpression - optimal und ermutigt die Teilnehmenden, ihr Geschichtenmaterial sorgfältig auszuwählen.

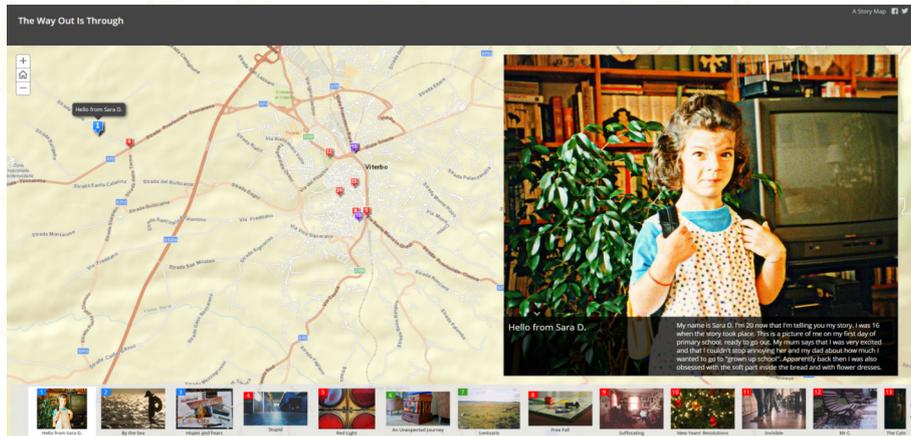


Benutzerfreundlichkeit: Die Vorlage Story Map Tour SM bietet verschiedene Optionen für die Nutzerinteraktion. Man kann entweder nacheinander durch die Tour klicken oder sie durchsuchen, indem man direkt mit der Karte interagiert oder ein optionales Miniaturansichtskarussell verwendet. Das Publikum der digitalen Story Maps werden vor allem FreundInnen und andere junge Menschen sein. Die aktive Benutzererfahrung, durch welche die BenutzerInnen die Story Map aus verschiedenen Perspektiven und in einer nicht sequentiellen Reihenfolge betrachten können, zeichnet das digitale Story-Mapping im Vergleich zu anderen Formen des digitalen Geschichtenerzählens aus. Nach dem von der International Association of Public Participation entwickelten Spektrum der Beteiligung kann eine hohe Beteiligung der Öffentlichkeit zu einer erhöhten öffentlichen Wirkung führen: Das Spektrum beschreibt deutlich, wie „informieren“ und „befragen“ heute meist als passive Aktivitäten betrachtet werden, während „beteiligen, zusammenarbeiten und unterstützen“ ein höheres Maß an aktivem Handeln generieren. Diese Art von Benutzererfahrung fördert das Engagement der NutzerInnen, die nicht mehr nur einer Geschichte zuhören oder sie lesen, sondern durch die Interaktion mit ihr einen bestimmten Bezug zur Geschichte entwickeln.

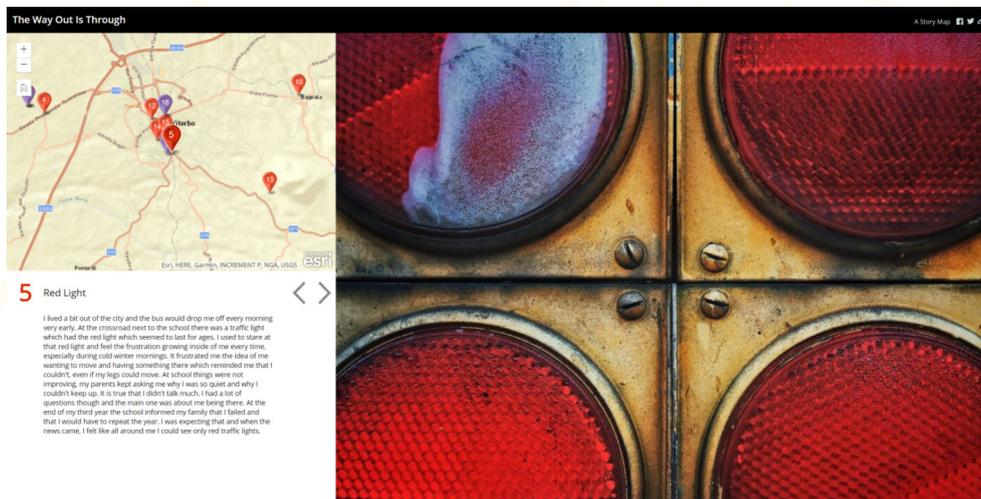
Die Vorlage Story Map Tour SM ermöglicht es den NutzerInnen, zwischen drei verschiedenen Layouts zu wählen, die über die Schaltfläche Einstellungen auf der linken Seite des Bildschirms angepasst werden können. Durch die Wahl eines bestimmten Layouts können die ErzählerInnen einigen Elementen ihrer Story-Map mehr Relevanz verleihen. Außerdem spiegeln sie wider, was ihr persönlicher Prozess der Zusammenstellung ihrer Geschichten war, welche Aspekte sie in den Fokus rückten und was sie während ihrer Erkundung entdeckt haben.



Das dreigeteilte Layout zeigt die Geschichte in ihrer Reihenfolge in einem Karussell von Miniaturansichten am unteren Rand der Karte an, so dass das Publikum den Zeitstrahl der Geschichte sehen kann. Die Story-Map wird in zwei gleichermaßen wichtige Teile unterteilt: einen Abschnitt, der dem Multimedia-Inhalt und seinem zugehörigen Text gewidmet ist, und einen Bereich, der die Karte abbildet. Das Publikum kann die Story-Map durch die Interaktion mit allen Feldern, in chronologischer Reihenfolge oder durch Anklicken und Auswählen verschiedener Positionen auf der Karte oder verschiedener Miniaturansichten im Karussell betrachten.



Das integrierte Layout bietet die gleichen Interaktionsmöglichkeiten wie das dreigeteilte Layout. Der Unterschied besteht lediglich darin, dass der der Karte zugeordnete Abschnitt mehr Platz hat und letztendlich zum Schwerpunkt wird. Der multimediale Inhaltsabschnitt wird zu einem Feld, das nicht visuell getrennt, sondern in die Karte integriert ist.



Bereiche, aber in diesem Fall nimmt der Bereich des Multimedia-Inhalts eine dominanter Position ein und wird auf der Seite dargestellt. Die Karte wird zu einem kleineren Ausschnitt, und anstatt die Zeitachse der Geschichte anzuzeigen, gibt dieses Layout dem Text, der jedes Kapitel der Geschichte begleitet, mehr Raum. Die Tatsache, dass die Zeitachse unklar ist, lässt das Publikum mit mehr Vorfreude auf die nächsten Schritte warten und bietet ein sequentielleres und klassischeres Storytelling-Erlebnis, auch wenn es für das Publikum immer noch möglich ist, die Story-Map durch die direkte Interaktion mit den Elementen auf der Karte in einer nicht-chronologischen Weise zu lesen.



2.9 ESRI's neue Story-Map-plattform

Im Sommer 2019 hat ESRI eine neue Version der Story-Map-Plattform lanciert. Ihre Funktionalitäten werden in den kommenden Jahren schrittweise erweitert. Deshalb verwenden wir im Projekt weiterhin die "klassische" und zusätzlich auch die neue Plattform.



3. "MY STORY MAP" - DER WORKSHOP

3.1 Ein erfahrungsorientierter ansatz für die non-formale bildung

Der Workshop My Story Map wurde für den Bereich der non-formalen Bildung konzipiert. Im Vergleich zum formalen Bildungssystem ist non-formale Bildung nicht in starren Strukturen verortet und bietet deshalb besondere Chancen zur Umsetzung von erfahrungsorientiertem Lernen. Das breite Spektrum an unterschiedlichen Lernorten, Themen und Methoden ermöglicht den Lernenden in der außerschulischen Bildung, vielseitige Bildungs- und Handlungserfahrungen.

Erfahrungsbasiertes Lernen orientiert sich am Prinzip des „learning by doing“, also der Teilnahme an Situationen oder Aktivitäten, die die Reflexion der Lernenden anregen, ihre Selbstwahrnehmung erhöhen. Der/die Lernende ist dabei kein „leerer Behälter“, der mit Inhalten befüllt wird, sondern übernimmt eine aktive Rolle sowohl für sich selbst als auch für die anderen am Prozess Beteiligten. Jede vorgeschlagene Aktivität (Simulationen, Austausch in kleinen Gruppen, spielerische Lernaktivitäten usw.) verfolgt hauptsächlich das Ziel, Erfahrung zu schaffen, die ein Stichwort, eine metaphorische Brücke zu neuen Aktivitäten und zukünftigen Erfahrungen sein könnte und die sie wachsen und erforschen lassen kann. Das Hauptziel des erfahrungsbasierten Lernens bezieht sich auf die Entwicklung des Menschen.



3.2 Workshopstruktur, Aufbau Und Dauer Der Einheiten

Der Lernprozess des Workshops My Story Map ist wie in der Übersicht unten skizziert in vier Phasen unterteilt. Die je Phase angegebenen empfohlenen Einheiten wurden so konzipiert, dass sie jeweils 3,5 bis 5 Stunden umfassen. Berücksichtigt wird hier, dass es von Vorteil sein kann, neben der Zeit für Pausen auch Zeit zu Beginn jeder Einheit einzuplanen, in der sich die Lernenden wieder aufeinander einstellen können. Außerdem sollte auch am Ende des Workshops Zeit einkalkuliert werden, damit die Gruppe die Möglichkeit hat, Ergebnisse, Gefühle oder Gedanken über die Einheit auszutauschen.

Der empfohlene Workshop besteht aus 6 Einheiten und hat eine Gesamtdauer von 20 bis 30 Stunden.

PHASE 1: SICH SELBST UND DIE GRUPPE ABBILDEN

Das Hauptziel dieser Phase ist es, den Rahmen für die Workshop-Erfahrung zu schaffen. Teambuilding und die Konzepte des Austauschs und Zuhörens stehen in dieser Phase im Fokus. Die Teilnehmenden beginnen, Geschichten über sich selbst auszutauschen, die anderen kennenzulernen, die Lerndimension des Workshops durch Selbsteinschätzung zu kontextualisieren und sich mit den Methoden sowie der Sprache des (digitalen) Geschichtenerzählens und Story-Mappings vertraut zu machen.

Empfohlene Anzahl der Einheiten:

1

PHASE 2: (PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

Die zweite Phase widmet sich der Erforschung einer Vielzahl von verschiedenen Methoden, Inputs und Medien, die für die Selbstdarstellung und das persönliche Geschichtenerzählen verwendet werden. Die Teilnehmenden nähern sich ihren Geschichten in aus verschiedenen Perspektiven und beginnen einen Prozess der Reflexion über sich selbst und die wichtigsten Schlüsselemente ihrer Geschichten. Im Mittelpunkt steht die schrittweise Steigerung der Selbstwahrnehmung der Teilnehmenden sowie die Abbildung und Verbindung der verschiedenen Elemente und deren Organisation in einer Geschichte.

Empfohlene Anzahl der Einheiten:

2



PHASE 3: EINE EIGENE STORY-MAP ERSTELLEN

Diese Phase ist dem Erstellungsprozess der digitalen Story-Maps gewidmet. Inspiriert von den Ergebnissen und den Materialien der vorangegangenen Einheiten reflektieren die Teilnehmenden über ihre Kernbotschaft, identifizieren die wichtigsten Elemente ihrer Geschichte und beginnen sie dann in Form einer Story-Map umzusetzen. Die Teilnehmenden werden ermutigt, individuell und direkt auf der Esri-Plattform zu arbeiten.

Empfohlene Anzahl der Einheiten:

2

PHASE 4: DIE ZUKUNFT ABBILDEN

In dieser Phase teilen die Teilnehmenden die endgültige Version ihrer persönlichen digitalen Story-Map mit dem Rest der Gruppe und beschäftigen sich mit ihren Zukunftsabsichten und möglichen Schritten nach Abschluss des Workshops. Sie bewerten individuelle und kollektive Lernerfahrung und Lernprozess und haben Gelegenheit zu abschließendem Feedback.

Empfohlene Anzahl der Einheiten:

1

Der Mix der Aktivitäten, die in den Lernmaterialien angeboten werden, ist so reichhaltig und vielfältig wie möglich, um eine große Vielfalt an pädagogischen Ansätzen und Werkzeugen bereitzustellen, verschiedene Lernstile zu stimulieren und sehr unterschiedliche psychologische und kognitive Kanäle in allen vier Phasen des Workshops zu aktivieren. Es ist eine Mischung aus erfahrungsbasierten und theoretischen Aktivitäten vorgesehen, ebenso wie Möglichkeiten zu Diskussion und Vergleich, Gruppenarbeit, Simulationen, Outdoor-Erfahrungen (wann immer es möglich ist), Möglichkeiten zum Nachdenken und Austauschen.



Für die zweite und dritte Phase wird eine Mindestzahl von 2 Einheiten dringend empfohlen, um den Jugendlichen die nötige Zeit zu geben, sich aufeinander einzulassen, tiefer in ihre eigenen Geschichten einzutauchen und ihre digitalen Story-Maps entsprechend zu gestalten.

Der Zeitplan kann von der Workshop-Leitung entsprechend den verfügbaren Ressourcen, Bedürfnissen der Gruppe sowie lokalen Gegebenheiten adaptiert werden. Die Sitzungen können über einen Zeitraum von einer oder mehreren Wochen laufen. Empfohlen wird jedoch, nicht zu viel Zeit zwischen zwei Sitzungen vergehen zu lassen und eine möglichst regelmäßige Struktur einzuhalten.

Regelmäßige Treffen tragen dazu bei, das Gemeinschaftsgefühl zu stärken und den Lernenden eine gewisse Ablaufstruktur zu vermitteln. Die Teilnehmenden sollten sich im Workshop wohl dabei fühlen, ihre Gedanken und Gefühle auszudrücken. Ein klarer Rahmen fördert diese Sicherheit und kann gleichzeitig flexibel an die möglichen Bedürfnisse, Veränderungen und Herausforderungen, die sich während des Prozesses ergeben können, angepasst werden.

3.3 Gruppengröße

In diesem Workshop wird auf einer sehr persönlichen Ebene gearbeitet. Daher empfiehlt sich eine TeilnehmerInnenzahl von max. 10 Jugendlichen.

Die Arbeit in einer kleinen Gruppe schafft die Voraussetzungen dafür, dass der Workshop Reflexion, Feedback sowie selbstgesteuertes Lernen stärker fördert. In kleineren Gruppen steht mehr Zeit für den Prozess der Einbeziehung und freien Meinungsäußerung aller Teilnehmenden zur Verfügung. Daraus resultiert die Stärkung der Gruppenbeziehung, sowie der Anstieg von Vertrauen und Vertraulichkeit.



3.4 Kooperatives lernen: die bedeutung der gruppe im lernprozess

In einer Gruppe können Menschen Gefühle und Wünsche ausdrücken, sich selbst und ihren Hintergrund kennenlernen sowie Lösungswege für sich planen. In einer Gruppe können viele soziale und zwischenmenschliche Fähigkeiten erlernt werden, wie z.B. mit anderen zusammenzuarbeiten, zwischenmenschlichen Einfluss zu üben, eine verantwortungsvolle Rolle zu übernehmen, Entscheidungen zu treffen, Probleme zu lösen sowie komplexe organisatorische Aufgaben zu organisieren und durchzuführen. Die Entwicklung solcher Fähigkeiten stärkt den Glauben der Menschen an ihre Fähigkeiten und verbessert ihr Selbstvertrauen. Auf diese Weise wird der individuelle Ermächtigungsprozess in der Gruppe gefördert. Die Gruppe ist eine Vermittlungsinstanz zwischen verschiedenen Ebenen des Empowerments: Sie verbindet das Individuum mit den Ermächtigungsprozessen der Gemeinschaft und zudem Individuen untereinander sowie mit ihrer Umgebung.

Des Weiteren ist das Lernen in einer Gruppe von Natur aus komplexer als wettbewerbsorientiertes oder individuelles Lernen, gerade weil die Lernenden sowohl Einzel- als auch Teamarbeit leisten müssen. Menschen in denselben Raum zu setzen und ihnen mitzuteilen, dass sie eine Gruppe sind, bedeutet nicht, dass sie sich gegenseitig unterstützen und effektiv zusammenarbeiten werden. Der Ansatz des kooperativen Lernens verfolgt das Hauptziel, das volle Potenzial der Gruppe auszuschöpfen. Eines der Ziele des kooperativen Lernens ist es daher, auf die Unterstützung der fördernden Interaktion hinzuarbeiten, die entsteht, wenn die Gruppenmitglieder Ressourcen teilen sowie die Lernbemühungen der anderen unterstützen, ermutigen und loben. Durch die Förderung des gegenseitigen Lernens binden sich die Lernenden sowohl aneinander als auch an ihre gemeinsamen Ziele.



3.5 Working with the group: the value of co-leading

Eine Gruppenerfahrung basiert auf Aktivitäten, die die Lernenden anregen, über ihre eigenen Reaktionen und ihren Umgang mit neuen Themen sowie anderen Menschen nachzudenken und durch den Austausch in der Gruppe auch die Reflexionen der anderen Teilnehmenden zu sammeln.

Der Workshop My Story Map zielt darauf ab, ein Umfeld der Sicherheit und des Vertrauens zu schaffen. Lernen soll urteilsfrei stattfinden, jede Meinung und Emotion soll respektiert werden. Auf diese Weise werden Reaktionen innerhalb des Workshops nicht zu Bewertungen führen, sondern zum Gegenstand des Zuhörens, Respekts und der Selbsteinschätzung.

Ein methodischer Vorschlag zur Durchführung des Workshops My Story Map ist die des Co-Leadings. Co-Leading ist zweifellos aufwendiger in puncto Energie und Zeit für die Vorbereitung und Durchführung, kann jedoch zu bedeutenden Vorteilen führen, wie beispielsweise:

- 📍 ein gemeinsames Ziel verfolgen, aber Rollen und Verantwortlichkeiten aufteilen;
- 📍 die Gruppe und ihre Dynamik auch während der Durchführung einer einzelnen Aktivität viel genauer beobachten zu können;
- 📍 Konzentration der Energie auf die Anpassung der Aktivitäten, sobald neue Bedürfnisse und Interessen der Gruppe auftauchen;
- 📍 Stimulierung der Aufmerksamkeit der Teilnehmenden durch den Wechsel der verschiedenen Stimmen und Wertschätzung der Vielfalt der Fähigkeiten und Stile der verschiedenen TrainerInnen;
- 📍 individuelle Unterstützung im Krisenfall bei gleichzeitigem Fokus auf die Gruppe;
- 📍 Stärkung der Geschlechterdiversität im TrainerInnen-Team.

Beim Zusammenstellen des TrainerInnen-Teams sollten Kompetenzen wie Kommunikation, Kreativität, Organisation, Motivation, Proaktivität, Konfliktmanagement, Feedbackfähigkeit, Positivität, Zuverlässigkeit und Reflexivität vereint werden.



3.6 Grenzen der intervention

Auch wenn die Lernerfahrung des Workshops einen starken Schwerpunkt auf die Elemente Motivation, Empowerment und persönliche Entwicklung legt, ist es wichtig zu klären, dass der Hauptzweck der Bildung und nicht der Therapie dient. Die TrainerInnen sollten bereit sein, die möglichen emotionalen Reaktionen der Teilnehmenden zu bewältigen, wobei sie sich der möglichen Empfindlichkeit von Zielgruppe und Prozess bewusst sein sollten. Sie sollten aber auch bereit sein, die junge Person zu begleiten und, falls erforderlich, in Richtung einer spezifischen Unterstützung, weiterzuleiten.



4. LERNZIELE

4.1 Die Lerndimension im rahmen des workshops My Story Map

In den letzten Jahren wurde das Lernen zunehmend nicht mehr nur an Wissen gemessen, sondern auch an der Fähigkeit, Wissen in der Praxis und in verschiedenen Kontexten anzuwenden. Das Digital Story-Mapping ist mit seiner Kombination aus Wissen und Know-How ein wichtiger Ansatzpunkt der Kompetenzentwicklung, insbesondere für die Fähigkeiten, die sowohl gegenwärtig als auch zukünftig gefragt sind.

Das Weltwirtschaftsforum betont in seinem [“Future of Job’s Report“ \(2016\)](#) die große Entwicklung der gesamten Gesellschaft und stellt Fähigkeiten vor, die für die Arbeitsplätze von morgen im Rahmen der vierten industriellen Revolution, der digitalen Revolution, benötigt werden. In diesem umfassenden Bericht basiert die Leistung einer Person auf der Kombination von Fähigkeiten, Know-How und Persönlichkeit. Soziales Leben und Beschäftigungsmöglichkeiten hängen von der Förderung von Soft-Skills ab.

Der My Story Map Workshop kombiniert das Potenzial des digitalen Story-Mappings, einen ganzheitlichen pädagogischen Ansatz und die 10 wichtigsten Schlüsselkompetenzen, die laut “Future of Job’s Report“ des Weltwirtschaftsforums bis 2020 entwickelt werden sollen. Darüber hinaus umreißt und identifiziert er 10 Hauptbereiche (unterteilt in 50 spezifische Kompetenzen), die in den Lernmaterialien thematisiert werden und von den jungen SchulabbrecherInnen durch ihre Teilnahme an der Lernerfahrung entwickelt werden können.



1. SINNVOLL KOMMUNIZIEREN

1. Die eigenen Gedanken und Emotionen verstehen und klar ausdrücken können;
2. Einfühlsam sein;
3. Aufmerksam zuhören;
4. Ideen beschreiben und erklären;
5. Vor Publikum sprechen.

Beim My Story Map Workshop geht es letztendlich vor allem um Kommunikation. Kommunikation ist eine Kernkompetenz, die in verschiedenen Phasen der Erfahrung entwickelt und aus verschiedenen Perspektiven thematisiert wird. Wenn wir das Wort „Geschichtenerzählen“ hören, denken wir üblicherweise an die Kunst und den Prozess des Erzählens einer Geschichte. Menschen sind in der Regel sehr interessiert an Gelegenheiten, in denen sie ihre persönlichen „Erzählfähigkeiten“ erlernen, verbessern und vertiefen können. Was sehr oft vergessen wird, ist, dass Kommunikation sowohl aus dem Erzählen als auch aus dem Zuhören besteht. Während des Workshops lernen die Teilnehmenden, diese beiden Teilkompetenzen auszubauen.

Der Fokus bei der Arbeit am Geschichtenerzählen liegt darauf, die eigenen Gedanken zu organisieren, das Wesentliche der eigenen Botschaft zu finden, Gedanken und Emotionen zu vermitteln und in eine zugängliche Form zu übersetzen. Dadurch erlernt man schließlich den Umgang mit der eigenen emotionalen Intelligenz. Außerdem muss Zuhören gelernt werden. Zum Zuhören gehört wesentlich mehr als das schlichte Hören des Gegenübers. Durch aufmerksames Zuhören kann eine tiefere und stärkende Verbindung zu anderen hergestellt werden. Bei der Fähigkeit, einfühlsam zu sein, geht es ebenfalls um aufmerksames Zuhören. Außerdem bedeutet einfühlsam sein, sich auf Emotionen der anderen einzustellen. Dies ist beim Geschichtenerzählen und -hören essentiell. Indem man einfühlsam auf andere Menschen eingeht, kann man lernen, auch zu sich selbst einfühlsam zu sein und die eigenen Emotionen wahrzunehmen. Die Verbindung zu sich selbst wird gestärkt und Emotionen können besser erkannt und verstanden werden. Diese Gefühle können dann kommuniziert werden. Kommunikation wird hier als eine integrierte Praxis des sinnvollen Erzählens und Zuhörens verstanden.



2. DIGITALE KOMMUNIKATION

1. Die eigene digitale Identität organisieren;
2. Über digitale Technologien interagieren und sich austauschen;
3. Gängige Computersoftware verwenden;
4. Daten, Informationen und digitale Inhalte durchsuchen und ausfiltern;
5. Netiquette.

Der My Story Map Workshop beschäftigt sich insbesondere mit der Kompetenz der digitalen Kommunikation. Auch bei dieser geht es um den Akt des Erzählens und Zuhörens, jedoch mit dem dritten Element der digitalen Bildtechnologien.

Beim persönlichen Erzählen der eigenen Geschichte kann man sich nicht verstecken. Wenn unsere Stimme zittert oder wir rot werden, werden die ZuhörerInnen dies wahrnehmen. Besonders wenn es um Emotionen geht, wächst die Angst davor, Fehler zu machen und sich in Verlegenheit zu bringen. Sich durch digitale Technologien ausdrücken zu können, ist daher insofern reizvoll, als es Elemente der Anonymität und Freiheit einbringt. Menschen können sich entscheiden, wer genau sie sein wollen, wenn sie sich präsentieren.

Der Workshop setzt sich intensiv mit dem Konzept der digitalen Identität und Interaktion auseinander. My Story Map zielt dabei darauf ab, eine ehrlichere und gesündere Herangehensweise an persönliche Inhalte, die junge Menschen online posten, zu fördern. Von Manipulation der Identität oder Realität soll Abstand genommen werden, um eine selbstbewusstere Interaktion zu fördern. Durch den Prozess der Erstellung einer eigenen digitalen Story-Map können die Teilnehmenden darüber nachdenken, wie sie sich online präsentieren wollen. Dabei erarbeiten sie, wie sie sich und die Botschaft, die sie teilen wollen, darstellen wollen.



3. ERSTELLUNG DIGITALER INHALTE

1. Digitale Technologien kreativ nutzen;
2. Schriftliche Inhalte für eine Vielzahl von Zielgruppen und Medien produzieren;
3. Digitale Fotos und Videos aufnehmen, bearbeiten und mit anderen teilen;
4. Webseiten und andere webbasierte Präsentationen erstellen;
5. Sich mit Urheberrechten und Lizenzen beschäftigen.

Im Rahmen des Workshops My Story Map ist die Kompetenz der digitalen Content-Erstellung eng mit der Idee des Ausdrucks und insbesondere des Selbstaudrucks verknüpft. Es geht also darum, wie digitale Technologien und Medien genutzt werden, um eigene Gedanken und Emotionen auszudrücken. In diesem Kontext werden Fotografie, Video, Audio, Musik sowie Plattformen wie Blogs oder andere Webseiten genutzt. Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, verschiedene Medien direkt einzusetzen, um die Substanz der eigenen Botschaft und Geschichte zu erfassen.

Der Workshop zielt des Weiteren darauf ab, die Dimension des Urheberrechts zu beleuchten, in der das Thema Identität sehr präsent ist. Er basiert auf der Idee, sich bewusst zu werden, dass es sich bei jeglicher Produktion um geistiges Eigentum handelt. Die Teilnehmenden sollen lernen, die eigene Produktion zu schätzen und als Erweiterung der eigenen Person, der eigenen Gedanken, Wahrnehmungen und Emotionen zu sehen. Das Produzierte soll als sozialer Beitrag wahrgenommen werden und die Teilnehmenden folglich lernen, auch die Produktion anderer wertzuschätzen.



4. PERSÖNLICHES BEWUSSTSEIN UND VERANTWORTUNG

1. Anderen vertrauen sowie vertrauenswürdig sein;
2. Die eigenen Verpflichtungen und Verantwortlichkeiten kennen;
3. Verantwortung für eigene Ziele, Handlungen und Verhaltensweisen übernehmen;
4. Die eigenen Leistungen und Erfolge feiern;
5. Entscheidungen treffen, die Wohlbefinden und Sicherheit dienen.

Ein weiteres Kernelement des Workshops My Story Map ist die persönliche Entwicklungsdimension. Die Arbeit mit jungen SchulabbrecherInnen zielt unter anderem darauf ab, mit ihnen an Empowerment und persönlicher Entwicklung zu arbeiten. Der Prozess des Untersuchens der eigenen Schulabbrucherfahrung wird durch das Bewusstsein über die eigene Situation sowie die Bereitschaft, Verantwortung für die eigenen Handlungen zu übernehmen, geleitet. Dies sind entscheidende Entwicklungen und Schlüsselemente von persönlichem Empowerment. Solange wir uns als Opfer von Ereignissen sehen, können wir uns nicht entwickeln, sondern fühlen uns benachteiligt, gefangen und handlungsunfähig.

Der Workshop strebt eine Rollenverlagerung an: SchulabbrecherInnen sollen eine aktive Rolle übernehmen. Dies kann durch die Anerkennung des eigenen Verhaltens, von gelungenen Handlungen, des eigenen Erfolgs sowie von Talenten geschehen und stellt einen sehr ermächtigenden Schritt dar. Durch die Entwicklung dieses Bewusstseins sollen die Teilnehmenden, gesündere Entscheidungen treffen können, indem sie erkennen, was für ihr körperliches, geistiges, emotionales und soziales Wohlbefinden das Beste ist.



5. FLEXIBILITÄT UND ANPASSUNGSFÄHIGKEIT

1. Mit Unklarheiten und Unsicherheiten umgehen;
2. Bereit sein, die eigene "Komfortzone" zu verlassen, um Fortschritte zu machen;
3. Sich schnell an neue Situationen anpassen;
4. Belastbar sein;
5. Veränderung vorantreiben.

Es ist unbestreitbar, wie präsent Wandel im Leben von Jugendlichen ist. Die Welt verändert sich schnell. In fünf Jahren wird es Arbeitsplätze geben, die es heute noch nicht gibt. Eine Schlüsselfrage ist es also, wie sich Menschen auf diese schnellen und plötzlichen Veränderungen vorbereiten können.

Sehr oft ist das Phänomen des Schulabbruchs mit Veränderungen verbunden und wird von Veränderungen im Leben der Jugendlichen beeinflusst. Nicht immer sind Menschen in der Lage, positiv auf das neue Szenario zu reagieren und das Beste herauszuholen. Daher ist die Kompetenz, über die eigene Anpassungsfähigkeit nachzudenken, sehr relevant im Hinblick auf Entscheidungen, die für die Zukunft zu treffen sind, wie etwa, was man als nächstes tun oder versuchen möchte. Schlussendlich ist es die Angst vor Veränderungen, die Menschen daran hindert, zu handeln. Der Workshop bietet den Lernenden die Möglichkeit, zu sehen wie viel bereits in ihnen steckt, wie viel Kraft, um sich mit diesem ständigen Wandel im Leben auseinanderzusetzen, sie bereits in sich haben. Diese Kraft ist eines der Kernelemente der wichtigsten Erzählmodelle der HeldInnenreise, welche zeigt, dass Veränderungen Teil jeder Geschichte und jedes Prozesses sind und Menschen immer wieder Veränderungen durchleben.



6. LERNEN LERNEN

1. Die eigenen Stärken und Schwächen verstehen;
2. Ziele und Vorgaben für persönliches Wachstum, Entwicklung und Leistung festlegen;
3. Sich zu Lernen und/oder Handeln verpflichten;
4. Erfahrungen reflektieren, um das Lernen zu maximieren;
5. Rat, Informationen und Unterstützung suchen.

Lernen zu lernen ist eine weitere äußerst wichtige Kompetenz auf dem Weg zu Empowerment und Selbsterkenntnis. Lernen ist ein konstanter, kontinuierlicher Prozess, der jeden Moment des Alltags begleitet. Lernen findet in der Schule, bei der Arbeit, in anderen strukturierten Aktivitäten oder in der Freizeit, alleine oder mit anderen Menschen statt. Zu verstehen, wie man lernt und sich entwickelt, sowie zu erkennen, dass man in und aus jeder Situation lernt, ermöglicht es, voranzukommen und sich voll und ganz für etwas einsetzen zu können.

Gleichzeitig wird die Fähigkeit gefördert, selbstkritisch zu sein und Bereiche zu analysieren, die verbessert werden können. Diese sollen nicht als Defizite oder als etwas, das „behooben“ werden muss, gesehen werden, sondern als etwas, das mit anderen Prioritäten und dem richtigen Timing entsprechend den eigenen Bedürfnissen weiterentwickelt werden kann. Dadurch denken die Teilnehmenden über die Maximierung ihres Lernprozesses sowie die Nutzung der ihnen dafür verfügbaren Ressourcen, wie Informationen, Beratung und Unterstützung, nach.

Eines der Hauptziele des Workshops besteht schließlich darin, zu zeigen, dass Lernen auf eine lustige, aktive, positive und ermächtigende Weise stattfinden kann. Junge Menschen können immer wieder in das Lernen einsteigen, weil sie es eigentlich nie verlassen haben. Sie haben zwar die Schule abgebrochen, jedoch nie das Lernen. Die Suche nach einem neuen persönlichen Weg zu Lernen ist daher ein entscheidender Wendepunkt für die Jugendlichen.



7. EFFEKTIVE ORGANISATION

1. Aufgaben termingerecht und nach den geforderten Standards erledigen;
2. Konzentriert bleiben;
3. Multitasking: Fortschritte bei mehreren Aufgaben gleichzeitig machen;
4. Unter Druck arbeiten;
5. Aufgaben planen und priorisieren.

Im Rahmen des Workshops My Story Map spielt die Kompetenz einer effektiven Organisation eine essentielle Rolle, insbesondere was den Entstehungsprozess der digitalen Story-Map betrifft. Letztendlich muss eine Frist eingehalten werden. Die Phase der Auswahl, Sortierung und Organisation der Materialien erfordert eine multitaskingfähige und multifokussierte Qualität des Engagements und der Beteiligung.

Der Workshop bietet die Möglichkeit, die persönliche Effizienz und Effektivität zu erforschen, welche bei Fokus und Motivation vorliegen. Wenn Menschen sich mit etwas beschäftigen, was sie als sinnvoll erachten, verfügen sie meistens über sehr effiziente Organisationsfähigkeiten. Im Gegensatz dazu fehlen diese Kompetenzen sowie Konzentration und Motivation dann, wenn sie keinen Sinn in ihren Aufgaben sehen. Die Teilnehmenden sind eingeladen, darüber nachzudenken und zu beobachten, inwieweit sich diese Verhaltensänderung in einem kooperativen und erfahrungsorientierten Lernen vollzieht, das sehr unterschiedliche psychologische und kognitive Kanäle stimulieren und aktivieren kann.



8. KREATIVITÄT UND EIGENINITIATIVE

1. Neue Entwicklungsmöglichkeiten und Erfahrungen suchen;
2. Neue Perspektiven berücksichtigen;
3. Pläne erstellen und umsetzen;
4. Neugierde zeigen;
5. Ressourcen (einschließlich Geld) erreichen.

Der Workshop My Story Map behandelt und betrachtet die Kompetenz der Kreativität und der Eigeninitiative als einen Prozess der „Subversion“ einer Situation. Dabei besteht ein enger Zusammenhang mit der Kompetenz der Flexibilität und Anpassungsfähigkeit. Es geht vor allem darum, die Angst vor Veränderungen zu überwinden und die eigene Komfortzone und vorgegebenen Wege zu verlassen. Außerdem soll die Angst vor Fehlern überwunden werden, um erkennen zu können, was auf der „anderen Seite“ zu finden ist. Diese Kompetenz fügt dem größeren Puzzle der Persönlichkeitsentwicklung ein weiteres zentrales Element hinzu.

Viele Menschen fühlen sich unkreativer und haben mehr Angst vor Fehlern oder dem Scheitern, je erwachsener sie werden. Neugierde und die aktive Suche nach neuer Bereicherung und ermöglicht es Menschen, Ideen zu entwickeln, von etwas zu träumen und dann aktiv Strategien und Ressourcen zu finden, um die eigenen Vorstellungen zu realisieren. Die Grundidee, die eigene Fähigkeit zu „Träumen“ zu fördern, wird sehr oft aus einem kritischen Blickwinkel betrachtet, da Träumen oft als etwas gilt, das Menschen vom Handeln abhält. Im Laufe ihrer Kindheit werden junge Menschen nicht zum Träumen ermutigt, sondern aufgefordert, realistisch zu sein und die vielen Herausforderungen zu berücksichtigen, die vor ihnen liegen. Allerdings werden dann oft nur noch die Hindernisse und Herausforderungen wahrgenommen, da diese in den Vordergrund rücken.

Im Rahmen des Workshops ist die Fähigkeit zum Träumen als innerer Ansporn gedacht, der die Motivation und das Engagement junger Menschen anregt. Die Fähigkeit zum Träumen wird während aller Phasen des Workshops gefördert, wobei auch die Projektverfolgung und Zukunftsaussichten der Teilnehmenden berücksichtigt werden.



9. PROBLEMLÖSUNG

1. Bewusstsein für Situationen, Probleme und Reaktionen zeigen;
2. Erfahrungen, Rückmeldungen und Daten reflektieren;
3. Ursachen analysieren;
4. Einen logischen Ansatz bei der Lösungsfindung verfolgen;
5. Andere in die Lösungsfindung einbeziehen.

Die Kompetenz des Problemlösens vertieft das Konzept, Situationen aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Indem Situationen mit kritischer Distanz betrachtet werden, können Verbindungen zwischen Ereignissen hergestellt werden. Diesen Prozess erleben die Teilnehmenden bei der Produktion ihrer digitalen Story-Maps im Workshop. My Story Map ermutigt die jungen SchulabbrecherInnen, intensiv über ihre Lebenserfahrungen nachzudenken, die verschiedenen Elemente ihrer Geschichte aufzudecken und logisch miteinander zu verbinden.

Das Gefühl zu haben, alleine die Lösung für ein Problem finden zu müssen, kann viel Druck erzeugen. Aus diesem Grund sollen die Teilnehmenden durch kooperatives Lernen erkennen, wie sinnvoll die Berücksichtigung der Meinungen und Rückmeldungen anderer für die Lösung eines Problems sein kann. Die Förderung von kritischem Denken bedeutet außerdem, die eigene Version der Geschichte und der Situation in Frage stellen zu können sowie verschiedene Standpunkte zu berücksichtigen und in die eigene Analyse einzubeziehen.



10. ZUSAMMENARBEIT MIT ANDEREN

1. Beziehungen knüpfen sowie aufmerksam zuhören und empathisch sein;
2. Feedback geben und erhalten können;
3. Unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen respektieren;
4. Beteiligung, Motivation und Engagement anderer fördern und sicherstellen;
5. In Zusammenarbeit mit anderen handeln, um gemeinsame Aufgaben zu erfüllen.

Die Erfahrung des Workshops *My Story Map* besteht darin, sich in einen Prozess des gemeinsamen Austausches von Geschichten einzubringen. Diese Geschichten hängen alle in gewisser Weise zusammen, da die Teilnehmenden alle SchulabbrecherInnen sind und sie daher, auch wenn ihre Geschichten einzigartig sind, einen gemeinsamen Nenner haben. Dies verstärkt ihre sozialen Bindungen. Wenn sich jemand einsam, verwirrt oder missverstanden fühlt, werden andere dies auf gewisse Weise verstehen können, obwohl ihre Erfahrungen sehr differieren.

Dies kann jedoch nur geschehen, wenn sich die Teilnehmenden öffnen. Eines der wichtigsten Ergebnisse des kooperativen Lernens ist es, von den anderen Personen in der Gruppe bereichert zu werden. Jede Person leistet einen Beitrag und kann den anderen etwas Wertvolles mitgeben. Die Teilnehmenden werden zu Zusammenarbeit ermutigt. So finden sie heraus, dass sie sich gegenseitig beim Lernen und in ihrer Entwicklung unterstützen können. Dies wird bei der Erstellung der digitalen Story-Map deutlich, bei der die Teilnehmenden in einem Buddy-System zusammenarbeiten.



5. SELF ASSESSMENT

5.1 Selbsteinschätzung zur Förderung des lernenden-zentrierten Lernens

Self-Assessment ist als Prozess der Beteiligung der Lernenden an der Bewertung ihrer Leistungen und ihrer Lernergebnisse definiert und stellt einen wertvollen Ansatz zur Unterstützung des Lernens junger Menschen dar. Die Selbsteinschätzung ist eine der wichtigsten und wertvollsten Fähigkeiten, die für die berufliche Entwicklung und das lebenslange Lernen erforderlich sind, da sie die Fähigkeit fördert, das eigene Lernen zu beurteilen.

Die Selbsteinschätzung stellt ein sehr wichtiges Element des methodischen Ansatzes des Workshops My Story Map dar, da sie das wichtigste Instrument ist, um einen Prozess des Lernenden-zentrierten Lernens zu starten und zu fördern. Für die überwiegende Mehrheit der SchulabbrecherInnen ist das mit dem offiziellen Bildungssystem verbundene Lernen eng mit Macht, Kontrolle, Autorität, externer Bewertung, Urteil sowie Noten verbunden. Diese werden möglicherweise als sehr einschüchternd empfunden und oft mit eher negativen Gefühlen, wie Scham, Minderwertigkeit, Schuld und Ärger, verbunden.

Traditionelle Bewertungspraktiken, die sich auf Noten und Zeugnisse beschränken, erschweren es den Jugendlichen, die Bewertung als einen fairen und transparenten Prozess wahrzunehmen. Stattdessen wird die Bewertung oft als extern aufgezwungen wahrgenommen und führt dazu, dass die Jugendlichen in der Regel nicht aktiv nach Möglichkeiten suchen, sich selbst zu beurteilen oder bewertet zu werden. Idealerweise dient die Bewertung jedoch sowohl dem Lernen als auch der Beurteilung der Lernergebnisse. Self-Assessment kann zusammen mit kooperativem Lernen ein Werkzeug sein, das zu einer Wahrnehmungsänderung über die Fairness der Bewertung beitragen kann.

Damit das Self-Assessment effektiv ist, sollten sich die Jugendlichen zunächst mit dem Konzept vertraut machen. Wer ist das „Selbst“ in der Selbsteinschätzung? Diese Frage zieht einige tiefe Fragen über die Natur des Selbst, das Selbstbewusstsein und die Selbstbeobachtung mit sich. Die Ermutigung der Jugendlichen, die Eigenverantwortung für ihren Lernprozess wiederzuerlangen, fördert eine Verlagerung in Richtung Lernenden-zentriertes Lernen. Dieses konzentriert sich auf die Jugendlichen selbst, die ihre eigenen Ziele und die erforderlichen Schritte zur Erreichung dieser Ziele setzen und definieren.



5.2 Die Rolle der Selbsteinschätzung im Rahmen des Workshops My Story Map

Im Rahmen des Workshops My Story Map wurde die Selbsteinschätzung als Werkzeug sowohl für die Lernenden als auch die TrainerInnen konzipiert. Eine Vorlage zur Selbsteinschätzung wurde speziell für jene Kompetenzen entwickelt, die in den vier verschiedenen Phasen des Workshops entwickelt werden sollen. Das Formular zum Self-Assessment soll den Teilnehmenden ausgeteilt werden:

- 📍 während der ersten Workshop-Einheit als Form der formativen Bewertung, so dass die Lernenden ihr Bewusstsein für sich selbst in Bezug auf diese spezifischen Kompetenzen schärfen. Indem sie ihre Ziele identifizieren, können sie eine aktivere Rolle bei der Bewertung ihres eigenen Lernens übernehmen;
- 📍 während der letzten Einheit als Form der summativen Bewertung, um die Auswirkungen des Workshops auf sie zu bewerten, ihre jetzige Bewertung mit den Ergebnissen der ersten Version ihres Self-Assessments zu vergleichen sowie eine breitere Perspektive und ein größeres Verständnis über das eigene Lernen zu entwickeln, indem sie zukünftige Perspektiven und Strategien identifizieren.

Die Ergebnisse der ersten Selbsteinschätzung sind für die TrainerInnen sehr wichtig, da sie einen Überblick über das wahrgenommene Niveau der Fähigkeiten und Fertigkeiten der Gruppe erhalten und somit die folgenden Schritte der Workshop-Erfahrung relevanter gestalten können. Gleiches gilt für die Ergebnisse der abschließenden Selbsteinschätzung, da sie sowohl für Evaluierungszwecke als auch für mögliche Follow-up-Unterstützungs- und Orientierungsmaßnahmen für einzelne Teilnehmende nach Abschluss des Workshops eine sehr wertvolle Quelle darstellen.

Das Self-Assessment ist ein erster Schritt auf dem Weg zur Wiedererlangung der Kontrolle über die eigene Geschichte, die durch die Anerkennung und Aufzeichnung von Beweisen für das eigene Lernen ermöglicht wird. Es kann nützlich sein, die Teilnehmenden einzuladen, weitere Ideen in die Evidenzbox jeder Kompetenz aufzunehmen.

Praxistipps rund um das Selbstbewertungsverfahren der Lernenden:

- 📍 Als vorbereitende Maßnahme für die erste Selbsteinschätzung empfehlen wir „Das X Tagebuch“;
- 📍 Ein Handout mit kurzen Beschreibungen für jeden Kompetenzbereich ist beigefügt, um den Jugendlichen zu helfen, die einzelnen Kompetenzen zu verstehen. Darüber hinaus könnte es hilfreich sein, die Kompetenzen vor der Selbsteinschätzung in der Gruppe zu diskutieren oder eine Übung zu diesem Thema durchzuführen (z.B. indem die Inhalte in Kleingruppen erarbeitet und sich dann gegenseitig präsentiert werden);
- 📍 Nach der Selbsteinschätzung in der Einführungsphase des Workshops können Lernziele definiert werden. Zu diesem Zweck kann auf der Vorlage zur Selbsteinschätzung die Ebene, die der/die Lernende erreichen möchte, markiert werden;
- 📍 Der Vergleich der Bewertungsergebnisse (vorher - nachher) demonstriert den Lernenden ihren Lernerfolg und sollte daher als motivierendes Moment verstanden und gestaltet werden;
- 📍 Um den Bedürfnissen nach Sicherheit und Datenschutz zu entsprechen, kann den Lernenden angeboten werden, die Ergebnisse der Selbsteinschätzung nicht in der Gruppe zu veröffentlichen, sondern sie in Einzelgesprächen zu diskutieren.



6. LERNMATERIALIEN

In diesem Abschnitt finden Sie eine Auswahl von Lernmaterialien im Sinne der non-formalen Bildung. Ein flexibler Lernplan wird eingesetzt, damit Sie Module je nach der jeweiligen Lernsituation auswählen und kombinieren können. Die Module stellen einen Lernrahmen mit klar definierten Kompetenzen dar, die mit spezifischen Lernzielen verknüpft sind und dann mit den individuellen Lernbedürfnissen der Lernenden kombiniert werden sollten.

Das bedeutet, dass die TrainerInnen die zur Verfügung gestellten Materialien, entsprechend den Bedürfnissen ihrer Arbeitsgruppe, frei zusammenstellen können und auch neue Aktivitäten in den Workshop einbeziehen können.

Hinweise auf den Aktivitätsblättern zeigen die Wichtigkeit für die Durchführung dieser spezifischen Workshop-Phase an:

- = Aktivitäten, die empfehlenswert sind;
- ◆ = Aktivitäten, die sehr empfehlenswert sind;
- ★ = Aktivitäten, die als Schlüsselmomente der Workshop-Erfahrung gelten und daher unbedingt inkludiert werden sollen.

Die Einheiten sollten 3,5 bis 5 Stunden (einschließlich Pausen) umfassen. Sowohl zu Beginn als auch gegen Ende der Einheit sollte etwas Zeit vorgesehen werden; so haben die Teilnehmenden Zeit, um sich zu Beginn wieder aufeinander einzulassen und am Ende des Workshops Ergebnisse, Gefühle oder Eindrücke auszutauschen.

Die Materialien der beiden stark miteinander verbundenen Workshop-Modulen „Erzählen der eigenen (Lebens-)Geschichte“ und „Fähigkeiten in der Medienproduktion“ werden gemeinsam präsentiert, da die damit verbundenen Lernprozesse komplementär und nicht getrennt voneinander betrachtet werden sollten. Es ist wichtig, dass die Teilnehmenden von Anfang an sowohl mit den Praktiken des persönlichen Geschichtenerzählens als auch mit der Erstellung multimedialer Inhalte vertraut gemacht werden und auch das Element der Landkarte in seinen verschiedenen Formen und die direkte Interaktion mit der Esri Story Maps-Plattform relativ früh kennenlernen. Auf diese Weise können die Teilnehmenden einem Weg folgen, auf dem sie Schritt für Schritt Empowerment erleben.



PHASE 1

SICH SELBST UND DIE GRUPPE ABBILDEN

Die erste Phase des Workshops soll einen Rahmen für die Gesamterfahrung schaffen. Je nach Dauer der Einheit wird empfohlen, den Ablauf so zu gestalten, dass folgende Hauptelemente miteinbezogen werden:

- ◆ Anfangs sollen die Teilnehmenden erste Kontakte knüpfen, sich **kennen lernen** und eine **Gruppendynamik** entwickeln. Außerdem werden sie in Prozesse eingebunden, die mit dem persönlichen Geschichtenerzählen, dem digitalen Geschichtenerzählen und dem Story-Mapping verbunden sind, damit sie sich mit diesen Konzepten vertraut machen können;
- ◆ anschließend werden die Teilnehmenden gebeten, ihre **Erwartungen und/oder Bedenken** in Bezug auf den Prozess zu äußern und eine **gemeinsame Vereinbarung** über die Grundregeln zu entwerfen, die von der Gruppe eingehalten werden sollten;
- ★ es folgt die **Einführung des Werkzeug der digitalen Story-Map**. Anhand einer von den TrainerInnen vor dem Workshop erstellten Beispiel Story-Map wird die Esri Story Maps-Plattform vorgestellt und ein konkretes Beispiel für Geschichtenerzählen und digitales Story-Mapping geliefert.
- ★ im nächsten Abschnitt können die Teilnehmenden ihr persönliches Konto auf der Esri Story Maps-Plattform erstellen;
- ★ der Abschluss der ersten Phase ist der **Selbsteinschätzung** gewidmet.



DIE GESCHICHTE MEINES NAMENS

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

20 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine kurze Erzählübung, die die Teilnehmenden ermutigt, die Namen der anderen zu lernen und über sich selbst zu sprechen. Diese Übung kann als Kennenlern-Übung verwendet werden.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Lassen Sie die Teilnehmenden in einem Kreis zusammenkommen;
- Bitten Sie die Teilnehmenden, nacheinander klar und deutlich ihren Namen zu nennen. Wenn eine Person ihren Namen gesagt hat, lassen Sie die Gruppe den Namen wiederholen;
- Sobald jede Person ihren Namen gesagt hat, bitten Sie die Teilnehmenden, durch den Raum zu gehen und jedes Mal für einen Moment anzuhalten, wenn sie jemanden treffen, um sich mit ihrem Namen vorzustellen und die andere Person so zu begrüßen, wie sie es sich wünscht (Händeschütteln, mit einer Handgeste, mit einer Umarmung, etc.);
- Lassen Sie alle wieder zusammenkommen und in einen Kreis sitzen. Laden Sie die Teilnehmenden nacheinander ein, etwas über ihren Namen mit der Gruppe zu teilen. Es ist wichtig zu betonen, dass sie teilen können, was sie wollen oder woran sie denken (wer hat ihnen den Namen gegeben? Gefällt ihnen ihr Name? Wissen sie, was er bedeutet? Haben sie Spitznamen und warum? etc.)

MATERIALIEN

Keine Materialien erforderlich

LERNZIELE

1.3 Aufmerksam zuhören

1.5 Vor Publikum sprechen

10.1 Beziehungen knüpfen sowie aufmerksam zuhören und emphatisch sein

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Vor allem bei einer jungen Zielgruppe kann es hilfreich sein, zu betonen, dass sich die Teilnehmenden den Namen, mit dem sie angesprochen werden, frei wählen können. Sie können in dieser Übung also auch über einen Spitznamen erzählen.



WENN ICH ... WÄRE, WÄRE ICH ... (CHINESISCHES BILDNIS)

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

20 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine kurze Erzähl-Übung, um Teilnehmenden anzuregen, sich auszutauschen, indem sie eine kurze Beschreibung von sich selbst geben. Diese Übung kann als Kennenlern-Übung verwendet werden.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Lassen Sie die Teilnehmenden in einem Sitzkreis zusammenkommen.
- Erklären Sie den Teilnehmenden, dass die Übung mit Assoziationen mit der Formulierung "Wenn ich ... wäre, wäre ich ..." funktioniert. Lesen Sie dann einen Satz nach dem anderen vor, der verschiedene Elemente enthält (z.B. eine Blume, einen Film, eine/n SuperheldIn, eine Farbe usw.). Die Teilnehmenden sollen die Lücken mit dem Wort ausfüllen, das ihnen zuerst in den Sinn kommt und das sie mit sich selbst assoziieren. Erinnern Sie sie daran, die erste Assoziation, die ihnen in den Sinn kommt, auszufüllen, um Überdenken zu vermeiden.
- Laden Sie einige Teilnehmende ein (wenn Sie genügend Zeit haben, können alle teilnehmen), einige der von ihnen gewählten Antworten mit der Gruppe zu teilen. Bitten Sie sie auch, ihre Wahl zu erklären und die Geschichte (falls es diese gibt), die hinter ihrer Wahl steht, zu erzählen.

MATERIALIEN

- A4- Papier (ein Blatt pro Person)
- Stifte, Bleistifte und / oder dünne Filzstifte

LERNZIELE

1.1 Die eigenen Gedanken und Emotionen verstehen und klar ausdrücken können

1.5 Vor Publikum sprechen.

10.1 Beziehungen knüpfen sowie aufmerksam zuhören und emphatisch sein

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Der/die TrainerIn kann eine Vorlage mit einer Liste von Objekten/Elementen, die für den Vergleich verwendet werden sollen zur Verfügung stellen. Alternativ kann er/sie die Teilnehmenden auch bitten, ihre eigene Liste zu erstellen.



MEIN WEG HIERHER

PHASE 1: MAPPING MYSELF AND THE GROUP

DAUER:

60 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine Storytelling-Aktivität, um die Teilnehmenden zu ermutigen, über ihre Motivation und Erwartungen zu berichten und sie gleichzeitig mit dem Werkzeug der Karten und ihrer Darstellung des Raumes vertraut zu machen. Diese Übung kann als Kennenlern-Übung verwendet werden.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Laden Sie die Teilnehmenden ein, die Augen zu schließen und bitten Sie sie, über den Weg von zu Hause zu dem Ort, an dem der Workshop stattfindet, nachzudenken.
- Laden Sie sie ein, eine Karte zu erstellen, die den Weg sowie die verschiedenen Verkehrsmittel, mit denen sie an den Ort kamen, beschreibt. Dabei können sie die Techniken und Materialien verwenden, die sie bevorzugen, sowie ihre eigenen persönlichen Fähigkeiten und Interessen berücksichtigen.
- Sobald alle Teilnehmenden mit ihren Karten fertig sind, laden Sie sie ein, in Paaren zusammenzugehen und über die folgenden Punkte zu sprechen (Alternativ können die Teilnehmenden auch jeden Punkt mit einer anderen Person besprechen. Das bringt sie auch dazu, mit mehr Personen zu sprechen):
 1. Beschreibe deine Karte: Wie sah der Weg von zu Hause bis zum Workshop aus?
 2. Was hat dich dazu gebracht, an diesem Workshop teilzunehmen?
 3. Was möchtest du während dieses Workshops lernen?
 4. Welche persönlichen Fähigkeiten möchtest du während dieses Workshops entwickeln?
 5. Gibt es etwas, das dich davon abhalten könnte, den Workshop fortzusetzen?
- Bitten Sie die Teilnehmenden, die Kernaussage ihrer Antwort auf alle fünf Fragen auf einem Post-it zu schreiben und dieses auf ein Poster zu kleben.
- Lassen Sie die Gruppe wieder in einem Sitzkreis zusammenkommen. Laden Sie sie ein, ein Wort oder einen Satz über den Weg der PartnerIn mit der Gruppe zu teilen.

MATERIALIEN

- Kugelschreiber, Bleistift, Radiergummi, Spitzer
- Schere, Kleber
- Buntstifte und farbige Filzstifte
- Weißes und farbiges Papier
- Abbildungen aus Zeitungen und Zeitschriften

LERNZIELE

- 1.1 Die eigenen Gedanken und Emotionen verstehen und klar ausdrücken können;
- 1.3 Aufmerksam zuhören
- 1.5 Vor Publikum sprechen
- 8.4 Neugierde zeigen
- 10.1 Beziehungen knüpfen sowie aufmerksam zuhören und emphatisch sein



SPIELREGELN

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER :
20 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine kurze Aktivität, um gemeinsame Leitlinien zu identifizieren und zu vereinbaren, die während der Erfahrungen des Workshops von der gesamten Gruppe zu befolgen sind.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Lassen Sie die Teilnehmenden in einem Sitzkreis zusammenkommen.
- Bitten Sie sie, den Namen eines Spiels zu nennen, das sie alle gerne spielen.
- Sobald ein Spiel genannt wurde, bitten Sie alle, zwei Regeln zu nennen, die sie über das Spiel kennen.
- Zeichnen Sie eine vertikale Linie in der Mitte eines Flipchart-Papiers und listen Sie in der linken Spalte alle Regeln auf, die von der Gruppe geteilt werden. In der rechten Spalte übertragen Sie diese Regeln in die Lernumgebung des Workshops und unterstützen Sie die Teilnehmenden dabei, den Kontext des von ihnen gewählten Spiels mit dem des Workshops in Einklang zu bringen. (z.B.: Fußball. Die Regel, dass SpielerInnen in einer Mannschaft spielen, um Tore zu erzielen, kann auf den Arbeitskontext übertragen werden, in dem Menschen miteinander kommunizieren und zusammenarbeiten müssen, um bestimmte Ziele zu erreichen.)
- Erkundigen Sie sich bei den Teilnehmenden, ob sie sich mit den aufgelisteten Regeln wohlfühlen oder ob sie diese bearbeiten/neue hinzufügen möchten.
- Sobald die Liste fertiggestellt ist, laden Sie die Teilnehmenden ein, zum Flipchart zu kommen und die endgültige gemeinsame Vereinbarung zu unterzeichnen.

MATERIALIEN

- Flipchart, Marker
- Kugelschreiber und Filzstifte

LERNZIELE

- 1.1 Die eigenen Gedanken und Emotionen verstehen und klar ausdrücken können
- 1.3 Aufmerksam zuhören
- 10.1 Beziehungen knüpfen sowie aufmerksam zuhören und emphatisch sein
- 10.2 Feedback geben und erhalten können
- 10.3 Unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen respektieren
- 10.4 Beteiligung, Motivation und Engagement anderer fördern und sicherstellen
- 10.5 In Zusammenarbeit mit anderen handeln, um gemeinsame Aufgaben zu erfüllen

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Dieser Prozess funktioniert besser, wenn die Regeln nicht aus einem bereits bestehenden Regelwerk stammen, sondern das Ergebnis eines Gruppen-Brainstormings sind. Wenn die Regeln ausschließlich von den TrainerInnen kommen, könnten sie diese als aufgedrängte Pflicht wahrnehmen, anstatt als etwas Sinnvolles, das sie wirklich annehmen wollen. Es ist wichtig, in die Entwicklung eines Verantwortungsbewusstseins der Teilnehmenden für die Zusammenarbeit im Workshop zu investieren.



DAS ERINNERT MICH AN ...

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

30 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine kurze Erzählübung, die auf dem Konzept der Assoziationen basiert und die Fähigkeit der Teilnehmenden fördern soll, logische und spontane Verbindungen und Zusammenhänge zwischen Dingen herzustellen. Gleichzeitig wird der Austausch kleiner Fakten über sich selbst einleitet.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Lassen Sie die Teilnehmenden in einem Sitzkreis zusammenkommen.
- Bitten Sie jemanden, der Person zu ihrer rechten Seite das erste Wort zu sagen, das ihr in den Sinn kommt. Dabei soll sie die Formulierung "wenn ich ... sage, sagst du?" verwenden.
- Die Person auf der rechten Seite sollte so schnell wie möglich mit dem ersten Wort antworten, das sie mit dem gerade gehörten Wort in irgendeiner Weise verbindet. Dann geht sie zur nächsten Person über.

(Beispiel: „Wenn ich Karotte sage, sagst du?“

„Wenn du Karotte sagst, sage ich Kaninchen! Wenn ich Kaninchen sage, sagst du?“

„Wenn du Kaninchen sagst, sage ich Alice! Wenn ich Alice sage, sagst du?“)

- Ermutigen Sie sie, schneller zu werden und Pausen zwischen den einzelnen Personen zu vermeiden.
- Nach ein paar Runden halten Sie an und bitten Sie jemanden, eine ganz kurze persönliche Geschichte zu erzählen, die von dem letzten gesagten Wort inspiriert wurde. Nun beginnt eine Story-Sharing-Einheit, bei der jede Person von einem Wort oder Thema, das in der vorherigen Geschichte erwähnt wurde. Jede Geschichte sollte mit der Formulierung „Das erinnert mich an ...“ beginnen.

MATERIALIEN

- Keine Materialien erforderlich

LERNZIELE

- 1.1 Die eigenen Gedanken und Emotionen verstehen und klar ausdrücken können
- 1.3 Aufmerksam zuhören
- 1.5 Vor Publikum sprechen
- 9.1 Bewusstsein für Situationen, Probleme und Reaktionen zeigen
- 9.2 Erfahrungen, Rückmeldungen und Daten reflektieren



VERSCHIEDENE BLICKWINKEL EINNEHMEN

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

60 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine Aktivität, die darauf abzielt, das Bewusstsein und den Fokus der Teilnehmenden durch einen Prozess der aufmerksamen Beobachtung zu fördern. Sie kann aufzeigen, dass wir vieles nicht wahrnehmen, besonders, wenn wir uns in einem Kontext befinden, den wir bereits gut kennen. Die Übung stellt einen ersten Schritt im Prozess der Kontextualisierung der eigenen Geschichte dar, da sie die Teilnehmenden ermutigt, über das Gewohnte hinwegzusehen und neue Verbindungen herzustellen. Der Prozess des Mapping beginnt auch mit Neugierde und der Suche nach kleinen Hinweisen.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Bitten Sie die Teilnehmenden, durch den Raum zu gehen. Wenn sie ein Klatschen hören, sollen sie am Platz erstarren und ihre Augen schließen.
- Klatschen Sie nach ein paar Minuten. Sobald alle angehalten und die Augen geschlossen haben, wählen Sie eine Person aus und fragen Sie beispielsweise, ob sie sich daran erinnert, wie viele Personen in der Gruppe eine Jeans tragen. Die Frage kann sich auch auf einzelne Personen der Gruppe beziehen (sie kann auch spezifischer sein, wie z.B. „Welche Farbe hat Sams T-Shirt?“ oder „Trägt Gina ein Armband?“).
- Sobald die Person geantwortet hat, sollen alle ihre Augen wieder öffnen und weitergehen. Höchstwahrscheinlich werden sich die Teilnehmenden jetzt aufmerksamer beobachten und auf den Moment des Klatschens zu warten.
- Wiederholen Sie das Klatschen und Fragen einige Male. Stellen Sie dann stattdessen eine Frage über den Raum und/oder die Umgebung um dich herum (wie z.B. „Wie viele Fenster hat der Raum?“ oder „Gibt es eine Steckdose im Raum?“).
- Wiederholen Sie den Vorgang ebenfalls einige Male und achten Sie darauf, dass Sie jedes Mal etwas spezifischere Fragen stellen.
- Bitten Sie die Teilnehmenden jetzt, den Raum 5 Minuten lang individuell zu erkunden und zu versuchen, ihn aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten (z.B. auf einem Stuhl zu stehen, auf dem Boden zu liegen, usw.)
- Wenn die Zeit abgelaufen ist, teilen Sie die Teilnehmenden in Paare ein und geben Sie jedem Paar einen leeren Bilderrahmen.
- Bitten Sie die Paare, durch den Raum zu gehen und sich gegenseitig wortlos ein Detail zu zeigen, das sie vorhin entdeckt haben, indem sie es durch den leeren Bilderrahmen „einrahmen“ und ihre/n PartnerIn bitten, mit dem Handy ein Foto zu machen.
- Sobald sich die Paare alle Details gezeigt haben, haben sie 5 Minuten Zeit, um mit Ihrer PartnerIn zu teilen, was sie an diesem Detail interessiert hat.
- Sammeln Sie die Bilder und projizieren Sie sie auf eine Leinwand. Bitten Sie alle, dem Rest der Gruppe das Bild vorzustellen, das er/sie aufgenommen hat. Die Teilnehmenden müssen also kurz das Detail präsentieren, das nicht sie, sondern ihre PartnerInnen, gesehen haben.
- Starten Sie eine Reflexion über den gesamten Prozess und stellen Sie sicher, dass Sie mit der Gruppe alle verschiedenen Schritte, die sie durchlaufen haben, rekonstruieren.



MATERIALIEN

- Leere Bilderrahmen (mindestens 1 pro 2 Personen)
- Handys (mindestens 1 pro 2 Personen)
- Ein Gerät (PC / Laptop / Tablett / Smartphone), das an einen Beamer / Großbildschirm angeschlossen ist

LERNZIELE

- 1.3 Aufmerksam zuhören
- 1.4 Ideen beschreiben und erklären
- 2.2 Über digitale Technologien interagieren und sich austauschen
- 3.3 Digitale Fotos und Videos aufnehmen, bearbeiten und mit anderen teilen
- 8.2 Neue Perspektiven berücksichtigen
- 8.4 Neugierde zeigen
- 10.3 Unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen respektieren
- 10.4 Beteiligung, Motivation und Engagement anderer fördern und sicherstellen

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Diese Aktivität funktioniert auch im Freien sehr gut, da dort in der Regel mehr visuelle Impulse und auch viel mehr Einsatz von Körper und Bewegung möglich sind.



KÖRPERKARTEN VOLLER GEFÜHLE

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

60 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine körperliche Übung kombiniert mit einer Mapping-Aktivität, um die Reflexion über emotionale Intelligenz und Selbstwahrnehmung zu fördern. Die Aktivität untersucht, wie verschiedene Emotionen uns körperlich und geistig fühlen lassen. Die Teilnehmenden sollen lernen, ihre eigenen Emotionen, Gedanken und Verhaltensweisen zu interpretieren und zu regulieren, sowie verstehen, wo ihre Emotionen und Gefühle in ihrem Körper leben.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Bitten Sie die Teilnehmenden, durch den Raum zu gehen, sich dabei gut zu verteilen und nicht miteinander zu interagieren.
- Geben Sie den Teilnehmenden eine Anweisung, denen sie folgen sollen, bis ihnen die nächste gegeben wird. Die Teilnehmenden sollen währenddessen nicht stehen bleiben.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Schrittlänge an unterschiedliche Geschwindigkeiten und Emotionen anzupassen. Lassen Sie nach jeder Anweisung etwas Zeit, damit alle die Gangart eine Weile ausprobieren können.

- Mögliche Vorschläge:

Geh schnell.

Geh langsam.

Geh so, als hättest du heute Geburtstag.

Du bist glücklich.

Du bist traurig.

Du bist wütend.

Du hast Angst.

Du bist selbstbewusst.

Du hast es eilig.

Du bist müde.

Du bist eine Balletttänzerin.

Du bist ein Clown.

Du bist ein Superstar.

- Geben Sie jeder Person ein A3-Papier und bitten Sie sie, die Form eines menschlichen Körpers grob zu zeichnen.
- Gehen Sie nun die verschiedenen Emotionen durch, die in der vorherigen Übung erwähnt wurden, und bitten Sie die Teilnehmenden, all diese Emotionen zu visualisieren. Sie sollen ihre eigenen persönlichen Karten erstellen, die zeigen, wo sie in ihrem Körper bestimmte Emotionen spüren. Woher wissen sie, dass sie bestimmte Emotionen haben? In welchen Teilen des Körpers fühlen sie diese Emotionen? Welche Art von Reaktionen finden statt? Die Teilnehmenden sollen visuell veranschaulichen, wie sich Emotionen auf ihren Körper auswirken, und eine eigene individuelle Legende entwickeln, in der jede Farbe mit einer bestimmten Emotion verbunden ist.
- Sobald die Karten fertig sind, sollen sich die Teilnehmenden in kleinen Gruppen (3-4) zusammensetzen und sich ihre Karten zeigen, um nach Unterschieden und Gemeinsamkeiten zu suchen.
- Beenden Sie die Einheit mit der ganzen Gruppe und fragen Sie, ob jemand etwas über die eigene emotionale Karte erzählen möchte.



MATERIALIEN

- A3-Papier (mindestens 1 pro Person)
- Filzstifte, Buntstifte, Wassermalfarben
- Pinsel

LERNZIELE

1.1 Die eigenen Gedanken und Emotionen verstehen und klar ausdrücken können

1.3 Aufmerksam zuhören

9.1 Bewusstsein für Situationen, Probleme und Reaktionen zeigen

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Für den ersten Teil der Aktivität können anstelle der gesprochenen Anweisungen auch verschiedene Lieder mit unterschiedlichen Rhythmen verwendet werden. Die Teilnehmenden sollen sich dann entsprechend der Emotion bewegen, die das Lied in ihnen auslöst.



DIE GESCHICHTE HINTER MEINEM LETZTEN FOTO ●

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

15 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine kurze Erzählaktivität, um die Teilnehmenden zu ermutigen, interessante Geschichten in scheinbar langweiligen Situationen zu finden. Diese Übung kann als Kennenlern-Übung verwendet werden.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Bitten Sie die Teilnehmenden, das letzte Bild, das sie mit ihren Handys aufgenommen haben, zu öffnen und über die Geschichte dahinter nachzudenken. Dabei sollen sie sich z.B. folgende Fragen stellen: *Wo wurde es aufgenommen? Warum habe ich das Foto gemacht? Wie habe ich mich gefühlt? War es etwas Wichtiges?*
- Bitten Sie sie, wirklich das allerletzte Foto zu verwenden, das sie gemacht haben, auch wenn es ihnen langweilig oder irrelevant erscheinen mag (z.B. ein Foto von Notizen, mit denen sie für eine Prüfung gelernt haben, oder eine Telefonnummer, die sie sich merken wollten).
- Nach dem Nachdenken über die Geschichte, geht die Gruppe in Paare zusammen. Die Teilnehmenden sollen sich gegenseitig Fragen stellen, um weitere Details zur Geschichte hinter dem Bild zu erfahren.

MATERIALIEN

- Handys

LERNZIELE

1.3 Aufmerksam zuhören

1.4 Ideen beschreiben und erklären

10.1 Beziehungen knüpfen sowie aufmerksam zuhören und emphatisch sein



ICH BIN ... ●

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

35 Minuten (inklusive Aufwärmen)

BESCHREIBUNG

Eine gemeinsame Erzähl-Übung, die mithilfe von Improvisationstheater darauf abzielt, aus Bildern und gemeinsamer Kreativität eine Erzählung zu schaffen. Die Übung zeigt, dass einzelne Personen selbst durch das Einbringen auch kleinster Details eine Schlüsselrolle bei der Inspiration der anderen spielen können. Gleichzeitig wird deutlich, wie sehr sich ein einzelnes Element als äußerst wirkungsvoll erweisen kann, wenn es von der gesamten Gruppe unterstützt wird.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Spielen Sie ein paar kurze Aufwärmspiele, bevor Sie mit der Übung beginnen.
- Teilen Sie den Raum so auf, dass ein Teil als metaphorische "Bühne" genutzt werden kann und lassen sie die Gruppe vor dieser Bühne zusammenkommen.
- Die Aufgabe ist es, gemeinsam Bilder zu erstellen, die eine Geschichte erzählen. Die Teilnehmenden können sich auf der Bühne positionieren, eine beliebige Position wählen und dem Rest der Gruppe laut sagen, was sie repräsentieren (wie ein Baum, ich bin ein Feuerwehrmann, etc.) und dann in der gewählten Position schweigen. Nach und nach sollen die anderen ebenfalls auf die Bühne kommen und dem Bild ein Element hinzufügen.
- Ermutigen Sie die Gruppe, nicht zu viel darüber nachzudenken, was sie tun sollen, da es nicht darum geht, die originellste Idee zu haben. Die Teilnehmenden können etwas Neues einbringen, aber auch etwas replizieren, das bereits in der Szene existiert. Sie können sogar auf etwas aufbauen (wenn jemand sagt, dass er ein Baum ist, könnte jemand eintreten und sagen, dass sie der Apfel auf dem Baum ist, und dann kann die nächste Person der Wurm im Apfel sein, usw.) Laden Sie die Teilnehmenden ein, zu beobachten, welche Verbindungen ihnen in den Sinn kommen. Sie können alles von greifbaren Objekten über Menschen bis hin zu Emotionen und metaphorischen Konzepten annehmen; alles ist erlaubt.
- Die Teilnehmenden kommen nach und nach auf die Bühne. Wenn alle auf der Bühne sind, ist die Szene vorbei und eine andere kann beginnen.
- Starten Sie am Ende der Übung eine Reflexion. Die Teilnehmenden sollen sich daran erinnern, welche Szenen entstanden sind, welche Art von Geschichten und Charakteren gezeigt wurden und wie sich die Teilnehmenden während des Prozesses gefühlt haben.

MATERIALIEN

Keine Materialien erforderlich

LERNZIELE

- 1.2 Einfühlsam sein
- 1.3 Aufmerksam zuhören
- 4.1 Anderen vertrauen sowie vertrauenswürdig sein
- 5.1 Mit Unklarheiten und Unsicherheiten umgehen
- 5.3 Sich schnell an neue Situationen anpassen
- 7.2 Konzentriert bleiben
- 8.2 Neue Perspektiven berücksichtigen
- 8.4 Neugierde zeigen

ADDITIONAL COMMENTS / TIPS FOR IMPLEMENTATION

Diese Übung erfordert bereits eine gute Vertrauensbasis in der Gruppe. Es kann sinnvoll sein, zu Beginn ein paar Aufwärmspiele zu spielen, um die Zusammengehörigkeit der Gruppe kurz vor dem Start der Übung zu fördern. 5-10 Minuten sind in der Regel genug. Zum Aufwärmen bietet sich etwas Schnelles an. Die Teilnehmenden können sich beispielsweise paarweise spiegeln oder Klatschen schnell weitergeben und sich bei der Weitergabe in die Augen schauen.

#BRIAN THE ONION ●

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

60 Minuten (abhängig von der Dauer der Nachbesprechung)

BESCHREIBUNG

Eine digitale Storytelling-Aktivität, in welcher die Teilnehmenden eine Zwiebel als Hauptdarsteller einer Geschichte verkleiden und in Szene setzen und Instagram-Bildern und/oder -Videos ihrer Zwiebel mit entsprechenden Hashtags veröffentlichen. Sie kann genutzt werden, um das Bewusstsein dafür zu schärfen, dass online veröffentlichte Bilder und Videos, Folgen haben und Spuren hinterlassen können.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Teilen Sie die Teilnehmenden in Gruppen zu je 3 oder 4 Personen.
- Stellen Sie sicher, dass es in jeder Gruppe jemanden mit einem Handy gibt, der/die die Instagram-App installiert hat und ein öffentliches Profil nutzt - oder stellen Sie jeder Gruppe ein vorab erstelltes Profil zur Verfügung, wenn die Teilnehmenden private Profile nutzen und ihre Fotos der Allgemeinheit zugänglich machen wollen.
- Lassen Sie jede Gruppe 1 oder 2 Hashtags auswählen, die Sie zuvor auf verschiedene Karten geschrieben haben. Der Hashtag definiert die Themen der darzustellenden Szenen: z.B. #Lunchtime, #Partyallnight, #Familytime, etc.
- Stellen Sie alle zur Verfügung stehenden Materialien (Zwiebeln, Kostümteile usw.) auf einen Tisch und geben Sie den Gruppen etwa 15 bis 20 Minuten Zeit, um über ihre Szenen nachzudenken und eine Kulisse sowie die Kostüme der Zwiebeln zu gestalten.
- Bitten Sie sie, Fotos ihrer Szenen mit dem Hashtag #briantheonion und dem von ihnen ausgewählten Hashtag auf Instagram zu teilen.
- Öffnen Sie die Website websta.me/search oder instagram.com, melden Sie sich mit Ihrem persönlichen instagram-Konto an und suchen Sie nach #briantheonion. Projizieren Sie die Ergebnisse mithilfe des Beamers.
- Aktualisieren Sie die Seite alle paar Sekunden, und es erscheinen Bilder aus den verschiedenen Gruppen!
- Wenn alle Bilder erschienen sind, bitten Sie jede Gruppe, 4-5 Ideen über Brian The Onion aufzuschreiben. Sie können Charakter, Darstellung oder was ihm gefällt oder nicht kommentieren.
- Teilen Sie die Ergebnisse im Plenum und schreiben Sie die Ergebnisse auf ein Flipchart. Ist das der echte Brian oder nicht? Woran erkennen wir das?
- Share the results in plenary, writing the results on a flipchart. Is this the real Brian? Is it not? How we can tell?
- Starten und moderieren Sie eine Diskussion darüber, wie schnell Verallgemeinerungen aus einzelnen veröffentlichten Bildern geschlossen werden können.



MATERIALIEN

- Einige Zwiebeln (1 - 2 pro Gruppe)
 - Filzstifte, farbiges Papier, Bänder, Scheren, Kleber und sonstiges, das zur Gestaltung eines Kostüms für die Zwiebeln verwendet werden könnte
 - Jegliches Material, das die Zwiebeln in Figuren verwandeln könnte: Federn, kleine Augen, kleine Hüte, etc.
 - Einige Handys mit installierter Instagram-App (1 pro Gruppe)
 - Ein öffentlich zugängliches Instagram-Konto pro Gruppe (Sie können die Teilnehmenden entweder bitten, ihre Profile für eine Weile öffentlich zu stellen, oder ihnen einige vorab erstellte Profile zur Verfügung stellen. Im 2. Fall müssen Sie bei der Erstellung der Profile verschiedene E-Mails verwenden - z.B. Briantheonion1, Briantheonion2 etc.)
 - Internetverbindung
 - Ein Gerät (PC / Laptop / Tablett / Smartphone), das an einen Beamer / Großbildschirm angeschlossen ist
- Ihr eigenes Instagram-Konto (oder eines, das Sie für diese Aktivität erstellen), um die Instagram-Website www.instagram.com aufzurufen oder sich auf der Suchmaschinen-Website websta.me/search anzumelden, um die Fotos abzurufen.

LERNZIELE

- 2.1 Die eigene digitale Identität organisieren
- 2.2 Über digitale Technologien interagieren und sich austauschen
- 3.1 Digitale Technologien kreativ nutzen
- 3.3 Digitale Fotos und Videos aufnehmen, bearbeiten und mit anderen teilen
- 10.5 In Zusammenarbeit mit anderen handeln, um gemeinsame Aufgaben zu erfüllen

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Verwenden Sie immer den Hashtag #briantheonion, auch um das Bild aller früheren Versionen von Brian zu sehen und in die Sammlung aufzunehmen.

Natürlich kann statt einer Zwiebel auch ein anderer Gegenstand genutzt werden. Außerdem können die Hashtags spezifischer sein, um die Szenen einzuschränken. Dies könnte auch dazu führen, dass spezifischere Themen angesprochen werden.

Wie bereits erwähnt, können Sie den Teilnehmern einige vorregistrierte Konten zur Verfügung stellen, da die Übung nur mit einem *öffentlichen* Instagram-Konto funktioniert und Sie möglicherweise nicht wollen, dass Ihre Teilnehmenden ihre Profile öffnen. So vermeiden Sie Datenschutzprobleme.

(Die Idee der Übung wurde von Raphaela Blassnig zusammen mit Michele Di Paola und Joanna Wronska für den Lehrgang Dig-It Up! entwickelt. Eine ausführlichere Beschreibung finden Sie auf dem Educational Tools Portal: <http://educationaltoolsportal.eu/en/tools/briantheonion>)



DAS X TAGEBUCH

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

15 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine einfache Reflexionsübung, die darauf abzielt, die Fähigkeit der Teilnehmenden zu verbessern, die Umgebung aufmerksamer zu wahrzunehmen. Auf diese Weise sollen sie das „unsichtbare Lernen“, das in ihnen und in ihrer Umgebung stattfindet, besser erkennen, identifizieren und anerkennen können.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Stellen Sie sicher, dass jede/r Teilnehmende ein Blatt Papier und etwas zum Schreiben hat.
- Die Teilnehmenden sollen ein großes X in die Mitte der Seite zeichnen, um das Papier in 4 Quadranten aufzuteilen. Ordnen Sie jedem der 4 Quadranten eine Kategorie zu: Dinge, die ich gesehen habe, Dinge, die ich gehört habe, Dinge, die ich getan habe und Dinge, die ich gelernt habe.
- Laden Sie sie ein, schweigend über die Ereignisse des Tages nachzudenken und sie in 10 Minuten mindestens 5 Dinge in jedem Quadranten auflisten zu lassen.
- Betonen Sie, dass es anfangs so aussehen kann, als ob ihnen nichts in den Sinn käme, und dass auch Gedanken dokumentiert werden sollen, die ihnen langweilig oder irrelevant erscheinen.
- Fragen Sie am Ende der Reflexionszeit, ob die Teilnehmenden bereit sind, mit dem Rest der Gruppe die drei Elemente der Seite zu teilen, die ihnen am besten gefallen.

MATERIALIEN

- A4-Papier (ein Blatt pro Person)
- Schreibzeug

LERNZIELE

- 1.3 Aufmerksam zuhören
- 6.4 Erfahrungen reflektieren, um das Lernen zu maximieren
- 8.2 Neue Perspektiven berücksichtigen
- 8.4 Neugierde zeigen

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Diese Übung ist wirkungsvoller, wenn sie regelmäßig durchgeführt wird. Sie kann als einmalige Evaluierungsübung verwendet werden oder am Ende jeder Einheit in die Reflexion eingebaut werden. Bei konsequenter Anwendung könnte sie als wertvolle Ressource für die zweite Selbsteinschätzung dienen, da die Teilnehmenden die während der Einheiten aufgezeichneten Ergebnisse als Ausgangspunkt für ihre weitere Reflexion nutzen könnten.



REGISTRIERUNG und ANMELDUNG BEI ARC-GIS ONLINE ★

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

10 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine erste Interaktion der Teilnehmenden mit der Esri Story Maps Plattform.

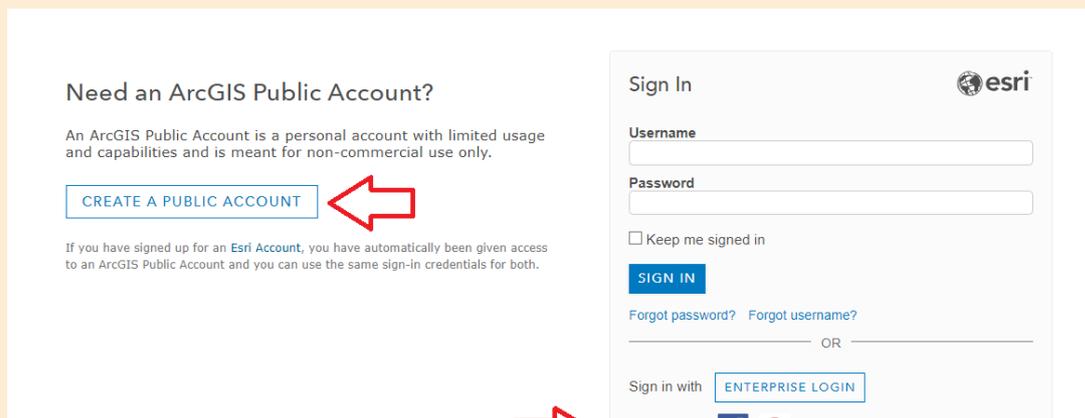
ZUGRIFF ZU DEN ESRI STORY MAPS

Die Homepage der Esri Story Maps-Plattform ist unter folgender Adresse zu finden:

<http://storymaps.arcgis.com>



Die Plattform ist für alle zugänglich, die bereits über ein ArcGis-Konto verfügen, und ermöglicht es NutzerInnen, auch kostenlose nicht-kommerzielle öffentliche Konten zu erstellen sowie sich über Facebook- oder Google-Anmeldeinformationen anzumelden. Die öffentlichen Konten bieten eine begrenzte Anzahl von Funktionen, nämlich Karten öffentlich zu verwenden, zu erstellen und zu teilen, allerdings nur für den nicht-kommerziellen Gebrauch



MATERIALIEN

- Ein angeschlossenes Gerät (PC / Laptop / Tablett / Smartphone) (mindestens 1 pro Person)



PERSÖNLICHE INSELGRUPPE ★

PHASE 1: SICH UND DIE GRUPPE ABBILDEN

DAUER:

45 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine kreative Aktivität, die darauf abzielt, die Teilnehmenden dabei zu unterstützen, sich gegenseitig kennenzulernen, Vertrauen aufzubauen und gegenseitig Feedback zu geben. Außerdem setzt sie eine erste Reflexion über Identität in Bewegung, indem verschiedene Blickwinkeln betrachtet werden.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich als Inselgruppe, also als Summe verschiedener Elemente, zu betrachten.
- Jede Insel der Inselgruppe hat ein bestimmtes Thema, wie beispielsweise: meine Familie, meine Hobbys, Dinge, in denen ich gut bin, Dinge, die ich nicht mag, etc.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Inselgruppe mit den verfügbaren Materialien zu zeichnen und auf jeder Insel drei Aspekte über sich selbst zu schreiben, die mit dem Thema zusammenhängen. Von diesen drei Punkten sollten jedoch zwei wahr sein und einer falsch.
- Wenn alle mit ihrer Inselgruppe fertig sind, sollen sie für sie einen Platz im Raum finden. Schicken Sie die Gruppe dann auf die Erkundung der anderen Inseln!
- Beim Besuch der Inselgruppe einer anderen Person können die Teilnehmenden ein Post-it mit ihren Vermutungen über die falsche Information hinterlassen.
- Schließen Sie den Prozess im Plenum ab und bitten Sie die Teilnehmenden, darüber zu berichten, welche die wahren/falschen Elemente seines Archipels sind. Sie sollen dabei Zeit haben, zusätzliche Gedanken einzubringen, wenn sie möchten.

MATERIALIEN

- Verschiedene Papiertypen (hart, weich, weiß, farbig)
- Kugelschreiber, Bleistifte und/oder dünne Filzstifte
- Filzstifte, Buntstifte
- Schere, Kleber

LERNZIELE

4.1 Anderen vertrauen sowie vertrauenswürdig sein
6.2 Ziele und Vorgaben für persönliches Wachstum, Entwicklung und Leistung festlegen
9.1 Bewusstsein für Situationen, Probleme und Reaktionen zeigen
8.2 Neue Perspektiven berücksichtigen
10.1 Beziehungen knüpfen sowie aufmerksam zuhören und emphatisch sein
10.2 Feedback geben und erhalten können

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Eine mögliche Variante der Aktivität könnte darin bestehen, den Prozess abzuschließen, indem die Teilnehmenden zunächst in Paaren oder Kleingruppen über ihre Ergebnisse zu den Inselgruppen der anderen Teilnehmenden berichten und dann in einer Endrunde im Plenum etwas über sich selbst mitteilen.



PHASE 2

(PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

Diese Phase zielt darauf ab, dass die Teilnehmenden, schrittweise ihr Selbstbewusstsein steigern sowie ihre Erfahrungen mit dem Schulabbruch aufzeigen, verbinden und in eine Geschichte verwandeln.

Während dieser Phase können die Teilnehmenden eine Vielzahl verschiedener Werkzeuge ausprobieren. Diese werden für die folgenden Hauptziele eingesetzt:

- Entwicklung von Fähigkeiten im Bereich Storytelling und Medienproduktion;
- Annäherung an die persönliche Drop-Out-Geschichte in verschiedenen Schritten und aus verschiedenen Perspektiven sowie Einleitung eines Prozesses der Kontextualisierung und Selbstreflexion.

Da in dieser Phase die Elemente zum Vorschein kommen, die höchstwahrscheinlich in den digitalen Story-Maps enthalten sein werden, wird empfohlen, mindestens zwei Einheiten speziell für diese Phase einzuplanen. Es ist wichtig, noch einmal hervorzuheben, dass sich die zweite und dritte Phase ergänzen und nicht als getrennte Einheiten betrachtet werden sollen. Dafür muss sichergestellt werden, dass alle Ergebnisse der zweiten Phase, in der dritten Phase zu einer wertvollen Ressource für die Teilnehmenden werden. In der dritten Phase sollen die Teilnehmenden nämlich erkennen, dass sie bereits über alle Inhalte verfügen, die sie für die Struktur ihrer Geschichte und den Aufbau ihrer digitalen Story-Maps benötigen.

Digitale Materialien und Inhalte, die während der Aktivitäten produziert werden, können jetzt abgespeichert werden, um sie später wieder zu verwenden. Die TrainerInnen sollten die Teilnehmenden daher ermutigen, Apps und Software zur Speicherung und Bearbeitung von Fotos und Videos aktiv zu nutzen.



ES GIBT EINE STRASSE IN ...

PHASE 2: (PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

DAUER:

30-60 Minuten (je nach Anzahl der Runden)

BESCHREIBUNG

A collective storytelling activity aimed at practising the selection of the elements which work and resonate the most within a narrative.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Lassen Sie die Teilnehmenden in einem Sitzkreis auf Stühlen oder Kissen auf dem Boden zusammenkommen.
- Erklären Sie, dass Sie eine gemeinsame Geschichte entwickeln werden und dass die Inspiration für die Geschichte ein geografischer Ort sein wird.
- Nun soll sich die Gruppe auf eine real existierende Stadt einigen, in der idealerweise noch nie jemand aus der Gruppe gewesen ist. Sobald der Ort ausgewählt wurde, kann die Geschichte begonnen werden.
- Der Ausgangspunkt der Geschichte ist „Es gibt eine Straße in ...“ (Anchorage, Lima, Thessaloniki, etc.). Danach fügt jede Person nach und nach ein Element zur Geschichte hinzu. Die einzelnen Beiträge sollten nicht lang sein. Die Aufgabe ist es, ein Detail, maximal einen Satz, einzubringen. Die nächste Person fügt nicht nur ihren Teil hinzu, sondern wiederholt auch alle Elemente, die bis zu diesem Zeitpunkt hinzugefügt wurden. Beispielsweise sagt die erste Person:

Es gibt eine Straße in Wien ... in der eine große Frau jeden Dienstag Holzspielzeug verkauft ...

Die nächste Person setzt fort:

Es gibt eine Straße in Wien ... in der eine große Frau jeden Dienstag Holzspielzeug verkauft ... Die Frau hat lange schwarze Haare und ein freundliches Lächeln ...

und schließt somit auch die vorangegangenen Teile ein.

- Heben Sie hervor, dass es nicht um einen Gedächtnistest geht, dass mitunter einige Elemente verschwinden werden und das in Ordnung ist. Der Fokus sollte so weit wie möglich auf die Entfaltung der Geschichte gerichtet sein, während das Vorhergehende beobachtet wird.
- Die Geschichte endet, wenn wieder die Person an der Reihe ist, die begonnen hat.
- Bewerten Sie den Prozess mit der Gruppe, wobei der Schwerpunkt auf der Erzähldynamik liegt.

MATERIALIEN

Keine Materialien erforderlich

LERNZIELE

1.3 Aufmerksam zuhören

1.5 Vor Publikum sprechen

5.3 Sich schnell an neue Situationen anpassen

7.2 Konzentriert bleiben

10.4 Beteiligung, Motivation und Engagement anderer fördern und sicherstellen



ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Es passiert oft, dass die erste Runde ziemlich chaotisch wird, da viele sich etwas Originelles einfallen lassen wollen. In dem Fall besteht die Geschichte dann zumeist aus einer schnellen Eskalation aus vielen großen, unzusammenhängenden Ereignissen. Nach der ersten Runde ist es wichtig, mit der Gruppe zu reflektieren, was passiert ist, wie der Prozess verlaufen ist und vor allem, wie die Geschichte verbessert werden kann. Dann empfiehlt es sich, eine weitere Runde zu versuchen, da sich die Gruppe nun oft viel selbstbewusster und linearer bei der Organisation der Erzählung erweist.

Je nachdem, wie der Prozess der Geschichtenerstellung war, kann es in der Nachbesprechung interessant sein, auch das Element der Wiederholung anzusprechen. Oft haben Menschen Angst davor, die Teile eines/r anderen zu vergessen und die Person dadurch zu beleidigen. Welche sind die Elemente, die bis zum Schluss geblieben sind? Welche haben sich geändert? Welche wurde vergessen? Zu analysieren, was das Gedächtnis der Menschen am meisten inspiriert und widerspiegelt, ist sehr spannend, wenn es um die Frage geht, was in eine Erzählsequenz aufgenommen werden soll.

BILDERN EINE STIMME GEBEN

PHASE 2: (PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

DAUER:

120 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine digitale Storytelling-Aktivität, die darauf abzielt, die Wirkung von Symbolen und Bildmaterial zu erforschen und die Fähigkeit der Teilnehmenden zu entwickeln, sich von einem Bild inspirieren zu lassen, eine Geschichte zu gestalten und diese dann aufzunehmen.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Bevor Sie mit der Aktivität beginnen, lassen Sie die Gruppe eine kleine Übung ausprobieren. Bitten Sie eine/n Freiwillige/n, für 1 Minute ruhig auf einem Stuhl vor dem Rest der Gruppe zu sitzen. Lassen Sie den Stuhl so platzieren, dass alle die Person sehen können. Die Aufgabe besteht nur darin, nichts zu sagen und zu sitzen. Für die Gruppe besteht die einzige Aufgabe darin, die sitzende Person sorgfältig zu beobachten. Sehen Sie dann, ob es noch weitere Freiwillige gibt, die die Übung durchführen wollen. Besprechen Sie anschließend mit der Gruppe, was passiert ist und was beobachtet wurde: Gab es eine Geschichte, auch wenn es keine Worte gab?
- Ausgehend von der Frage, geben Sie den Teilnehmenden visuelle Ressourcen wie Abbildungen aus Zeitungen und Zeitschriften, Dixit-Karten, Silent Books, die so platziert sind, als wäre es eine Ausstellung.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich die Bilder anzusehen und ein paar davon auszuwählen. Dann sollen sie alleine arbeiten und einen Titel sowie ein Skript für eine Kurzgeschichte, die sie in diesen Bildern sehen, aufzuschreiben. So entsteht eine Erzählung, die von dem visuellen Eindruck und den Symbolen inspiriert ist.
- Sobald sie fertig mit dem Skript sind, bitten Sie die Teilnehmenden, eine Sprachaufnahme des Skripts auf ihrem Handy zu machen - so, als ob sie ein Hörbuch aufnehmen würden. Außerdem sollen sie einen Ort im Raum wählen und dort ihre Abbildungen/Karten/Silent Books ausstellen.
- Die "Hörbücher" werden nun gemeinsam eingesammelt und die Teilnehmenden einer der erstellten Geschichten zugeordnet. Sie bekommen das Hörbuch der Geschichte und haben dann die Möglichkeit, das Buch zu "lesen", während sie die Audioaufnahme hören.
- Lassen Sie die Gruppe in einem Kreis zusammenkommen und eröffnen eine Nachbesprechung für Rückmeldungen und Reaktionen auf die Erfahrung. Sammeln Sie auf einem Flipchart alle Tipps der Teilnehmenden, wie man eine gute Sprachaufnahme macht und heben Sie die Elemente hervor, die in den Geschichten gut funktioniert haben.

MATERIALIEN

- Abbildungen aus Zeitungen und Zeitschriften
- Dixit -Karten ([https://de.wikipedia.org/wiki/Dixit_\(Spiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Dixit_(Spiel)))
- Silent Book
- Handys
- Kopfhörer (1 pro Person)
- Flipchart und Marker

LERNZIELE

- 1.3 Aufmerksam zuhören
- 1.5 Vor Publikum sprechen
- 2.2 Über digitale Technologien interagieren und sich austauschen
- 3.1 Digitale Technologien kreativ nutzen
- 3.2 Schriftliche Inhalte für eine Vielzahl von Zielgruppen und Medien produzieren
- 7.1 Aufgaben termingerecht und nach den geforderten Standards erledigen
- 7.3 Multitasking: Fortschritte bei mehreren Aufgaben gleichzeitig machen
- 7.4 Unter Druck arbeiten
- 10.2 Feedback geben und erhalten können



ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Besonders wichtig ist die Übung für die Teilnehmenden erstmalig die Tonaufnahme einer Geschichte auszu- probieren. Sie beschäftigen sich noch nicht mit ihrer persönlichen Erzählung, beginnen aber, darüber nachzudenken, wie man die logischen und emotionalen Komponenten einer Geschichte beschreibt und mit der Stimme wiedergibt (wie man die Sätze und den Ablauf aufbaut, wann man pausiert, wie man ein bestimmtes Gefühl oder eine bestimmte Situation vermittelt, etc.).

Silent books werden immer beliebter, seit eine Bibliothek in Lampedusa, einer Insel in Süditalien, die zu einem Anlaufpunkt für Flüchtlinge auf dem Weg über das Mittelmeer geworden war, als Reaktion auf die aktuelle Flüchtlingskrise beobachtete, dass Bücher ohne Worte den Geflüchteten die Möglichkeit boten, Welten und Erfahrungen miteinander zu teilen. Silent Books können eine sehr aktive Rolle bei der Überwindung kultureller Grenzen und der Förderung von Alphabetisierung spielen. Obwohl die Bücher keinen Text haben, sind sie reich an einer visuellen Sprache, die es den LeserInnen ermöglicht, sich in das Bilderbuch hineinzudenken. Silent Books bieten sich als Material an, da sie bereits eine klare chronologische Erzählung aufweisen.

MEINE LEBENSGESCHICHTE IN EINER MINUTE ●

PHASE 2: (PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

DAUER:

15 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine kurze Aufwärmübung zum Thema Geschichtenerzählen, um die Teilnehmenden mit den Konzepten der Chronologie und des Wesentlichen vertraut zu machen.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Teilen Sie die Gruppe in Paare ein. In der ersten Runde dieser Übung bitten Sie die Teilnehmenden, ihrer/m PartnerIn ihre Lebensgeschichte in einer Minute zu erzählen. Geben Sie keine zusätzlichen Anweisungen, damit sie frei wählen können, auf was sie sich in ihren Geschichten konzentrieren möchten.
- Nach der ersten Runde sind alle eingeladen, ihre Eindrücke in der Gruppe zu teilen und darüber nachzudenken, wie ihre Geschichten mit Fragen wie *Welche Art von Chronologie haben Sie gewählt? Wo beginnt deine Geschichte? Wie viele kleine Geschichten oder Handlungsstränge gab es?*
- In der zweiten Runde werden die Teilnehmenden gebeten, die gleichen Geschichten noch einmal zu erzählen, sich aber auf etwas Spezifischeres zu konzentrieren und mit der Erzählung und der Chronologie zu experimentieren, also nicht unbedingt mit *ich bin in ... geboren; ich bin ... Jahre alt zu beginnen.*

MATERIALIEN

Keine Materialien erforderlich

LERNZIELE

1.3 Aufmerksam zuhören

1.4 Ideen beschreiben und erklären

10.1 Beziehungen knüpfen sowie aufmerksam zuhören und emphatisch sein



COMICS UND ORIGIN STORIES ●

PHASE 2: (PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

DAUER:

150 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine künstlerische Aktivität, in der Comics und Zeichnungen als Stilmittel für das Geschichtenerzählen verwendet werden. Ziel ist es, den Teilnehmenden die wichtigsten Grundelemente der Handlungsstruktur und des Entwurfs eines Storyboards zu vermitteln, während gleichzeitig eine Reflexion über Elemente des eigenen Lebens begonnen wird, bei welcher Ursache und Wirkung genauer betrachtet werden.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Beginnen Sie die Aktivität, indem Sie die Teilnehmenden im Plenum ein gemeinsames Brainstorming über SuperheldInnen durchführen lassen: Welche kennen sie? Welche mögen sie am liebsten? Welche Superkräfte haben sie? Sammeln Sie die Antworten auf einem großen Flipchart.
- Wählen Sie aus den Namen der SuperheldInnen zwei oder drei aus, die der Gruppe am besten gefallen. Was ist der Hintergrund dieser *SuperheldInnen*? Wo wurden sie geboren? Wie wurden sie zu *SuperheldInnen*? Ist ihnen etwas zugestoßen? Stellen Sie das Konzept der „Origin Story“ vor. Diese beschreibt in Comics die Transformation von SuperheldInnen - also welche Begebenheit es ihnen ermöglicht hat, zu dem zu werden, was sie sind. Fordern Sie die Teilnehmenden auch dazu auf, die Origin Stories der SuperheldInnen gemeinsam mithilfe des narrativen Modells der Story Spine zu skizzieren:

1. Once upon a time there was...

2. Every day, ...

3. One day...

4. Because of that, ...

5. Because of that, ...

6. Until finally ...

- Bitten Sie die Teilnehmenden jetzt, über eine Stärke oder ein Talent nachzudenken und diese mit einem/r PartnerIn zu teilen. (Wenn die Gruppe zuvor die Aktivität *Persönliche Inselgruppe* durchgeführt hat, könnte es interessant sein, von dem auszugehen, was die Gruppe bereits geschrieben haben.) Danach sollen die Jugendlichen darüber nachzudenken, was ihre „Origin Story“ ist: *Wie wurden sie gut in dem, was sie gerade als Stärke identifiziert haben? Wie haben sie ihr Talent entwickelt? Wann ist dies passiert? Mit wem? Wo? Was ist passiert?*
- Geben Sie eine kurze Einführung in das Zeichnen und die Prinzipien des Storyboards und betonen Sie, dass wirklich einfache und grundlegende Elemente verwendet werden können und eigentlich im Mittelpunkt jeder Zeichnung stehen (Linien, Punkte, geometrische Grundformen usw.). Betonen Sie auch, dass die Klarheit der Geschichte im Vordergrund steht (Brechen der Geschichte in kleine Abschnitte, Entfernen unnötiger Teile usw.).
- Laden Sie sie ein, ein visuelles Storyboard im Comic-Stil zu produzieren, das die wichtigsten Schritte ihrer „Origin Story“ veranschaulicht und den Schritten des Story Spine Modells folgt.
- Sobald die Teilnehmenden ihre Comics fertig gestellt haben, präsentieren Sie diese an der Wand, wie bei einer Ausstellung. Führen Sie die Gruppe durch den Raum, damit jede Person, wie bei einer Führung, eine kurze Vorstellung ihrer Arbeit geben kann.
- Beenden Sie die Übung mit einer letzten Runde von Rückmeldungen, Reflexionen und Gedanken der Teilnehmenden.

MATERIALIEN

- Flipchart und Marker;
- A3-Papier (mindestens 1 pro Person)
- Bleistifte, Radiergummis und Spitzer
- Schwarze dünne Filzstifte
- Buntstifte und Filzstifte

LERNZIELE

- 1.1 Die eigenen Gedanken und Emotionen verstehen und klar ausdrücken können
- 4.4 Die eigenen Leistungen und Erfolge feiern
- 6.4 Erfahrungen reflektieren, um das Lernen zu maximieren
- 9.1 Bewusstsein für Situationen, Probleme und Reaktionen zeigen
- 9.2 Erfahrungen, Rückmeldungen und Daten reflektieren
- 9.3 Ursachen analysieren
- 10.2 Feedback geben und erhalten können

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Ein gutes Hilfsmittel für die Strukturierung einer kurzen Präsentation über die Grundelemente des Zeichnens ist die Publikation „Graphic Express“, die zum kostenlosen Download zur Verfügung steht. (<http://educationaltoolsportal.eu/en/tools-for-learning/introducing-graphic-express>).

Es könnte auch nützlich sein, verschiedene Arten von Comics mit unterschiedlichen Stilen als Ressourcen zur Verfügung zu stellen.



IN EINER FREMDEN LANDKARTE ●

PHASE 2: (PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

DAUER:

60 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine Erzählaktivität, die die Rolle des Raumes innerhalb einer Geschichte untersucht und den Teilnehmenden zeigt, inwieweit Orte persönliche Geschichten prägen und beeinflussen können. Ziel ist es, die Gruppe einen Entstehungsprozess einer Story-Map erleben zu lassen.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Bitten Sie die Teilnehmenden, einzeln eine einfache Karte der Region/Nachbarschaft, in der sie leben, mithilfe von Google Maps zu zeichnen oder auszudrucken und dabei Sehenswürdigkeiten und Orte zu markieren, die für sie wichtig sind. Ziel ist es, das visuelle Gedächtnis und das Denken in Symbolen zu aktivieren, nicht eine perfekte Landkarte zu erstellen.
- Lassen Sie die Teilnehmenden ihre Produktionen untereinander austauschen, sodass jede Person die Karte einer anderen Person in der Hand hat. Auf der Grundlage dieser Karte soll eine Geschichte geschrieben werden. Unter Berücksichtigung der verschiedenen Sehenswürdigkeiten und Symbole sollen sich die Teilnehmenden vorstellen, wie das Leben der Person an dem Ort aussieht, der auf der Karte dargestellt ist.
- Die Gruppe kommt nun in Paaren zusammen und erzählen sich gegenseitig von den Geschichten, die sie geschrieben haben, sowie von den tatsächlichen Geschichten hinter der eigenen Karte.
- Starten Sie eine Diskussion darüber, wie es war, sich in die Lage einer anderen Person zu versetzen und von einer Karte ausgehend eine Geschichte zu erzählen. Sammeln Sie Rückmeldungen und persönliche Überlegungen und fragen Sie, ob es Freiwillige gibt, die ihre Story-Map im Plenum präsentieren möchten.

MATERIALIEN

- A3 Papierbögen für die Karten
- A4 Papierbögen für die Geschichten
- Einige Laptops, die an einen Drucker angeschlossen sind (falls die Teilnehmenden Google Maps verwenden möchten)
- Flipchart, Filzstifte
- Kugelschreiber, Bleistifte, Radiergummi, Spitzer
- Schere, Kleber
- Buntstifte und Filzstifte
- Farbige Papier
- Abbildungen aus Zeitungen und Zeitschriften

LERNZIELE

- 3.2 Schriftliche Inhalte für eine Vielzahl von Zielgruppen und Medien produzieren
- 5.3 Sich schnell an neue Situationen anpassen
- 9.2 Erfahrungen, Rückmeldungen und Daten reflektieren
- 9.3 Ursachen analysieren



TERRA INGOOGLITA ●

PHASE 2: (PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

DAUER:

80 Minuten

BESCHREIBUNG

Auf In einer fremden Karte folgt eine weitere Erzählaktivität, die die Rolle des Raumes innerhalb einer Geschichte untersucht und den Teilnehmenden zeigt, inwieweit Orte persönliche Geschichten prägen und beeinflussen können.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Suchen Sie vor der Aktivität auf Google Earth nach zufälligen Grundstücken, drucken und schneiden Sie diese aus und kleben Sie sie auf ein gerahmtes A4-Papier. Für jede Person sollte ein Blatt Papier vorhanden sein.
- Verteilen Sie die Blätter unter den Teilnehmenden.
- Bitten Sie die Gruppe, die leeren Felder zwischen den Grundstücken auf dem Papier mit Buntstiften, Filzstiften oder anderen Materialien auszufüllen;
- Sobald die Karte erstellt ist, soll jede Person eine kurze Geschichte schreiben, die in dieser Umgebung stattfinden könnte.
- Wenn alle fertig sind, geben Sie jeder Person ein Bild, das zeigt, wie der echte "leere Raum" aussieht und wo sich das von ihm erhaltene Stück Land tatsächlich befindet;
- Bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Kreationen, wie bei einer Ausstellung, an der Wand zu platzieren und sie sich die Arbeiten der anderen anzusehen.
- Starten Sie eine Diskussion über den Prozess, sich einen Ort vorzustellen, von dem die Teilnehmenden nur einen Ausschnitt kennen, und wie die Vorstellung dieses Ortes ihre Geschichten beeinflusst hat. Von dort können Sie mit der Gruppe besprechen, woraus ein Drehbuch besteht und welche Bestandteile zu dem Geschichtenerzählen gehören.
- Schließen sie die Übung mit letzten Rückmeldungen, Reflexionen und Gedanken der Teilnehmenden ab.

MATERIALIEN

- A4-Papier mit Ausschnitten aus Landkarten
- Flipchart, Marker
- Kugelschreiber, Bleistifte, Radiergummi, Spitzer
- Schere, Kleber
- Buntstifte und Filzstifte
- Farbige Papier
- Abbildungen aus Zeitungen und Zeitschriften



LERNZIELE

3.2 Schriftliche Inhalte für eine Vielzahl von Zielgruppen und Medien produzieren

8.2 Neue Perspektiven berücksichtigen

9.2 Erfahrungen, Rückmeldungen und Daten reflektieren

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Die Nachbesprechungsphase der Aktivität könnte mit Hilfe einer digitalen Story-Map durchgeführt werden.

Alternativ können die Teilnehmenden auch in zwei Gruppen eingeteilt werden.

Die Mitglieder der ersten Gruppe sollen dann einzeln eine Geschichte mit einer starken geografischen Komponente schreiben, die an einem bestimmten Ort (einem Dorf, einer Stadt, einem Stadtviertel) stattfindet und versuchen, die wichtigsten Ereignisse der Geschichte mit bestimmten Orten zu verbinden (die Geschichte kann fiktiv sein, muss also nicht auf persönlichen Erfahrungen basieren). Die Mitglieder der zweiten Gruppe haben stattdessen die Aufgabe, einzeln eine Karte eines imaginären Ortes zu zeichnen.

Bitten Sie die Mitglieder der beiden Gruppen, ihre Produktionen untereinander auszutauschen. Jedes Mitglied der ersten Gruppe hat nun eine Geschichte, die von einem anderen Mitglied der gleichen Gruppe geschrieben wurde. Die neue Aufgabe besteht darin, eine Karte zu zeichnen, die auf der erhaltenen Geschichte basiert. Jedes Mitglied der zweiten Gruppe erhält stattdessen die Karte einer anderen Person und soll eine Geschichte schreiben, die auf der erhaltenen Karte basiert.

((Terra ingooglita ist vom Konzept der „terra incognita“ oder „terra ignota“ inspiriert, einem Begriff, der in der Kartographie verwendet wird, um Länder anzuzeigen, die noch nicht kartiert wurden. Das Tool stammt von Paula Kaniewska und ist im [„Subjektives Kartieren – Heft“](#) enthalten. Es wurde im Rahmen des internationalen Trainingskurses [„Subjektives Kartieren“](#) von [Nomadways](#) entwickelt).



GESCHICHTEN UND PERSPEKTIVEN

PHASE 2: (PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

DAUER :

120 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine Aktivität des digitalen Geschichtenerzählens, die sich auf das Konzept der Perspektive konzentriert und betrachtet, wie sich eine Geschichte ändern kann, wenn wir sie aus einer anderen Perspektive oder mit den Augen einer anderen Person betrachten. Die Übung soll verdeutlichen, dass eine Geschichte aus vielen Elementen besteht und dass es nicht nur eine Art gibt, diese zu erzählen.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Starten Sie die Aktivität, indem Sie die Gruppe die digitale Story-Map "[The Way Out Is Through](#)" gemeinsam ansehen/lesen lassen.
- Schreiben Sie (gemeinsam) die Namen von genannten Nebenfiguren auf Zettel.
- Teilen Sie die Teilnehmenden in 3er-Gruppen ein und lassen Sie sie zufällig ein Blatt Papier mit dem Namen einer Nebenfigur aus der Geschichte auswählen (die Schwester, Mr. C, die Lehrpersonen der Schule, die Mutter, die Klassenkameraden ...).
- Bitten Sie die Gruppen, sich vorzustellen, wie die ursprüngliche Geschichte durch die Augen ihres Charakters gesehen werden könnte, und lassen Sie ihnen etwas Zeit, um in der von ihnen bevorzugten Form (Bilder, Text, Stimme, kurze Videos) eine alternative Version derselben Geschichte zu produzieren.
- Lassen Sie die Gruppen ihre Version der Geschichte im Plenum vorstellen.
- - Führen Sie mit der gesamten Gruppe eine Nachbesprechung über den Gesamtprozess durch und bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Beobachtungen und Reflexionen über die Geschichte mitzuteilen. *Sieht ihre Geschichte gleich wie die Geschichte aus, die sie vorher gelesen haben? Welche Elemente sind neu? Ist etwas passiert, das ihre Vision und ihr Verständnis von der Geschichte verändert hat, seit sie sie das erste Mal gesehen haben? Haben sie etwas gelernt? Können sie sich in die Situation der Hauptfigur hineinversetzen?*

MATERIALIEN

- Internetverbindung
- Ein Gerät (PC / Laptop / Tablett / Smartphone), das an einen Beamer / Großbildschirm angeschlossen ist.
- Handys (mindestens eines pro Gruppe)
- Laptops (mindestens einer pro Gruppe)
- A4-Papier und farbiges Papier
- Kugelschreiber und Bleistifte
- Filzstifte
- Flipchart und Marker



LERNZIELE

- 1.2 Einfühlsam sein
- 1.3 Aufmerksam zuhören
- 3.1 Digitale Technologien kreativ nutzen
- 3.2 Schriftliche Inhalte für eine Vielzahl von Zielgruppen und Medien produzieren
- 3.3 Digitale Fotos und Videos aufnehmen, bearbeiten und mit anderen teilen
- 7.3 Multitasking: Fortschritte bei mehreren Aufgaben gleichzeitig machen
- 7.5 Aufgaben planen und priorisieren
- 8.2 Neue Perspektiven berücksichtigen
- 9.2 Erfahrungen, Rückmeldungen und Daten reflektieren
- 10.3 Unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen respektieren
- 10.5 In Zusammenarbeit mit anderen handeln, um gemeinsame Aufgaben zu erfüllen

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Die Aktivität kann dazu dienen, den frühzeitigen Schulabbruch zu thematisieren, ohne die Teilnehmenden in das Erzählen persönlicher Geschichten einzubinden. Es startet jedoch bereits eine explizite Reflexion über das Thema. Die Übung ermöglicht den Teilnehmenden auch, bereits direkt mit dem Tool der digitalen Story-Map zu interagieren und ihnen eine Vorstellung davon zu vermitteln, wie das Endprodukt aussehen könnte.

Alternativ kann die Aktivität auch mit Hilfe eines bekannten traditionellen Märchens als Hintergrundgeschichte durchgeführt werden.



DIE HELDINNENREISE ★

PHASE 2: (PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

DAUER:

45 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine Aktivität, die darauf abzielt, die Hauptelemente des Modells der HeldInnenreise als Hauptressource für die Teilnehmenden in Bezug auf die Erzählstruktur vorzustellen. Ohne direkt in ihre persönlichen Geschichten einzutreten, bereitet die Übung die Grundlage für eine erste Reflexion über das Thema.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Bitten Sie die Teilnehmenden, über ihre Lieblingsgeschichten nachzudenken (ein Buch, einen Film, ein Videospiele, ...) und machen Sie bewusst, dass all diese Geschichten etwas gemeinsam haben können. Anhand einer vereinfachten Version des Modells der HeldInnenreise in 7 Schritten wird die Gruppe durch einen Prozess geführt, der die Struktur von Geschichten untersucht:
 1. Normale Welt
 2. Der Ruf des Abenteurers
 3. Der/die MentorIn
 4. Das Überschreiten der ersten Schwelle
 5. Der Weg der Prüfungen (Verbündete und Feinde)
 6. Die Dunkle Höhle
 7. Die Rückkehr
- In kleinen Gruppen von 3-4 Personen sollen die Teilnehmenden eine Geschichte wählen, die sie alle kennen und mögen. Ihre Aufgabe ist es, die Geschichte in Abschnitte zu unterteilen, indem sie das Modell der HeldInnenreise anwenden.
- Präsentieren Sie nun den Teilnehmenden das vollständige Modell der HeldInnenreise mit seinen 12 Schritten anhand einiger Beispielvideos und fassen Sie das Hauptelement einer soliden Erzählstruktur zusammen. Betonen Sie, dass – obwohl die Elemente gleich sein können – die Geschichten immer sehr unterschiedlich und einzigartig sind und dass das Modell nur eine Richtlinie ist.
- Schließen Sie die Aktivität mit einer Gruppendiskussion ab und fragen Sie die Teilnehmenden, ob sie das Gefühl haben, das Modell der HeldInnenreise auch in ihrem Leben sehen zu können.

MATERIALIEN

- Internetverbindung
- Ein Gerät (PC / Laptop / Tablett / Smartphone), das an einen Beamer / Großbildschirm angeschlossen ist.
- Kugelschreiber und Bleistifte
- A4-Papier
- Flipchart und Marker



LERNZIELE

- 8.2 Neue Perspektiven berücksichtigen
- 8.4 Neugierde zeigen
- 9.3 Ursachen analysieren
- 9.5 Andere in die Lösungsfindung einbeziehen
- 10.4 Beteiligung, Motivation und Engagement anderer fördern und sicherstellen
- 10.5 In Zusammenarbeit mit anderen handeln, um gemeinsame Aufgaben zu erfüllen

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Nützliche Videos, die für die Näherbringung der HeldInnenreise gezeigt werden können, sind:

- What Makes a Hero by Matthew Wrinkler <https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA>
- Hero's Journey by Iskander Krayenbosch <https://vimeo.com/140767141>

Es ist vorteilhaft, diese Aktivität vor der "Mapping the Journey of Life" durchzuführen, da sie viele Elemente zum Nachdenken bietet, sehr ansprechend sein kann und die Teilnehmenden im Prozess der späteren Kontextualisierung ihrer Geschichte unterstützt.



ABBILDUNG DER REISE DES LEBENS ★

PHASE 2: (PERSÖNLICHE) GESCHICHTEN ABBILDEN

DAUER:
150 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine Aktivität zur Förderung einer stärkeren Selbstwahrnehmung und Selbstreflexion der Teilnehmenden. Ziel ist es, das Wissen über Erfahrungen, die verschiedene Perspektiven beeinflussen, zu erweitern und visuelle persönliche Handlungslinien zu schaffen.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Geben Sie jeder Person ein großes Blatt Papier und bitten Sie sie, einen gewundenen Weg zu zeichnen. Bitten Sie sie, in der Mitte des Weges einen Kreis zu zeichnen. Bitten Sie sie, links vom Weg „bereits zurückgelegter Weg“ und rechts „der noch vor uns liegende Weg“ zu schreiben.

1. TEIL: Rückblick (30 Minuten)

- Am Ausgangspunkt des Weges sollen die Teilnehmenden ihre Herkunft reflektieren und Elemente aus dieser in die Karte einbauen (z.B. Orte, Kultur, Sprache oder Spiritualität).
- Bitten Sie sie, über ihre Begleitung auf ihrer Reise nachzudenken. Dies können Einzelpersonen, Gruppen, Gemeinschaften oder Organisationen sein. Die Teilnehmenden sollen dabei Menschen verschiedener Generationen einbeziehen, auch unsichtbare Freunde, spirituelle Führungspersonen, Haustiere, etc. können berücksichtigt werden.
- Bitten Sie sie, einige der beliebtesten Orte der Reise entlang der Straße zu zeichnen oder aufzulisten.
- Die Teilnehmenden sollen zwei Meilensteine ihrer Reise identifizieren. Fragen Sie sie, welche wichtigen Dinge sie bereits erreicht haben. Diese sollen sie auf ihrer Karte einzeichnen.
- Bitten Sie die Gruppe nun, einen Berg und einen Fluss zu zeichnen, um zwei Hindernisse zu symbolisieren, die sie bereits überwunden haben. Sie sollen auch angeben, wie sie diese überwunden oder umgangen haben.
- Auf dem oberen Ende der Karte sollen die Teilnehmenden ihr Survival Kit aufzeichnen. In dieses können sie schreiben, was ihnen in schwierigen Zeiten geholfen hat. Dies können Werte, Fähigkeiten, Menschen, Sprichwörter, Lieder, etc. sein.

2. TEIL: Blick in die Zukunft (30 Minuten)

- Bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Hoffnungen, Träume und Wünsche gegen Ende des Weges zu schreiben. Diese können sich auf sie selbst, ihre Familienmitglieder, FreundInnen und sogar auf die nächsten Generationen beziehen.
- Sie sollen dann einige Orte nennen, die sie auf ihren weiteren Reisen sehen möchten. Sie sollen diese auf ihrem bisherigen Weg markieren.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich die Meilensteine anzusehen, die sie bereits erreicht haben, und drei zukünftige Meilensteine zu definieren. Diese sollen erreichbare Schritte darstellen, etwas, das sie wirklich wollen.
- Als nächstes zeichnen die Teilnehmenden einen Berg, um ein Hindernis zu symbolisieren, auf das sie (oder andere, die ihnen wichtig sind) auf dem zukünftigen Weg stoßen könnten. Fragen Sie, wie sie und ihre Reisebegleitung versuchen werden, diese Schwierigkeit zu vermeiden, zu umgehen oder zu überwinden. Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, wie sie stark bleiben können, wenn sie sich diesen Problemen stellen.
- Schließlich schreiben die Teilnehmenden Lieder auf, die sie singen oder spielen werden, während sie weiterreisen. Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, warum diese bestimmten Lieder gewählt haben,



3. TEIL: Blick auf die gesamte Reise (30 Minuten)

- Geben Sie den Teilnehmenden etwas Zeit, um über ihre Reise nachzudenken.
- Fragen Sie die Gruppe, welche guten Erinnerungen sie mit in die Zukunft nehmen werden, und lassen Sie sie diese als Sterne auf ihrer Reise zeichnen. Fragen Sie sie, wer eine wichtige Rolle in diesen Erinnerungen gespielt hat und warum jede dieser Erinnerungen für sie wichtig ist. Lassen Sie sie darüber nachdenken, was diese Erinnerungen ihnen und ihren Bezugspersonen im Leben bieten. Die Antworten auf diese Fragen sollen die Teilnehmenden innerhalb oder neben den Sternen schreiben.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, ihren Wegen Namen zu geben – als Symbol für die Bedeutung dieser Wege.
- Schließlich soll die Gruppe über alles, was sie gerade erarbeitet haben, reflektieren. Fragen Sie sie, ob sie eine Botschaft an die Person weitergeben wollen, die ihre Reise gerade startet, und was eine Lektion wäre, die sie gelernt haben und die sie mit anderen teilen möchten.

4. TEIL: Teilen der Reise

- Wenn alle „Reisen des Lebens“ beendet sind, haben die Teilnehmenden etwas Zeit, um durch den Raum zu gehen und sich die Geschichten der anderen anzusehen. Dann soll die Gruppe in einem Kreis zusammenkommen und die TeilnehmerInnen werden gebeten, nacheinander von ihrer Reise zu erzählen und die gezeichnete Karte zu präsentieren. Bitten Sie die Gruppe, ihre volle Aufmerksamkeit auf die erzählende Person zu richten. Alle Fragen und Kommentare sollen bis zum Ende warten. Jede Person hat ca. 5-7 Minuten Zeit für ihre Geschichte.
- Beenden Sie die Aktivität mit der Reflexion darüber, wie sich die Teilnehmenden gefühlt haben, was die schwierigsten Aspekte waren und ob sie etwas Neues oder Vergessenes entdeckt haben.
- Stellen Sie eine Reihe von Fragen, um die Gruppendiskussion anzuregen: *Wie war es für dich, der Gruppe deine Geschichte zu erzählen? Wie war es für dich, all diese Geschichten zu hören? Welche Erkenntnisse hast du über dich und deine Gruppe gewonnen?*

MATERIALIEN

- A3-Papier (1 Blatt pro Person)
- Kugelschreiber, Stifte und/oder dünne Marker

LERNZIELE

- 1.1 Die eigenen Gedanken und Emotionen verstehen und klar ausdrücken können
- 4.2 Die eigenen Verpflichtungen und Verantwortlichkeiten kennen
- 4.3 Verantwortung für eigene Ziele, Handlungen und Verhaltensweisen übernehmen
- 4.4 Die eigenen Leistungen und Erfolge feiern
- 5.2 Bereit sein, die eigene „Komfortzone“ zu verlassen, um Fortschritte zu machen
- 6.2 Ziele und Vorgaben für persönliches Wachstum, Entwicklung und Leistung festlegen
- 6.4 Erfahrungen reflektieren, um das Lernen zu maximieren
- 8.2 Neue Perspektiven berücksichtigen
- 8.5 Ressourcen (einschließlich Geld) erreichen
- 9.1 Bewusstsein für Situationen, Probleme und Reaktionen zeigen
- 10.2 Feedback geben und erhalten können

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Anstatt die Teilnehmenden zu bitten, einen Weg zu zeichnen, kann der/die TrainerIn bereits vorbereitete Vorlagen des Weges angeben.

Denborough D. (2014) *Retelling the stories of our lives. Everyday Narrative Therapy to Draw Inspiration and Transform Experience.* Norton&Norton: New York.



PHASE 3

EINE EIGENE STORY-MAP ERSTELLEN

Diese Phase ist dem Erstellungsprozess der einzelnen digitalen Story-Maps gewidmet. Je nach Dauer der von den TrainerInnen gewählten Einheit wird empfohlen, den Ablauf so zu gestalten, dass er die folgenden Hauptelemente umfasst:

- ◆ **Zusammenfassung des bisherigen Prozesses** durch die Teilnehmenden, unter Einbeziehung aller Ergebnisse und die Materialien der vorangegangenen Einheit;
- ◆ **Einrichten eines Peer-Support-Systems**, damit sich die Teilnehmenden während des Produktionsprozesses gegenseitig unterstützen können;
- ★ **Persönliche Reflexion** über die zu kommunizierende Kernbotschaft, die Identifizierung der Hauptelemente ihrer persönlichen Geschichten und deren Umsetzung in Form einer Story-Map;
- ★ Individuelle Arbeit direkt auf der **Esri Story-Map-Plattform**.

Es ist wichtig zu betonen, dass die Teilnehmenden - selbst wenn sie ihre persönlichen Geschichten erzählen - frei wählen können, auf welche Weise sie diese online präsentieren möchten, auch in Bezug darauf, wie viel sie über ihre persönlichen Daten preisgeben möchten. Die Teilnehmenden können z.B. ein Pseudonym verwenden oder keine persönlichen Bilder oder genauen Orte auf den Karten zeigen. Am wichtigsten ist der Prozess der Kontextualisierung, in den sie eintauchen werden. Die Story-Maps sind Ergebnisse, die ihre Realität je nach persönlicher Wahl buchstäblich oder symbolhaft wiedergeben können.

Für diese Phase sind zwei Einheiten vorgesehen, damit die Teilnehmenden genügend Zeit für die Strukturierung ihrer Story-Maps haben. Im Idealfall geht es in der ersten Einheit um die Vorbereitung der Geschichte: das Erstellen des Drehbuchs, die Erstellung eines Plans, die Recherche der Materialien, die Identifizierung der Medien, die Einrichtung von Konten auf der Website zur Speicherung von Medien, die Erkundung der Plattform, der Austausch von Rückmeldungen mit anderen über das Buddy-System.



Die zweite Einheit hingegen widmet sich hauptsächlich der Erstellung der Story-Map auf Esri Story Maps, der Organisation und Strukturierung der Inhalte auf den Plattformen, der Überprüfung der Ergebnisse und der Anpassung der Karte an die erhaltenen Rückmeldungen. Da es zwei Einheiten gibt, könnten die Teilnehmenden die Zeit zwischen den beiden Einheiten auch nutzen, um Fotos zu machen oder Multimedia-Inhalte für die Karte zu erstellen, auch unter Verwendung externer Elemente aus ihrer eigenen Realität.

In Bezug auf das Peer-Support-System wird empfohlen, dass die Teilnehmenden gleich zu Beginn der Erstellungsphase einen Lernbuddy auswählen. Je nach Dynamik in der Gruppe können die Teilnehmenden zufällig eine/n PartnerIn zugeteilt bekommen oder sich diese/n selbst aussuchen. Der/die TrainerIn sollte einige klare und definierte Zeitpunkte im Gesamttablauf des Erstellungsprozesses festlegen, an denen die Buddies zusammenkommen und den Fortschritt des anderen nachverfolgen können. Dabei sind mindestens drei Treffen sinnvoll:

1. zu Beginn, vor dem individuellen Brainstorming, um sich gegenseitig dabei zu unterstützen, welche Elemente identifiziert werden könnten;
2. nach Fertigstellung des ersten Entwurfs des Drehbuchs;
3. nach Fertigstellung des ersten Entwurfs der Story Map auf der Plattform.

Der Prozess der Erstellung sollte so einfach wie möglich gehalten werden. Eines der Hauptmerkmale des digitalen Geschichtenerzählens ist die Betonung des Gruppenprozesses und das Teilen von Geschichten. Auch wenn sich das digitale Geschichtenerzählen um den Einsatz und die Anwendung digitaler Technologien dreht, stehen nicht die technologischen Fähigkeiten oder die Entwicklung hochwertiger Medienprodukte im Mittelpunkt. Das Hauptziel des Prozesses ist vielmehr der Aufbau und die Förderung von Gemeinschaftskontakten durch das Zuhören von und Nachdenken über die in der Gruppe geteilten Geschichten.

In dieser Phase können die Teilnehmenden eine große Bereicherung füreinander sein. Diese Bereicherung erfolgt nicht nur durch die Unterstützung durch das Buddy-System, sondern auch durch Ressourcen und Wissen im Zusammenhang mit digitalen und medialen Produktionsfertigkeiten, die sie miteinander teilen können.



ERSTELLUNG VON DIGITALEN STORY-MAPS (Klassische Variante) ★

PHASE 3: EINE EIGENE STORY-MAP ERSTELLEN

VORBEREITUNG DER MATERIALIEN FÜR DIE STORY -MAP

Der erste Schritt bei der Erstellung einer Story Map Tour sm ist es, alle Medien zu organisieren und zu sammeln, die auf der Map erscheinen werden:

- **Bilder:** Google+ und Flickr sind die zwei möglichen Speicheroptionen für die Integration von Bildern in die Story Map. Die Vorlage liest automatisch Geotag-Informationen aus den Bildern, um diese auf der Karte zu lokalisieren, und verwendet jeden Titel und Beschriftungstext, der in den Bildern gespeichert ist. Wenn die hochgeladenen Bilder keine Ortsangaben haben, kann der Standort direkt in der Vorlage angegeben werden. Es ist möglich, Bilder jeder Größe und Form in einer Story Map Tour zu verwenden; Querformat wird jedoch anstelle von Hochformat empfohlen.
- **Videos:** Die Vorlage bietet die Möglichkeit, Videos in die Story-Map zu integrieren, entweder durch direkten Zugriff auf Videos, die in einem YouTube-Konto gespeichert sind, oder durch Angabe der URLs zu einzelnen Videos in YouTube, Vimeo, etc.
- **Audio:** Audio in den Story-Map einzubauen ist nur über Videos möglich. Eine sehr wirkungsvolle Möglichkeit, eine Geschichte auf persönliche Weise zu vermitteln, ist das Vorlesen von Teilen des Drehbuchs durch den/die AutorIn. Die Teilnehmenden können Audioaufnahmen zu bestimmten Elementen (oder allen) der Geschichte aufnehmen und in einem Videoformat hochladen. Dabei kann auch ein Standbild als Hintergrund verwendet werden; es muss also nicht unbedingt ein Video dafür aufgenommen werden. In diesem Fall sollte der Ton nach den gleichen Prinzipien wie bei den Videos gespeichert werden.

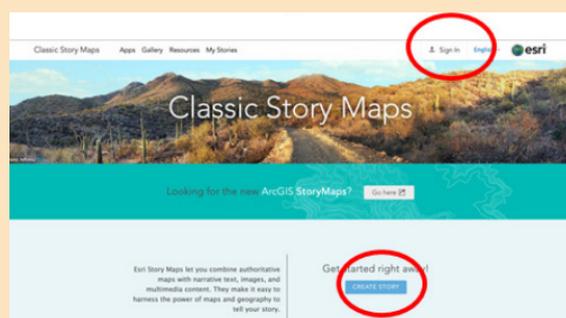
Jeder multimediale Inhalt in der Geschichte ist geografisch lokalisiert, daher wird empfohlen, die Bild- und Videosequenz in einer Sequenz zu organisieren und dabei darauf zu achten, dass mit jedem Element der Liste ein geografischer Ort verknüpft ist.

ERSTELLUNG EINER DIGITALEN STORY-MAP

Der nächste Schritt ist das Einloggen in die Esri Classic Story Maps Plattform.

Gehen Sie auf: <https://storymaps-classic.arcgis.com/>

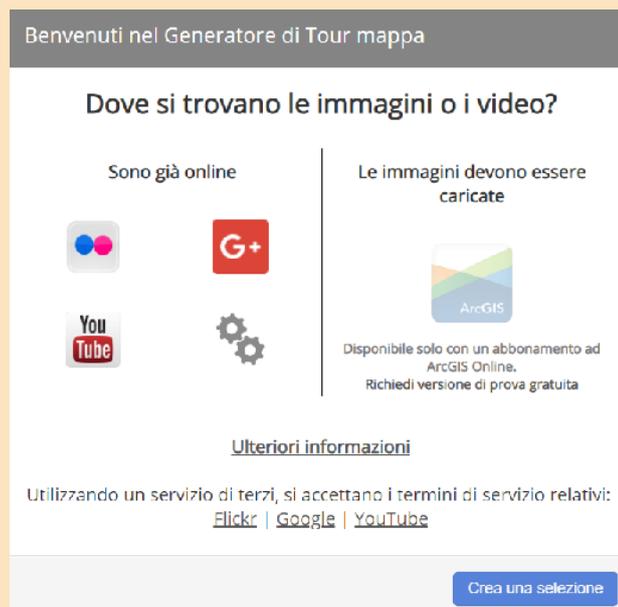
Klicken Sie auf 'Anmelden', melden Sie sich bei Facebook oder Google oder mit Ihrem eigenen (Organisations-)Konto an. Als nächstes klicken Sie auf 'Story erstellen'.



Unter allen Anwendungsvorlagen soll die Option Story Map Tour SM ausgewählt werden:



Nun muss der Ort des ausgewählten Medieninhalts der Story-Map (Bilder und/oder Videos) angegeben werden. Dabei kann zwischen verschiedenen verfügbaren Optionen gewählt werden.



Anschließend werden die spezifischen Anweisungen, die von der vorher getroffenen Wahl abhängen, befolgt. Wurde beispielsweise Flickr für die Speicherung der Bilder gewählt, fragt die Plattform zum Fortfahren nach einem Flickr-Benutzernamen und der Menge der Bilder, die entweder durch die Auswahl eines Albums oder eines Tags ausgewählt wurden.

Importazione da Flickr

Immettere il nome utente Flickr e selezionare un album o un tag da importare. Le immagini devono essere condivise pubblicamente. L'importazione sarà limitata ai primi 99 immagini.

mafaldamorganti

Seleziona un album o selezionare un tag

MyStoryMapTour (28) Scegli

Wenn die ausgewählten Medien auf Flickr, Google+ oder YouTube gespeichert sind, sollten die einzelnen Bilder/Videos ihrem geografischen Standort zugeordnet werden. Die mit Geotags versehenen Medien werden automatisch auf der Karte platziert, diejenigen, die es nicht sind, können manuell auf der Karte positioniert werden. Man klickt auf das Bild oder Video, um es auszuwählen, und danach auf die zugehörige Position auf der Karte, um die Medien zu platzieren. Änderungen können auch nachträglich durch Ziehen und Ablegen der Markierungen auf der Karte vorgenommen werden. Nachdem alle Medien ausgewählt wurden, klicken Sie auf Importieren.

Seleziona e individua immagini/video

Le voci individuate verranno importate. Fare clic su una delle voci non individuate da importare per individuarle. [Guida](#)

Per individuare (23) Individuato (5)

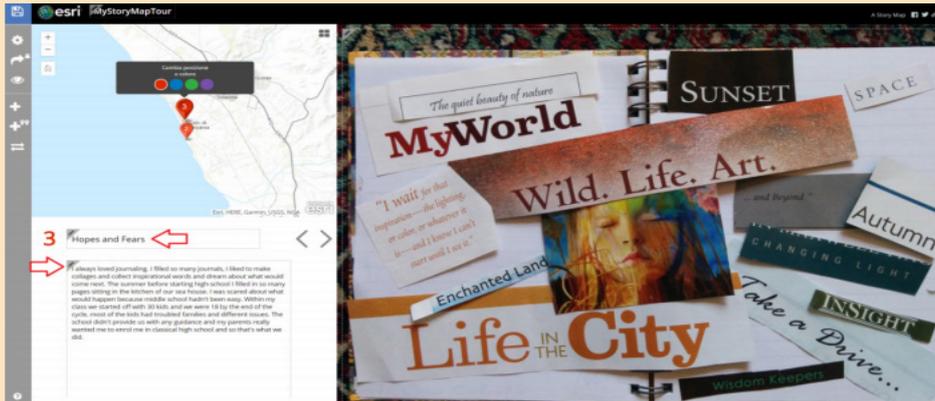
img384-b

1385FR0M0DS

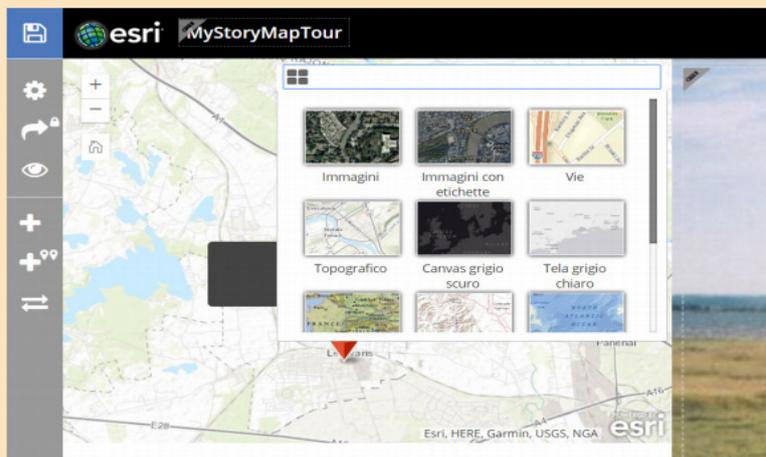
14CR7508 1509C

Dann werden die Beschriftungen für jeden Punkt geschrieben und zusätzliche Änderungen vorgenommen:

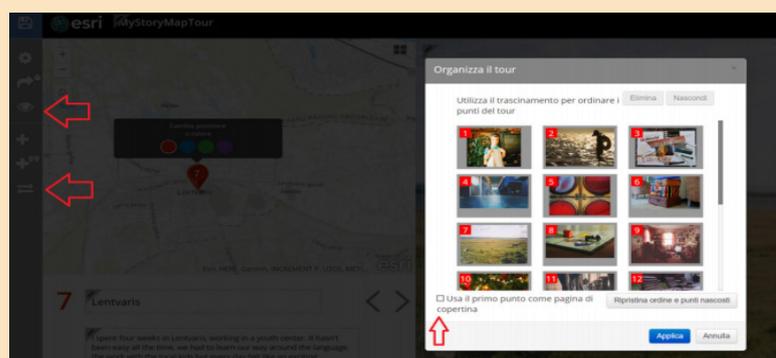




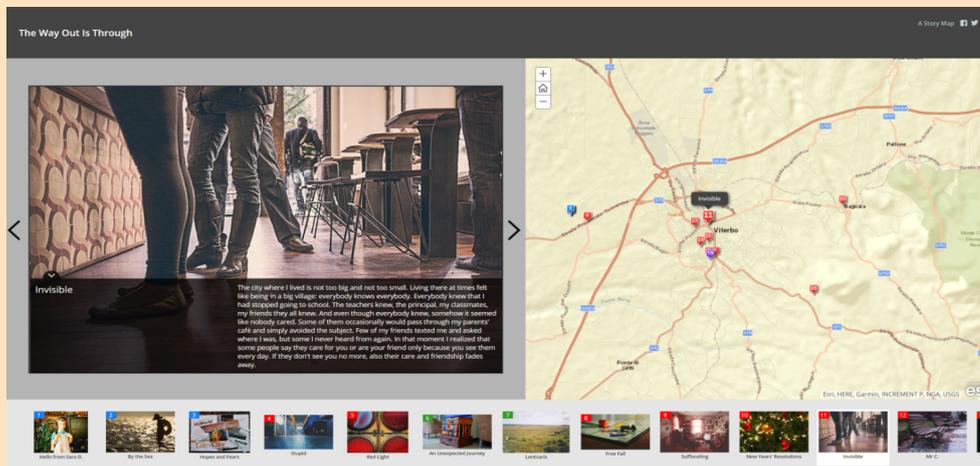
Über das Steuerelement in der oberen rechten Ecke der Karte besteht die Möglichkeit, eine andere Grundkarte als Hintergrund zu wählen:



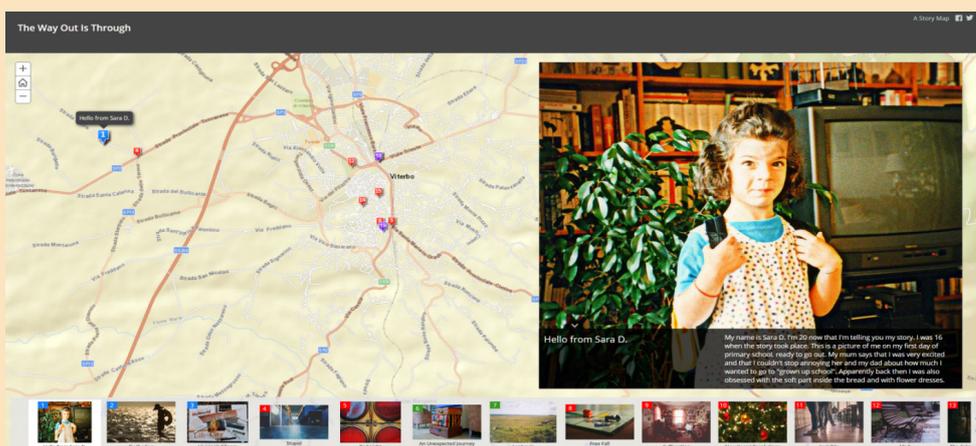
Müssen die Punkte neu organisiert werden, ist dies über die Schaltfläche „Organisieren“ auf der linken Seite des Bildschirms möglich. Über die gleiche Schaltfläche kann bei dem seitlichen Layout außerdem der erste Punkt der Tour als Deckblatt für die Story-Map eingerichtet werden. In diesem Fall wird der Punkt nicht mehr auf der Karte angezeigt. Das Cover ist dann nur über die Schaltfläche „Geschichte ansehen“ zu sehen, die zeigt, wie die Geschichte für das Publikum aussehen wird.



Die Vorlage Story Map Tour sm ermöglicht es den AutorInnen, zwischen drei verschiedenen Layouts zu wählen, die über die Schaltfläche „Einstellungen“ auf der linken Seite des Bildschirms angepasst werden können:

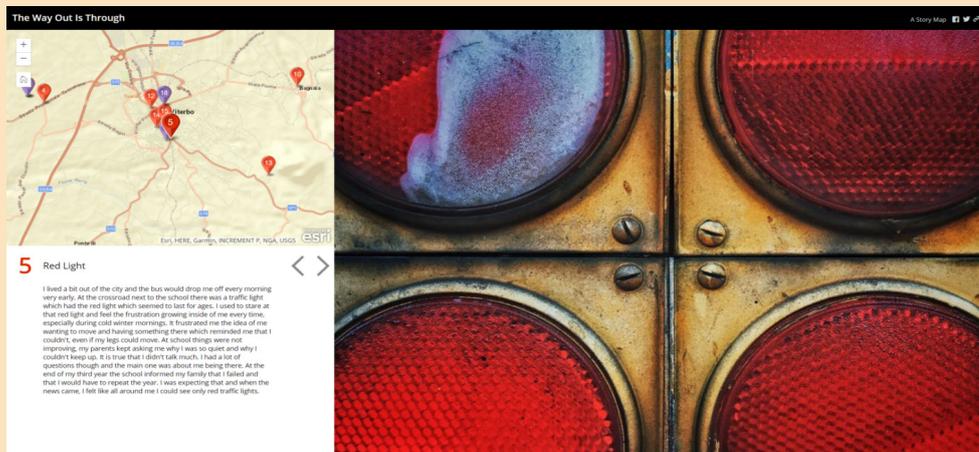


Das dreigeteilte Layout zeigt die Geschichte in einer Abfolge von Miniaturansichten am unteren Rand der Karte an, so dass das Publikum den Zeitstrahl der Geschichte sehen kann. Die Story-Map wird in zwei gleichermaßen wichtige Teile unterteilt: einen Abschnitt, der dem Multimedia-Inhalt und seinem zugehörigen Text gewidmet ist, und einen Bereich, der die Karte abbildet. Das Publikum kann die Story-Map durch die Interaktion mit allen Feldern, in chronologischer Reihenfolge oder durch Anklicken und Auswählen verschiedener Positionen auf der Karte oder verschiedener Miniaturansichten betrachten.



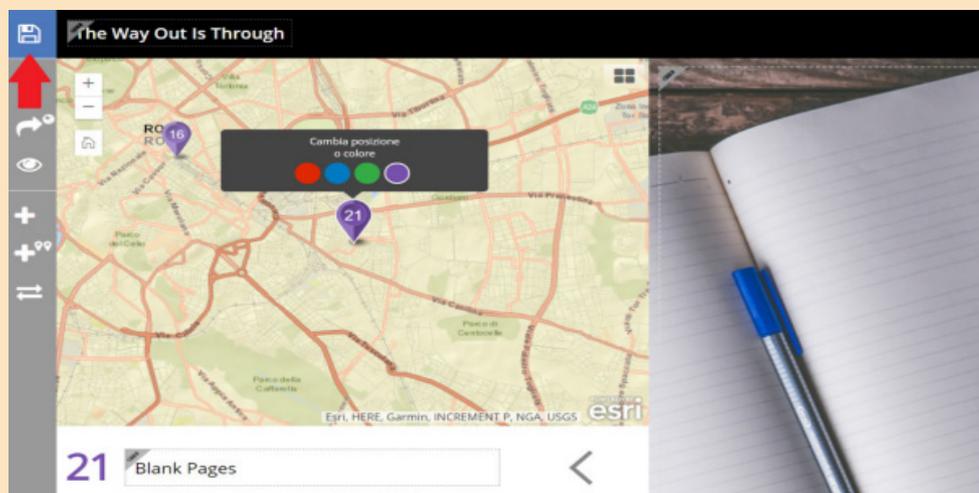
Das integrierte Layout bietet die gleichen Interaktionsmöglichkeiten wie das dreigeteilte Layout. Der Unterschied besteht lediglich darin, dass der der Karte zugeordnete Abschnitt mehr Platz hat und letztendlich zum Schwerpunkt wird. Der multimediale Inhaltsabschnitt wird zu einem Feld, das nicht visuell getrennt, sondern in die Karte integriert ist.





Das seitliche Layout ist ein neues Feature der Story Map Tour SM. Auch dieses hat drei separate Bereiche, aber in diesem Fall nimmt der Bereich des Multimedia-Inhalts eine dominantere Position ein und wird auf der Seite dargestellt. Die Karte wird zu einem kleineren Ausschnitt, und anstatt die Zeitachse der Geschichte anzuzeigen, gibt dieses Layout dem Text, der jedes Kapitel der Geschichte begleitet, mehr Raum.

Sobald ein Layout ausgewählt wurde, können alle Änderungen mit der Schaltfläche „Speichern“ oben im Bildschirm gespeichert werden:



Nachdem alle Schritte abgeschlossen wurden, ist die Story-Map bereit für die Weitergabe! Klicken Sie auf die Schaltfläche „Teilen“ (in der Abbildung oben der gebogene Pfeil über dem Auge) in der linken Leiste des Bildschirms und kopieren Sie die verkürzte URL, die im Dialog angezeigt wird. Diesen können Sie in E-Mails, Social Media, in einer Website oder einem Blog einfügen. Der Link kann auch direkt eingebettet werden.

Die digitale Story-Map ist nun voll funktionsfähig und kann vom Publikum eingesehen werden!

MATERIALIEN

- Internetverbindung
- Laptops (mindestens 1 pro Person)

LERNZIELE

- 1.1 Die eigenen Gedanken und Emotionen verstehen und klar ausdrücken können
- 2.1 Die eigene digitale Identität organisieren
- 2.2 Über digitale Technologien interagieren und sich austauschen
- 2.3 Gängige Computersoftware verwenden
- 2.4 Daten, Informationen und digitale Inhalte durchsuchen und ausfiltern
- 3.1 Digitale Technologien kreativ nutzen
- 3.2 Schriftliche Inhalte für eine Vielzahl von Zielgruppen und Medien produzieren
- 3.3 Digitale Fotos und Videos aufnehmen, bearbeiten und mit anderen teilen
- 3.4 Webseiten und andere webbasierte Präsentationen erstellen
- 3.5 Sich mit Urheberrechten und Lizenzen beschäftigen
- 4.2 Die eigenen Verpflichtungen und Verantwortlichkeiten kennen
- 4.3 Verantwortung für eigene Ziele, Handlungen und Verhaltensweisen übernehmen
- 5.2 Bereit sein, die eigene "Komfortzone" zu verlassen, um Fortschritte zu machen
- 5.4 Belastbar sein
- 5.5 Veränderung vorantreiben
- 6.1 Die eigenen Stärken und Schwächen verstehen
- 6.3 Sich zu Lernen und/oder Handeln verpflichten
- 6.4 Erfahrungen reflektieren, um das Lernen zu maximieren
- 6.5 Rat, Informationen und Unterstützung suchen
- 7.1 Aufgaben termingerecht und nach den geforderten Standards erledigen
- 7.2 Konzentriert bleiben
- 7.3 Multitasking: Fortschritte bei mehreren Aufgaben gleichzeitig machen
- 7.4 Unter Druck arbeiten
- 7.5 Aufgaben planen und priorisieren
- 8.2 Neue Perspektiven berücksichtigen
- 8.3 Pläne erstellen und umsetzen
- 8.5 Ressourcen (einschließlich Geld) erreichen
- 9.1 Bewusstsein für Situationen, Probleme und Reaktionen zeigen
- 9.2 Erfahrungen, Rückmeldungen und Daten reflektieren
- 9.3 Ursachen analysieren
- 10.2 Feedback geben und erhalten können



ERSTELLUNG VON DIGITALEN STORY-MAPS (Neue Variante) ★

PHASE 3: EINE EIGENE STORY-MAP ERSTELLEN

VORBEREITUNG DER MATERIALIEN FÜR DIE STORY -MAP

Der erste Schritt bei der Erstellung einer Story Map Tour SM ist es, alle Medien zu organisieren und zu sammeln, die auf der Map erscheinen werden:

- **Bilder:** Google+ und Flickr sind die zwei möglichen Speicheroptionen für die Integration von Bildern in die Story Map. Die Vorlage liest automatisch Geotag-Informationen aus den Bildern, um diese auf der Karte zu lokalisieren, und verwendet jeden Titel und Beschriftungstext, der in den Bildern gespeichert ist. Wenn die hochgeladenen Bilder keine Ortsangaben haben, kann der Standort direkt in der Vorlage angegeben werden. Es ist möglich, Bilder jeder Größe und Form in einer Story Map Tour zu verwenden; Querformat wird jedoch anstelle von Hochformat empfohlen.
- **Videos:** Die Vorlage bietet die Möglichkeit, Videos in die Story-Map zu integrieren, entweder durch direkten Zugriff auf Videos, die in einem YouTube-Konto gespeichert sind, oder durch Angabe der URLs zu einzelnen Videos in YouTube, Vimeo, etc.
- **Audio:** Audio in den Story-Map einzubauen ist nur über Videos möglich. Eine sehr wirkungsvolle Möglichkeit, eine Geschichte auf persönliche Weise zu vermitteln, ist das Vorlesen von Teilen des Drehbuchs durch den/die AutorIn. Die Teilnehmenden können Audioaufnahmen zu bestimmten Elementen (oder allen) der Geschichte aufnehmen und in einem Videoformat hochladen. Dabei kann auch ein Standbild als Hintergrund verwendet werden; es muss also nicht unbedingt ein Video dafür aufgenommen werden. In diesem Fall sollte der Ton nach den gleichen Prinzipien wie bei den Videos gespeichert werden.

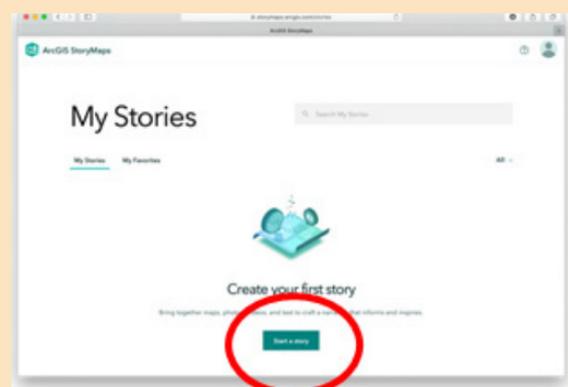
Jeder multimediale Inhalt in der Geschichte ist geografisch lokalisiert, daher wird empfohlen, die Bild- und Videosequenz in einer Sequenz zu organisieren und dabei darauf zu achten, dass mit jedem Element der Liste ein geografischer Ort verknüpft ist.

ERSTELLUNG EINER DIGITALEN STORY-MAP

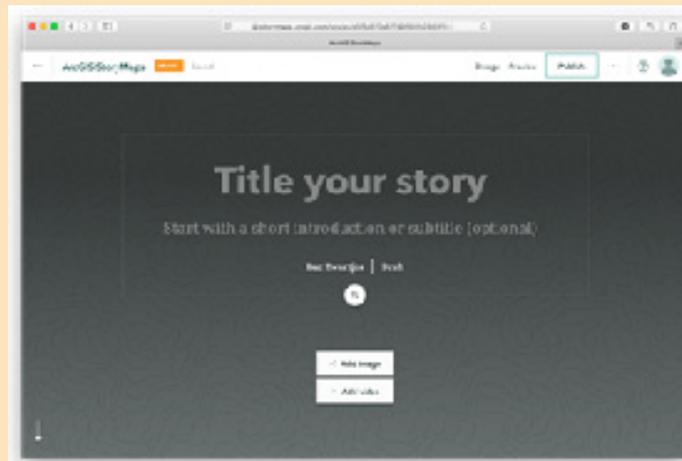
Der nächste Schritt ist das Einloggen in die Esri Classic Story Maps Plattform.

Gehen Sie auf: <https://storymaps-classic.arcgis.com/>

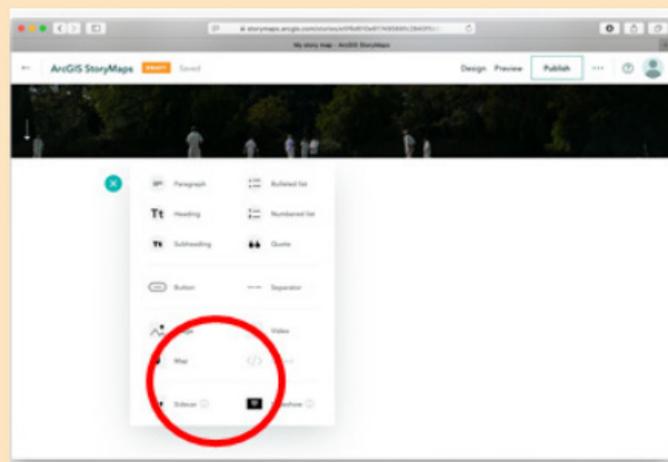
Klicken Sie auf 'Anmelden', melden Sie sich bei Facebook oder Google oder mit Ihrem eigenen (Organisations-)Konto an. Als nächstes klicken Sie auf 'Story erstellen'.



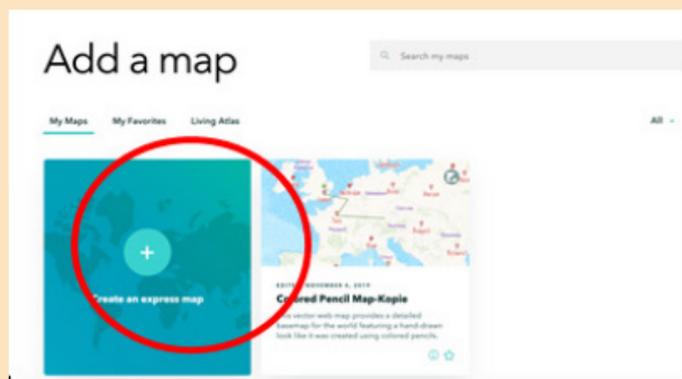
Die erste "Seite" Ihrer Story wird angezeigt. Passen Sie den Titel, eventuell den Untertitel, an. Fügen Sie ein Foto oder Video für den Startbildschirm hinzu.

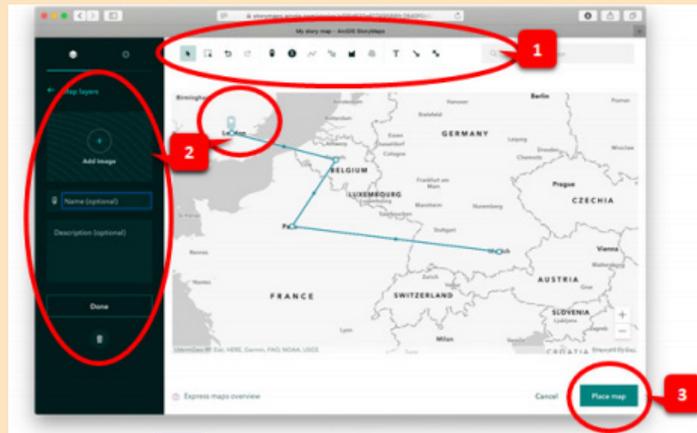


Klicken Sie auf  unterhalb des Startbildschirms (erscheint, wenn Sie nach unten scrollen). Es erscheint ein Fenster mit möglichen Ergänzungen. Zwei Optionen sind ideal: 'Karte' und 'Sidecar'.

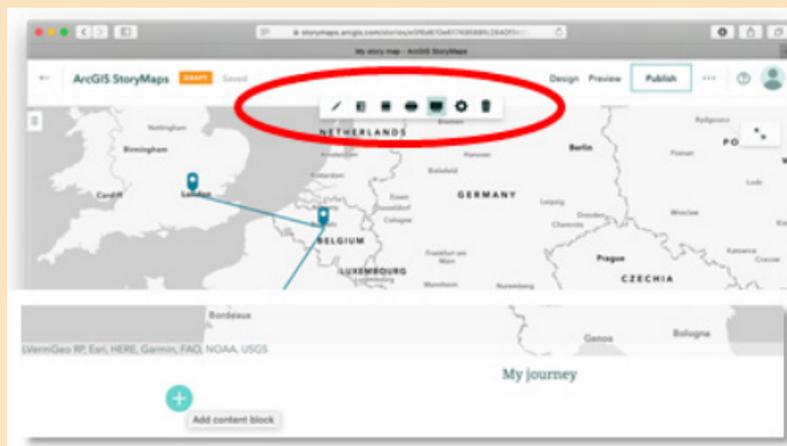


Das integrierte Layout bietet die gleichen Interaktionsmöglichkeiten wie das dreigeteilte Layout. Der Unterschied besteht lediglich darin, dass der der Karte zugeordnete Abschnitt mehr Platz hat und letztendlich zum Schwerpunkt wird. Der multimediale Inhaltsabschnitt wird zu einem Feld, das nicht visuell getrennt, sondern in die Karte integriert ist.



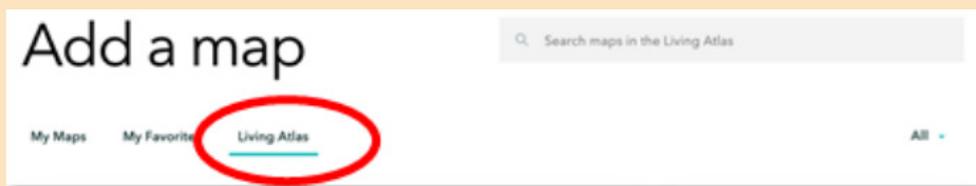


Oben (1) können Sie einen Pfeil zeichnen oder einen Punkt auf der Karte hinzufügen . Wenn Sie einen Punkt hinzugefügt haben, können Sie an dieser Stelle im Seitenfenster (2) ein Foto mit Titel und kurzer Beschreibung hinzufügen. Wenn alle Orte hinzugefügt wurden, klicken Sie auf ‚Karte Plazieren‘ (3).

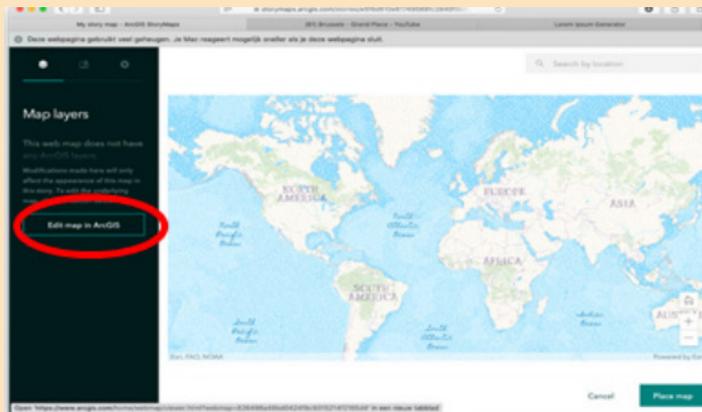


Die Karte wurde hinzugefügt. Über die Schaltflächen oben können Sie bestimmen, wie groß sie angezeigt werden soll. Scrollen Sie die Karte nach oben, um einen weiteren Ausschnitt darunter hinzuzufügen  Sie können dies auch immer zwischen zwei bestehenden Abschnitten tun.

Sie können eine Karte auch auf eine andere Art hinzufügen: Wählen Sie unter ‚Eine Karte hinzufügen‘ die Option ‚Living Atlas‘. Hier finden Sie Karten, die Sie verwenden können. Wählen Sie z.B. die ‚Colored Pencil Map‘.

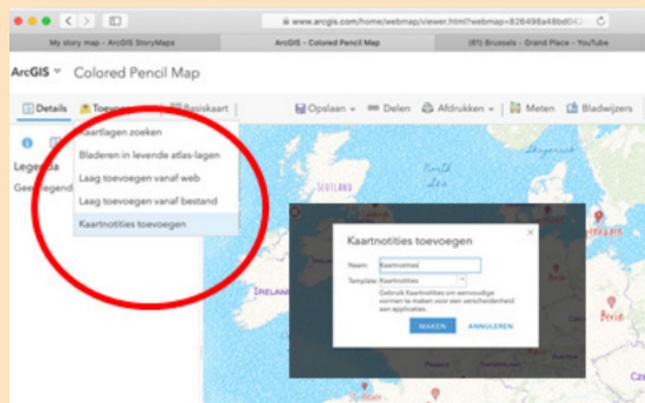


Um dieser Map Informationen hinzuzufügen, klicken Sie auf ‚Karte in ArcGIS bearbeiten‘



Die Map wird nun (in einem neuen Register) in ArcGIS geöffnet

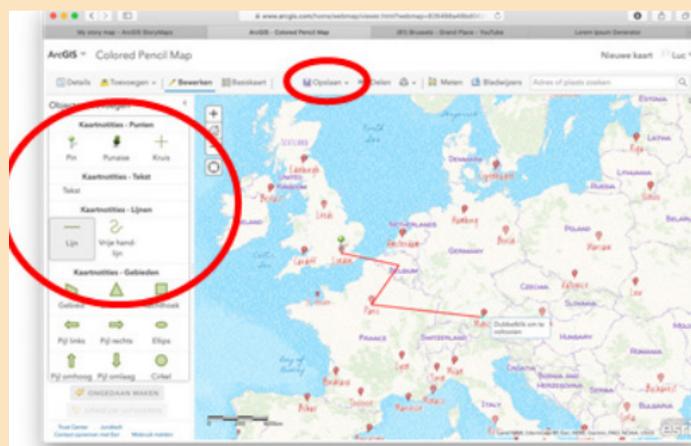
Klicken Sie auf ‚Hinzufügen‘ und anschließend auf ‚Kartennotizen hinzufügen‘.



Klicken Sie auf ‚Erstellen‘ (die anderen Einstellungen müssen nicht geändert werden)

Jetzt können Sie Punkte, Linien und Flächen in die Karte einfügen.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf “Speichern unter” und geben Sie der Karte einen Namen.



MATERIALIEN

- Internetverbindung
- Laptops (mindestens 1 pro Person)

LERNZIELE

- 1.1 Die eigenen Gedanken und Emotionen verstehen und klar ausdrücken können
- 2.1 Die eigene digitale Identität organisieren
- 2.2 Über digitale Technologien interagieren und sich austauschen
- 2.3 Gängige Computersoftware verwenden
- 2.4 Daten, Informationen und digitale Inhalte durchsuchen und ausfiltern
- 3.1 Digitale Technologien kreativ nutzen
- 3.2 Schriftliche Inhalte für eine Vielzahl von Zielgruppen und Medien produzieren
- 3.3 Digitale Fotos und Videos aufnehmen, bearbeiten und mit anderen teilen
- 3.4 Webseiten und andere webbasierte Präsentationen erstellen
- 3.5 Sich mit Urheberrechten und Lizenzen beschäftigen
- 4.2 Die eigenen Verpflichtungen und Verantwortlichkeiten kennen
- 4.3 Verantwortung für eigene Ziele, Handlungen und Verhaltensweisen übernehmen
- 5.2 Bereit sein, die eigene "Komfortzone" zu verlassen, um Fortschritte zu machen
- 5.4 Belastbar sein
- 5.5 Veränderung vorantreiben
- 6.1 Die eigenen Stärken und Schwächen verstehen
- 6.3 Sich zu Lernen und/oder Handeln verpflichten
- 6.4 Erfahrungen reflektieren, um das Lernen zu maximieren
- 6.5 Rat, Informationen und Unterstützung suchen
- 7.1 Aufgaben termingerecht und nach den geforderten Standards erledigen
- 7.2 Konzentriert bleiben
- 7.3 Multitasking: Fortschritte bei mehreren Aufgaben gleichzeitig machen
- 7.4 Unter Druck arbeiten
- 7.5 Aufgaben planen und priorisieren
- 8.2 Neue Perspektiven berücksichtigen
- 8.3 Pläne erstellen und umsetzen
- 8.5 Ressourcen (einschließlich Geld) erreichen
- 9.1 Bewusstsein für Situationen, Probleme und Reaktionen zeigen
- 9.2 Erfahrungen, Rückmeldungen und Daten reflektieren
- 9.3 Ursachen analysieren
- 10.2 Feedback geben und erhalten können



GESCHICHTEN UND COPYRIGHT

PHASE 3: EINE EIGENE STORY-MAP ERSTELLEN

DAUER:

60 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine Aktivität, die den Teilnehmenden den Begriff des geistigen Eigentums, der Lizenzierung und der Ethik in Vorbereitung auf den Prozess der Erstellung einer eigenen digitalen Story-Map näherbringen soll. Eines der Ziele ist es auch, eine Reflexion über das Konzept des "digitalen Fußabdrucks" anzuregen, den wir online hinterlassen.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Bereiten Sie zuvor eine Reihe zufälliger Wörter (Liebe, Natur, Freundschaft, Basketball, etc.) vor, die jede Person auf ein Stück Papier schreiben soll.
- Teilen Sie die Teilnehmenden in kleine Gruppen und lassen Sie sie Namen für ihre Gruppen wählen, die Sie auf ein Flipchart schreiben. Nun haben die Gruppen 10 Minuten Zeit, um online nach Medien zu suchen (genauer gesagt nach Fotos, Videos, Musik, Zitaten), die sie mit den aufgeschriebenen Wörtern verbinden. Jede Gruppe arbeitet für sich alleine, mit dem Ziel, jeweils ein Foto, Video, Lied und Zitat für so viele Wörter wie möglich zu sammeln.
- Nach Ablauf der Zeit überprüfen Sie die Ergebnisse der Gruppen und schreiben Sie jeweils die Anzahl der Wörter auf, zu denen die Gruppen die 4 Medien gefunden haben. Im Plenum sollen die Gruppen einige der Medien teilen und schildern, wo sie sie gefunden haben.
- Starten Sie eine Diskussion über das Urheberrecht: Können wir diese Medien ohne Einschränkungen herunterladen? Kann es dafür Konsequenzen geben? Können wir die Medien kostenlos herunterladen? Betonen Sie, dass alles, was im Internet zu finden ist (Videos, Fotos, Zeichnungen, Zitate, Geschichten, Audio usw.), eigentlich Eigentum von jemand anderem ist. Ein gängiger Mythos über das Internet ist, dass alles, was online veröffentlicht wird, kopiert oder heruntergeladen werden kann. Tatsächlich können allerdings alle im Internet geteilten Inhalte genauso durch das Urheberrecht geschützt sein wie Inhalte, die in einer Bibliothek oder Buchhandlung zu finden sind. Auch der folgende Aspekt ist hervorzuheben: Die Teilnehmenden werden bald ihre persönlichen Story-Maps erstellen, die ihr geistiges Eigentum sein werden. Jede/r von ihnen besitzt gewisse Rechte für das eigene Produkt.
- Erforschen Sie mit den Teilnehmenden, welche Websites kostenlose Downloads anbieten, wie z.B.:
 - Bilder: Pixabay, Pexels, Unsplash, Istockphoto, Stocksnap, ...
 - Videos: Pexels videos, Pixabay, Makerbook, Videvo, Videezy, ...
 - Musik: Sound cloud, Jamendo music, Noisetrade, Free music archive, Pure volume, Internet archive, Sound click, artist direct, ...
 - Audio: Freesound, Audio jungle, Sounddogs, Audioblocks, ...
- Stellen Sie das Konzept des "digitalen Fußabdrucks" vor: Wenn es um das Teilen von Medien im Internet geht, dann stellt sich die Frage, was wir mit unserer Story-Map über uns selbst aussagen wollen, aber auch was die Daten, die wir täglich durch digitale Technologien (Registrierung in Foren, E-Mails und Anhänge, Hochladen von Videos oder Bildern und jede andere Form der Informationsübermittlung) teilen, über uns preisgeben. Alle Vorgänge im Internet hinterlassen Spuren persönlicher Informationen, die für andere zugänglich sind.
- Lassen Sie die Teilnehmenden einen Test durchführen, um ihren digitalen Fußabdruck zu messen, und die Ergebnisse mit den anderen Teilnehmenden vergleichen.
- Sammeln Sie die Ergebnisse des Tests und Austauschs, sammeln Sie Rückmeldungen und Reflexionen und halten Sie die wichtigsten Ergebnisse der Diskussion auf einem Flipchart fest.

MATERIALIEN

- Internetverbindung
- Ein Gerät (PC / Laptop / Tablett / Smartphone), das an einen Beamer / Großbildschirm angeschlossen ist
- Handys (mindestens 1 pro Person)
- Laptops (mindestens 1 pro Gruppe)
- Flipchart und Marker

LERNZIELE

- 2.1 Die eigene digitale Identität organisieren
- 2.2 Über digitale Technologien interagieren und sich austauschen
- 2.3 Gängige Computersoftware verwenden
- 2.4 Daten, Informationen und digitale Inhalte durchsuchen und ausfiltern
- 3.5 Sich mit Urheberrechten und Lizenzen beschäftigen
- 4.5 Entscheidungen treffen, die Wohlbefinden und Sicherheit dienen
- 5.1 Mit Unklarheiten und Unsicherheiten umgehen
- 7.3 Multitasking: Fortschritte bei mehreren Aufgaben gleichzeitig machen
- 7.4 Unter Druck arbeiten
- 10.5 In Zusammenarbeit mit anderen handeln, um gemeinsame Aufgaben zu erfüllen

ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE / TIPPS ZUR DURCHFÜHRUNG

Ein Online-Test zum Thema digitaler Fußabdruck ist unter folgendem Link verfügbar: <http://digitalfootprintimu.weebly.com/measure-your-footprint.html>. Es könnte aber auch sinnvoll sein, einen speziell für die Aktivität entwickelten Test mit einem interaktiven Online-Tool wie Mentimeter <https://www.mentimeter.com> zu erstellen, den die Teilnehmenden über ihr Handy machen können. Mit diesem Tool können sie die Ergebnisse außerdem auf einen größeren Bildschirm übertragen und vergleichen.



PHASE 4

DIE ZUKUNFT ABBILDEN

In dieser abschließenden Workshopphase geht es darum, alle Prozesse, die in den vorangegangenen Sitzungen eröffnet wurden, abzuschließen. Die Teilnehmenden sollten abschließend über die Definition individueller Zukunftspläne und möglicher Schritte, die nach dem Ende des Workshops ergriffen werden könnten, nachdenken. Je nach Dauer der von den TrainerInnen gewählten Einheit wird empfohlen, den Ablauf so zu gestalten, dass er die folgenden Hauptelemente umfasst:

- ◆ Abschluss der Gruppendynamik zu Beginn;
- ★ Präsentation der finalen Story-Maps durch die Teilnehmenden;
- ★ Allgemeine Beurteilung der Workshop-Erfahrung;
- ★ Self-Assessment der Teilnehmenden, zur Bewertung der persönlichen Lernprozesse
- ★ Abschließende Reflektion über zukünftige Schritte.

In dieser abschließenden Phase ist es wichtig, für persönliche Unterstützung zur Verfügung zu stehen und einen Coachingprozess zu aktivieren, um die Teilnehmenden darin zu leiten, wie sie das Gelernte und die von ihnen entwickelten Kompetenzen nutzen können.



ERNTEN VON LERNPROZESSEN

PHASE 4: DIE ZUKUNFT ABBILDEN

DAUER :

90 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine Aktivität der Gruppenbewertung, um die Teilnehmenden dabei zu unterstützen, ihre persönliche Entwicklung identifizieren und verfolgen können.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Zeigen Sie das Plakat aus der Aktivität „Von zu Hause nach ...“ wieder, auf dem die Post-its mit den Erwartungen der Teilnehmenden angebracht sind.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Post-its aus den entsprechenden Bereichen zu entfernen, wenn:
 - ... sie gelernt haben, was sie lernen wollten.
 - ... sie beteiligt waren / ihre Stärken einbringen konnten.
- Halten Sie die Ergebnisse vor und nach dieser Aktivität fest. Ermutigen Sie, die Teilnehmenden zu erklären, wie sie sich am Anfang gefühlt haben und wie sie sich jetzt am Ende der Aktivitäten fühlen;
- Organisieren Sie den Raum mit 2 Stationen (zwei TrainerInnen) oder sogar 4 Stationen (wenn es möglich ist, die Teilnehmenden in die Moderation und Dokumentation einzubeziehen), an denen die folgenden Fragen beantwortet werden:

1) Auf einer Skala von 1 bis 5: Hat dir der Workshop gefallen? (1 = ich mochte ihn überhaupt nicht, 5 = ich habe ihn geliebt)

2) Wie hast du dich in der Gruppe gefühlt?

3) Was war das Beste, das dir während dieser Erfahrung passiert ist?

4) Was war die größte Herausforderung während dieser Erfahrung für dich?

5) Wenn wir dieses Programm wiederholen würden, was würdest DU anders machen?

6) Würdest du anderen Jugendlichen empfehlen, an diesem Programm teilzunehmen? Warum?

7) Was hast du in dieser Zeit gelernt?

8) Gab es etwas, das du gelernt hast, was du von nun an in deinem (Alltags-)Leben anwenden wirst?

- Pro Station muss es eine Person geben, die die Fragen stellt und die Ergebnisse des Brainstormings und der Diskussion dokumentiert. In der zweiten (dritten, vierten) Runde fasst diese Person die Ergebnisse der vorherigen Runde zusammen und bittet den/die Teilnehmende, etwas zur vorherigen Runde hinzuzufügen, sich darauf zu beziehen usw.

1. Frage1 und Frage2 - Frage3 und Frage4

2. Frage5 und Frage6 - Frage7 und Frage8

MATERIALIEN

- Flipchartbögen und Marker
- Kugelschreiber, Bleistifte und/oder Filzstifte

LERNZIELE

6.4 Erfahrungen reflektieren, um das Lernen zu maximieren

9.2 Erfahrungen, Rückmeldungen und Daten reflektieren

10.2 Feedback geben und erhalten können



DER WEG DER NOCH VOR MIR LIEGT

PHASE 4: DIE ZUKUNFT ABBILDEN

DAUER:

60 Minuten

BESCHREIBUNG

Eine Aktivität, die auf die Unterstützung der Teilnehmenden dabei abzielt, die ihnen nach Abschluss des Workshops zur Verfügung stehenden Möglichkeiten zu analysieren sowie konkrete Schritte und nutzbare Ressourcen zu identifizieren.

SCHRITTWEISE ANLEITUNG

- Bitten Sie die Teilnehmenden, sich ihrer Zeichnung aus der Aktivität „Abbildung der Geschichte des Lebens“ zu widmen. Dabei sollen sich besonders auf den Teil des „noch zu gehenden Weges“ konzentrieren, bei dem sie drei zukünftige Meilensteine – erreichbare Schritte, Dinge, die sie wirklich erreichen wollen – markiert haben.
- Laden Sie sie ein, den Meilenstein zu wählen, der für sie im Moment am wichtigsten ist, und stellen Sie ihnen das Modell der SWOT-Analyse (aus dem engl.: Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats), der Stärken-Schwächen- und Chancen-Risiken-Analyse, vor.
- Lassen Sie sie ihre Analyse individuell erstellen, wobei auch die gesamte Erfahrung des Workshops und das Gelernte zu berücksichtigen ist;
- Bitten Sie die Teilnehmenden, das Ergebnis ihrer Analyse mit ihrem Buddy zu teilen und sich gegenseitig zu befragen, um drei konkrete Aktionen/Schritte zu skizzieren, die sie realistischerweise unternehmen könnten, um ihrem Ziel näher zu kommen;
- Lassen Sie die Teilnehmenden in einen Kreis zusammenkommen und sie, wenn sie möchten, ihren Meilenstein mit den anderen teilen.

MATERIALIEN

- A4-Papier
- Kugelschreiber, Bleistifte und/oder Filzstifte
- Eigene Zeichnung aus der Aktivität „Abbildung der Geschichte des Lebens“

LERNZIELE

- 4.3 Verantwortung für eigene Ziele, Handlungen und Verhaltensweisen übernehmen;
- 4.4 Die eigenen Leistungen und Erfolge feiern
- 6.1 Die eigenen Stärken und Schwächen verstehen;
- 6.2 Ziele und Vorgaben für persönliches Wachstum, Entwicklung und Leistung festlegen
- 6.4 Erfahrungen reflektieren, um das Lernen zu maximieren;
- 6.5 Rat, Informationen und Unterstützung suchen.
- 8.1 Neue Entwicklungsmöglichkeiten und Erfahrungen suchen
- 8.3 Pläne erstellen und umsetzen
- 8.5 Ressourcen (einschließlich Geld) erreichen
- 9.1 Bewusstsein für Situationen, Probleme und Reaktionen zeigen
- 9.2 Erfahrungen, Rückmeldungen und Daten reflektieren
- 9.4 Einen logischen Ansatz bei der Lösungsfindung verfolgen
- 9.5 Andere in die Lösungsfindung einbeziehen
- 10.2 Feedback geben und erhalten können
- 10.4 Beteiligung, Motivation und Engagement anderer fördern und sicherstellen



7. ANHANG I: SELF-ASSESSMENT – HANDOUT ZU DEN KOMPETENZEN

Hier ist eine Liste von 10 Kompetenzbereichen, die im Rahmen des Workshops My Story Map behandelt werden, sowie eine Beschreibung und Erklärung, worum es bei diesen Kompetenzen geht.

Bitte gehe die Liste durch und versuche, dich selbst zu bewerten und dich zu fragen: *Wie erfahre ich mich bei diesen Kompetenzen?* Um deine aktuelle Einschätzung zu dokumentieren, verwende die im zweiten Anhang enthaltene „Spider’s Web Graphic“.

1. Sinnvoll kommunizieren

Kommunikation ist ein Austausch, eine Vermittlung von Informationen zwischen Menschen. Kommunikation findet immer dann statt, wenn Menschen miteinander interagieren, sei es zu zweit oder in größeren Gruppen.

Neben der gesprochenen Sprache können die Kommunikationsmittel auch Körperhaltung, Gestik, Mimik, körperliche Berührungen und technische Mittel, wie Schrift, Bild oder Ton, umfassen.

Einige Kommunikationsfähigkeiten sind angeboren (z.B. Weinen und Lachen), andere, wie z.B. Sprache oder das Geschichtenerzählen, müssen gelernt werden. Diese Fähigkeiten werden durch unsere Lebensumstände, historische Prozesse, Traditionen und Religionen sowie kulturelle Unterschiede beeinflusst.

Neben dem Ausdruck der eigenen Ansichten, Sorgen, Gefühle, Ideen usw. ist es für eine gute Kommunikation auch wichtig, zu versuchen, zu verstehen, was andere ausdrücken wollen. Die Fähigkeit und Bereitschaft, die Gedanken, Absichten und Gefühle anderer zu erkennen, zu verstehen und sich in diese einzufühlen, wird auch Empathie genannt. Dazu gehört auch, sich bewusst zu sein, wie Alter und Kultur unsere Kommunikation beeinflussen. Empathie beinhaltet auch die Fähigkeit, angemessen auf die Gefühle anderer Menschen zu reagieren.

2. Digitale Kommunikation

Unter digitaler Kommunikation versteht man die Interaktion von Menschen durch digitale Technologien. Das Internet mit seinen zahlreichen Möglichkeiten, wie E-Mail, Chat, Instant Messaging, Blogs, Micro-Blogs und sozialen Netzwerken, ist das wichtigste Medium.

Im Gegensatz zur klassischen Kommunikation ist die digitale Kommunikation für Menschen möglich, die nicht zur gleichen Zeit am gleichen Ort sind. Dies hat aber auch den Effekt, dass eine gegenseitige Sinneswahrnehmung nicht möglich ist. Missverständnisse treten daher häufiger auf und gegenseitiges Verständnis ist oft schwieriger.

Aufgrund der größeren Anonymität im Internet ist die Hemmschwelle für schlechtes Verhalten viel niedriger als in der realen Welt. Anonymität zeigt sich auch daran, dass man im Zusammenhang mit dem Internet eher von „NutzerInnen“ als von Personen spricht. Wer sich umsieht oder an Foren und anderen Diskussionen im Internet teilnimmt, wird früher oder später dem Begriff „Netiquette“ begegnen. Die Bedeutung setzt sich aus den Komponenten „Netz“ für das Internet und „Etikette“ für Verhaltensregeln zusammen. Verstöße gegen die Netiquette-Regeln werden in der Regel von Admins überprüft und mit der Entfernung der kritischen Beiträge oder gar dem Ausschluss des/r BenutzerIn bestraft.



Um digital miteinander kommunizieren zu können, brauchen wir die notwendigen technischen Fähigkeiten, die auch die Wahl der geeigneten Werkzeuge und den Umgang mit der eigenen digitalen Identität umfassen. Es ist zu empfehlen, regelmäßig die Sicherheitsoptionen und -einstellungen der verschiedenen Anbieter zu überprüfen und zu überlegen, welche Tools für den Austausch personenbezogener Daten sicher genug sind.

Die Fähigkeit, eigenverantwortlich mit digitalen Medien umzugehen, beinhaltet auch die Fähigkeit, angesichts der vielen im Internet ausgetauschten Informationen und Meinungen wahre, relevante Informationen von falschen, irrelevanten Informationen zu unterscheiden und ein Bewusstsein für den Einsatz von (Such-)Filtern und möglichen „filter bubble“-Effekten entwickeln.

3. Erstellung digitaler Inhalte

Einerseits umfasst die Erstellung digitaler Inhalte technische Fähigkeiten, wie Fotografie, Videoerstellung, Audioaufzeichnung, Musik und die Nutzung von Ton und Schrift über Plattformen wie Blogs oder andere Webseiten. Andererseits geht es wieder um Kommunikation. Durch die Präsentation der Inhalte willst du eine Botschaft so effektiv wie möglich an eine Zielgruppe vermitteln.

Die besten Inhalte führen also nicht zum Erfolg, wenn sich die Zielgruppe nicht darauf einlässt. Grundsätzlich solltest du zuerst über die Intention der Inhalte nachdenken. *Wie möchte ich welche NutzerInnen erreichen? (z.B. möchte ich Kontakt aufnehmen, auf mich aufmerksam machen, Unterhaltung und Spaß bieten, Probleme ansprechen, Antworten auf Fragen geben, Fragen diskutieren, etc.) Welche Formate, Plattformen und Kanäle entsprechen meinen Absichten?*

Wenn wir über digitale Inhalte sprechen, lässt sich das Thema Urheberrecht nicht vermeiden. Urheberrecht bedeutet viel mehr als „dieses Video ist in Ihrem Land nicht verfügbar“. Es gibt einige Programme, die du kostenlos verwenden kannst, während andere gekauft werden müssen, um sie zu benutzen. Gleiches gilt für Text, Bilder, Musik. Es gibt aber noch einen weiteren Aspekt: Wenn du digitale Inhalte erstellst, bist du der/die UrheberIn, daher ist alles, was du produzierst, dein geistiges Eigentum. Deine Produktion hat ihren Wert - und muss geschützt werden. Beim Urheberrecht geht es auch um dich und die Wertschätzung deiner Arbeit.



4. Persönliches bewusstsein und verantwortung

Sich seiner selbst bewusst zu sein und Verantwortung zu übernehmen, lässt sich mit dem Begriff "Eigenverantwortung" beschreiben. Es bedeutet zum einen, das eigene Leben im Griff zu haben und bewusst Entscheidungen zu treffen. Auf der anderen Seite bedeutet Eigenverantwortung auch, Verantwortung für das eigene Handeln und die eigenen Entscheidungen zu übernehmen, zu ihnen zu stehen, egal ob deren Ergebnisse positiv oder negativ sind. Dies gilt übrigens auch für Dinge, die man nicht getan oder verpasst hat, z.B. sich aus Angst vor einer Ablehnung nicht um einen Job zu bewerben.

Eigenverantwortung bedeutet auch, für die eigenen Gefühle Verantwortung zu übernehmen. Viele Menschen vermeiden diese Verantwortung gerne, indem sie diese auf die jeweiligen Umstände oder auf andere Menschen übertragen. Der Grund dafür ist wahrscheinlich, dass es so unglaublich einfach ist. Der Nachteil ist jedoch, dass kaum etwas unglücklicher macht als das Gefühl, von anderen bestimmt zu sein und keine Kontrolle zu haben.

Verantwortung für sich selbst zu übernehmen, erfordert auch Mut und bedeutet auch, die Folgen von Handlungen und Entscheidungen zu berücksichtigen sowie nach Lösungen zu suchen. Dies kann auch zu Problemen und unangenehmen Herausforderungen führen, die nicht einfach zu lösen sind. Andererseits eröffnet es auch viele Möglichkeiten und hilft vor allem, ein freies und selbstbestimmtes Leben zu führen und das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten zu stärken. Dies ist auch der Schlüssel zu mehr Zufriedenheit mit der eigenen Situation.

Selbstverantwortung lohnt sich aus einem wichtigen Grund: Niemand wird das für dich tun. Diese Erkenntnis mag schmerzhaft sein. Sicherlich können Gespräche mit FreundInnen helfen, Orientierung und Tipps zu geben, aber die wichtigen Entscheidungen für ein glückliches Leben kannst nur du treffen.

5. Flexibilität und anpassungsfähigkeit

Heutzutage geht alles sehr schnell, Wandel vollzieht sich überall. So wird es in fünf Jahren Arbeitsplätze geben, die es heute noch nicht gibt. Es stellt sich also die Frage, wie wir uns darauf vorbereiten können, diesen schnellen und plötzlichen Veränderungen zu begegnen?

Flexibilität und Anpassungsfähigkeit bedeutet, offen für Veränderungen zu sein, das eigene Leben anpassen und entwickeln zu können, bereit für neue Herausforderungen und Aufgaben zu sein. Außerdem bedeutet es, das eigene Urteil oder die eigene Meinung revidieren zu können; das eigene Wissen und Überzeugungen in Frage zu stellen sowie bereit zu sein, zu lernen, zu beobachten und zuzuhören, um sich an eine neue Umgebung anzupassen.

Manchmal tun wir etwas Neues und entdecken, dass es nicht das war, wonach wir gesucht haben. Manchmal versagen wir. Oft ist es die Angst, die Menschen daran hindert, Entscheidungen zu treffen und zu handeln; die Angst vor Veränderungen, die Angst vor Unsicherheit, die Angst vor dem Scheitern, die Angst, Pech zu haben. Es erfordert Mut, diese Ängste zu überwinden, der Komfortzone zu entkommen und etwas Neues zu wagen. Doch als Belohnung besteht auch die Chance, erfolgreich zu sein, die eigenen Träume zu verwirklichen, aus Fehlern zu lernen und mit Herausforderungen zu wachsen.



6. Lernen lernen

Unter „Lernen“ verstehen wir den Erwerb von theoretischen Kenntnissen, Fähigkeiten, Kompetenzen und Einstellungen. Lernen wird oft im Kontext der Schule oder des Unterrichts eingesetzt. Wir lernen jedoch jeden Tag und in so ziemlich jeder Situation. Zum Beispiel: Ich habe meinen Fuß verletzt und dieser tut weh, wenn ich auftrete - aus dieser Erfahrung ziehe ich die Konsequenz, lieber das schmerzfreie Bein zu belasten. Lernen bedeutet auch eine Veränderung von Wahrnehmung und Verhalten auf der Grundlage individueller Erfahrungen. Lernen zu lernen bedeutet, sich bewusst zu werden, wie man auf sinnvolle und effektive Weise Lernerfolge erzielt:

-  Techniken und Strategien zu erwerben, die es ermöglichen, Lerninhalte schnell und einfach zu erfassen und zu speichern,
-  sich über die individuellen Lernziele klar zu sein, die eigenen Lernstärken und -schwächen zu kennen,
-  zu wissen, was es braucht, um gut zu lernen,
-  Unterstützung für das eigene Lernen zu organisieren.

Zeit- und Energieaufwand für das Lernen zahlt sich mittel- und langfristig aus, denn zukünftige Lernprozesse werden dann schneller und effektiver.

7. Effektive organisation

Organisation ist wichtig, um gute Ergebnisse zu erzielen. Oft gibt es im Leben Termine - ein fertiges Produkt muss rechtzeitig präsentiert werden, eine Aufgabenstellung fertig werden. Viele Menschen beginnen erst dann mit der Arbeit, wenn der Termin direkt ansteht. Wenn sie dann gestartet haben, stellen sie oft fest, dass die Aufgabe zu groß ist. Wenn du wirklich gute Arbeit leisten willst, musst du darüber nachdenken, wie viel Zeit dafür benötigt wird und in welcher Reihenfolge du vorgehen willst.

Oft musst du mehr als eine Aufgabe erledigen. Multitasking erfordert Planung, sonst verliert man sich. Du musst priorisieren, also entscheiden, welche Aufgaben warten können und welche nicht. Vielleicht arbeitest du ein wenig an einer Aufgabe und wechselst dann zur nächsten. Denke darüber nach, wie du effizient arbeiten kannst. Manchmal sind mehrere Aufgaben zu bewältigen, als man gewohnt ist, und die Fristen sind knapp bemessen. Wenn du entsprechend planst und konzentriert bleibst, wirst du unter Druck arbeiten können.

Motivation ist hier das A und O. Wenn dir das, was du tust, wichtig ist, wirst du oft bemerken, wie schnell, effizient und organisiert du arbeitest. Wenn man hingegen nicht versteht, warum man etwas tun muss, verliert man die Konzentration. Wenn du deine Ziele und den Nutzen der Arbeit klar erkennen kannst, bist du motivierter und kannst dich besser organisieren.



8. Kreativität und eigeninitiative

Unter Kreativität versteht man die Fähigkeit, Dinge zu verändern und voranzutreiben sowie neue und andere Lösungen zu finden. Kreative Menschen sind neugierig und probieren gerne Neues aus. Sie beschränken sich nicht nur auf das Ausführen und Warten auf Anweisungen von anderen.

Kreativität und Einfallsreichtum können angeboren sein, aber mit bestimmten Techniken auch (weiter-) entwickelt werden. Oftmals setzt Kreativität auch gute Kenntnisse der Umgebung voraus, in der man sich bewegt. Um kreativ zu sein, muss man die ausgetretenen Pfade verlassen, neue Perspektiven einbringen und "über den Tellerrand blicken".

9. Problemlösung

Problemlösungsfähigkeit ist die überlegte und systematische Auseinandersetzung mit Problemen und Herausforderungen, um sie zu überwinden.

Lösungsorientiertes Denken und Handeln erfordern zunächst, Schwierigkeiten oder Probleme als solche zu erkennen. Dann geht es darum, das Problem zu untersuchen. Fragen wie: Was genau ist das Problem/Schwierigkeit? Oder: Was genau stört mich? Warum könnte das Problem aufgetreten sein? Warum habe(n) ich/wir es nicht früher bemerkt? Warum konnte das Problem noch nicht gelöst werden? Gab es vorher ein ähnliches Problem und wie wurde dieses gelöst? Wer kann helfen, das Problem zu lösen? etc.?

Jetzt brauchen wir Bereitschaft und Mut, um die erkannten Probleme anzugehen und nach Lösungen zu suchen. Kreativität, Mut und der Wunsch nach Neuem können ebenfalls gefordert sein. Viele Probleme lassen sich nicht sofort mit der ersten Idee lösen, oft ist es notwendig, Durchhaltevermögen zu beweisen. Kontrolle ist daher der letzte, aber wesentliche Schritt der Problemlösungskompetenz. Nur wenn man versteht, welche Auswirkungen etwas hat, kann man weiter darauf reagieren und gegebenenfalls weitere Veränderungen einleiten.

10. Zusammenarbeit mit anderen

Menschen sind soziale Wesen und in den meisten Fällen ist die Arbeit eine Teamdisziplin. Die Fähigkeit, gut mit anderen Menschen zusammenzuarbeiten, wird oft als die Fähigkeit bezeichnet, im Team zu arbeiten. Die gemeinsame Arbeit an einer gemeinsamen Aufgabe weckt bei den meisten Menschen positive Emotionen und ein Gefühl der Zugehörigkeit.

Entgegen der gängigen Meinung ist die Fähigkeit, im Team zu arbeiten, kein Charakterzug oder Naturtalent, sondern kann erlernt werden. Gut mit anderen zusammenzuarbeiten bedeutet nicht, dass man mit KollegInnen in allen Aspekten übereinstimmt, dass man sich immer unterordnet, immer nett miteinander redet oder dass sich alle lieben. Im Gegenteil: Wettbewerb, Meinungsverschiedenheit und Konfliktfähigkeit gehören ebenso dazu, wie die Fähigkeit, konstruktive Kritik zu äußern und anzunehmen, sowie respektvoller Umgang miteinander, die Einhaltung von Verhaltensregeln sowie gegenseitige Unterstützung und Motivation.

8. ANHANG II: SELF-ASSESSMENT – FORMULAR ZU DEN KOMPETENZEN

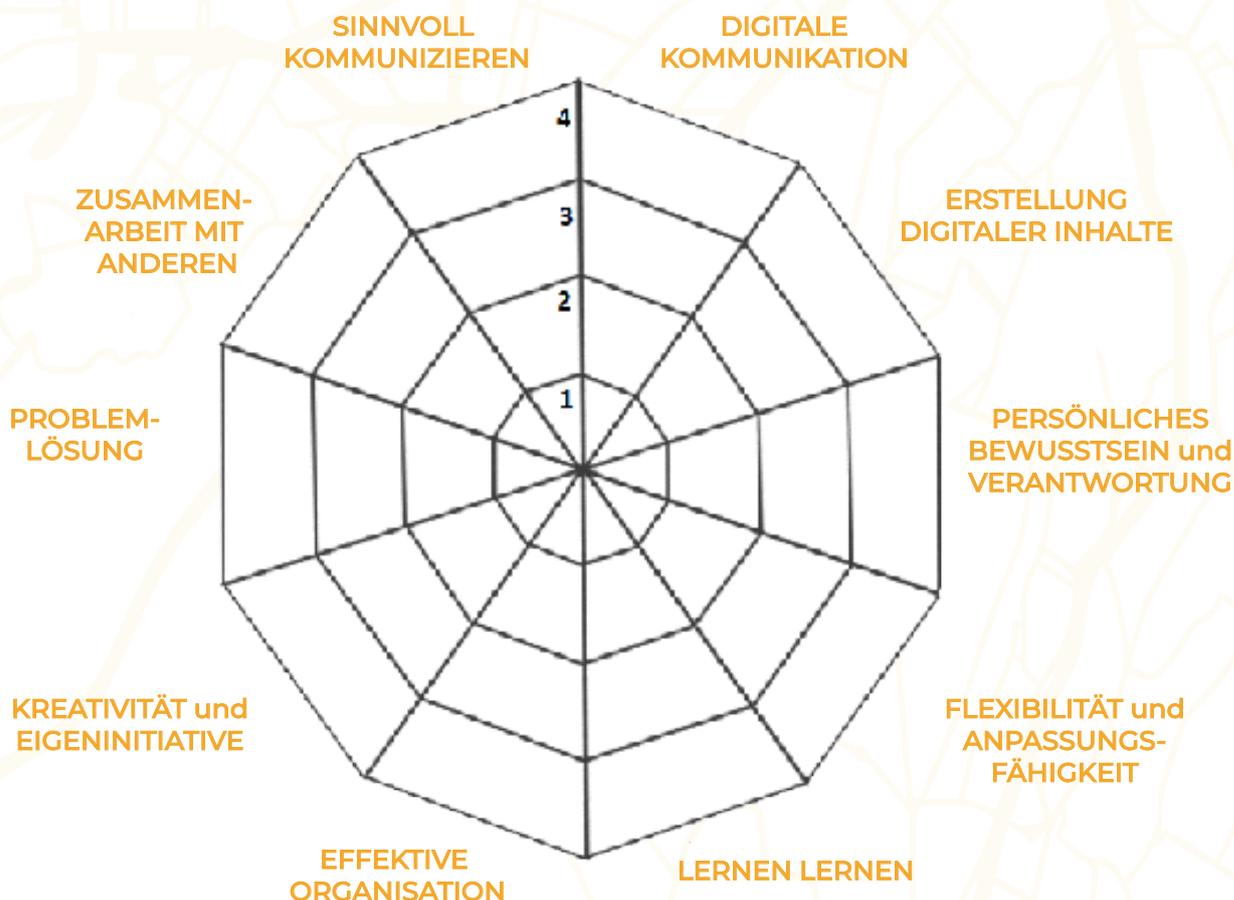
Jede der 10 Kompetenzen wird als ein Abschnitt (ein Kuchenstück) im Spinnennetz dargestellt. Jeder Abschnitt ist in 4 Ebenen unterteilt. Markiere für jeden Kompetenzabschnitt, wie kompetent (1-4) du dich fühlst. 1 bedeutet "Ich fühle mich in dieser Kompetenz nicht sehr sicher/erfahren" und 4 ("Ich fühle mich in dieser Kompetenz sehr sicher/erfahren").

Ich fülle die Grafik ...

... vor dem Workshop aus.

... nach dem Workshop aus.

Behalte deine Bewertungsergebnisse. Du kannst sie später vergleichen und deinen Lernfortschritt sehen.



1. Sinnvoll kommunizieren

(Wie gut kommunizierst du mit anderen?)

Bitte gib an, warum du dich für diese Bewertungsstufe entschieden hast.

Versuche, einige Beweise/Beispiele zu liefern, die deiner Meinung nach deine Kompetenzstufe belegen.

2. Digitale Kommunikation

(Wie gut kommunizierst du mit anderen über digitale Technologien?)

Bitte gib an, warum du dich für diese Bewertungsstufe entschieden hast.

Versuche, einige Beweise/Beispiele zu liefern, die deiner Meinung nach deine Kompetenzstufe belegen.



3. Erstellung digitaler Inhalte

(Wie geht es dir bei der Erstellung digitaler Inhalte?)

Bitte gib an, warum du dich für diese Bewertungsstufe entschieden hast.

Versuche, einige Beweise/Beispiele zu liefern, die deiner Meinung nach deine Kompetenzstufe belegen.

4. Persönliches Bewusstsein und Verantwortung

(Wie selbstverantwortlich bist du?)

Bitte gib an, warum du dich für diese Bewertungsstufe entschieden hast.

Versuche, einige Beweise/Beispiele zu liefern, die deiner Meinung nach deine Kompetenzstufe belegen.



5. Flexibilität und anpassungsfähigkeit

(Wie flexibel und anpassungsfähig bist du?)

Bitte gib an, warum du dich für diese Bewertungsstufe entschieden hast.

Versuche, einige Beweise/Beispiele zu liefern, die deiner Meinung nach deine Kompetenzstufe belegen.

6. Lernen lernen

(Wie interessiert bist du daran, neue Dinge zu lernen?)

Bitte gib an, warum du dich für diese Bewertungsstufe entschieden hast.

Versuche, einige Beweise/Beispiele zu liefern, die deiner Meinung nach deine Kompetenzstufe belegen.



7. Effektive organisation

(Wie gut teilst du deine Zeit ein und erledigst Dinge?)

Bitte gib an, warum du dich für diese Bewertungsstufe entschieden hast.

Versuche, einige Beweise/Beispiele zu liefern, die deiner Meinung nach deine Kompetenzstufe belegen.

8. Kreativität und eigeninitiative

(Wie geht es dir dabei, neue Ideen zu finden, sie zu teilen und in die Praxis umzusetzen?)

Bitte gib an, warum du dich für diese Bewertungsstufe entschieden hast.

Versuche, einige Beweise/Beispiele zu liefern, die deiner Meinung nach deine Kompetenzstufe belegen.



9. Problemlösung

(Wie erfolgreich analysierst du Situationen und machst Fortschritte?)

Bitte gib an, warum du dich für diese Bewertungsstufe entschieden hast.

Versuche, einige Beweise/Beispiele zu liefern, die deiner Meinung nach deine Kompetenzstufe belegen.

10. Zusammenarbeit mit anderen

(Wie gut arbeitest du in Teams und kommst mit Menschen aus?)

Bitte gib an, warum du dich für diese Bewertungsstufe entschieden hast.

Versuche, einige Beweise/Beispiele zu liefern, die deiner Meinung nach deine Kompetenzstufe belegen.



9. ÜBER DAS PROJEKT

My Story Map ist ein strategisches Partnerschaftsprojekt für Innovation im Bereich der Schulbildung.

Das Projekt zielt darauf ab, eine Bildungsstrategie zu entwickeln und zu testen, die auf der pädagogischen Anwendung der Methodik des digitalen Story-Mapping basiert, um SchulabbrecherInnen wieder in Lernaktivitäten einzubinden. Gleichzeitig sollen die Ergebnisse als Instrument der Prävention dienen, um anderen jungen Menschen, die vom Schulabbruch bedroht sind, zu helfen. Die konkreten Ziele des Projekts sind:

- 📍 Faktoren zur Vermeidung von Schulabbrüchen durch digitales Story Mapping zu entdecken;
- 📍 die Kommunikations- und digitale Kompetenz, zwei grundlegende Schlüsselkompetenzen sowohl für SchulabbrecherInnen als auch für Personen, die vom Schulabbruch bedroht sind, zu verbessern;
- 📍 das Bewusstsein für die Gründe des vorzeitigen Schulabgangs und für die persönlichen Folgen dieser Entscheidung für das eigene Leben zu schärfen;
- 📍 eine bewusste Analyse des eigenen Bildungsweges zu fördern, um die Lebensziele sowohl in Bezug auf die Bildungsmöglichkeiten als auch auf die Arbeitsmöglichkeiten neu zu definieren;
- 📍 Instrumente zur Dokumentation und Beratung gegen einen Schulabbruch zur Verfügung zu stellen, die auch für zukünftige Generationen von Jugendlichen, die von einem vorzeitigen Schulabgang gefährdet sind, nutzbar sind;
- 📍 zur Senkung der Schulabbruchsquote beizutragen.

Unter den zahlreichen Projekten und Initiativen, die zur Prävention, Intervention und Kompensation von SchulabbrecherInnen auf nationaler und europäischer Ebene durchgeführt wurden, ist der Ansatz von My Story Map in mehrfacher Hinsicht innovativ:

- 📍 **Sektorübergreifender Ansatz:** Strategien, die von Schulen, Berufsbildungseinrichtungen, Zentren für lebenslanges Lernen, Jugendzentren und Jugendorganisationen angenommen und umgesetzt werden können.
- 📍 **Anwendung schülerorientierter Strategien:** Nutzung des motivierenden Potenzials der neuen Medien und der medialen Präferenzen junger Menschen.
- 📍 **Fokus auf Lehrpersonen, Auszubildende und PädagogInnen:** Trainingsmodule, die speziell auf die Prävention und Bekämpfung des Phänomens ausgerichtet sind und Kombination von Maßnahmen der Prävention, Intervention und Kompensation.
- 📍 **Informeller Lernansatz:** Unterstützung der Voraussetzungen für eine erfolgreiche Bildungsarbeit mit den Zielgruppen durch Erhöhung des Selbstwertgefühls, Steigerung der Motivation und Unterstützung der Lernprozesse.
- 📍 **Personalisiertes Lernen:** Individuelle Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Story-Maps ermöglichen sehr persönliche Lernpfade, die auf die spezifischen Lernbedürfnisse jedes/r Einzelnen zugeschnitten sind.



10. SCHLUSSBETRACHTUNG

Nach Abschluss des Workshops haben alle Jugendlichen ihre persönliche digitale Story-Map über ihre Erfahrung des Schulabbruchs erstellt. Dies sollte jedoch nicht als Ende des Prozesses, sondern als Neuanfang betrachtet werden.

Die Story-Maps werden zu einem Instrument der Selbstreflexion, der Selbstwahrnehmung und –ermächtigung, der Workshop dient als Brücke zwischen der Vergangenheit und der möglichen Zukunft der jungen SchulabbrecherInnen.

Dank der Workshop-Erfahrung haben die Jugendlichen eine klarere Sichtweise und ein besseres Verständnis ihrer persönlichen Situation erlangt. Sie haben den Prozess wichtiger Lebensereignisse und ihrer Erfahrung des Schulabbruchs erforscht und abgebildet. Dies ist eine Voraussetzung für eine stärkere Selbstwahrnehmung und Eigenverantwortung. Mit einem klareren Blick auf ihre „Story“ können sie nun besser überlegen, wie die nächsten „Kapitel“ der eigenen Geschichte aussehen sollen, welche Schritte sie als nächstes unternehmen wollen.

Die letzte Einheit der Workshop-Erfahrung deutet bereits in diese Richtung und lädt die Jugendlichen ein, darüber nachzudenken, welche Möglichkeiten ihnen zur Verfügung stehen. Mit der Orientierungshilfe durch die Workshop-LeiterInnen können sie ihre Lernambitionen und –ziele sowie potentielle Möglichkeiten für einen Wiedereinstieg in die allgemeine oder berufliche Bildung identifizieren.

Darüber hinaus können die Story-Maps online auch auf einer breiteren sozialen Ebene geteilt werden. Die Geschichten und Erfahrungen der Jugendlichen werden sichtbar und dienen gleichzeitig als Inspiration und wertvolle Ressource für ihre AltersgenossInnen. Diese Entscheidung muss jedoch sorgfältig mit den Workshop-TeilnehmerInnen besprochen werden. Die gesamte Workshop-Erfahrung ist ein individueller Prozess innerhalb der Gruppe der TeilnehmerInnen. Die Interaktion mit der Gruppe unterstützt die Jugendlichen, bietet ihnen neue Perspektiven und Inputs, fördert ihre Widerstandsfähigkeit und stärkt die Erkenntnis, dass niemand auf sich allein gestellt ist. Die Entscheidung, die persönliche Story-Map zu teilen, kann ein Weg sein, das Gefühl der Selbstverantwortung und des Selbstbewusstseins zu fördern. Andere Jugendliche können für die Folgen des Abbruchs von Bildungs- und Ausbildungsgängen sensibilisiert werden und die im Workshop erarbeiteten Story-Maps werden zu einem Sensibilisierungs- und Präventionswerkzeug.



Präventionsinstrument für die Arbeit in Schulen:

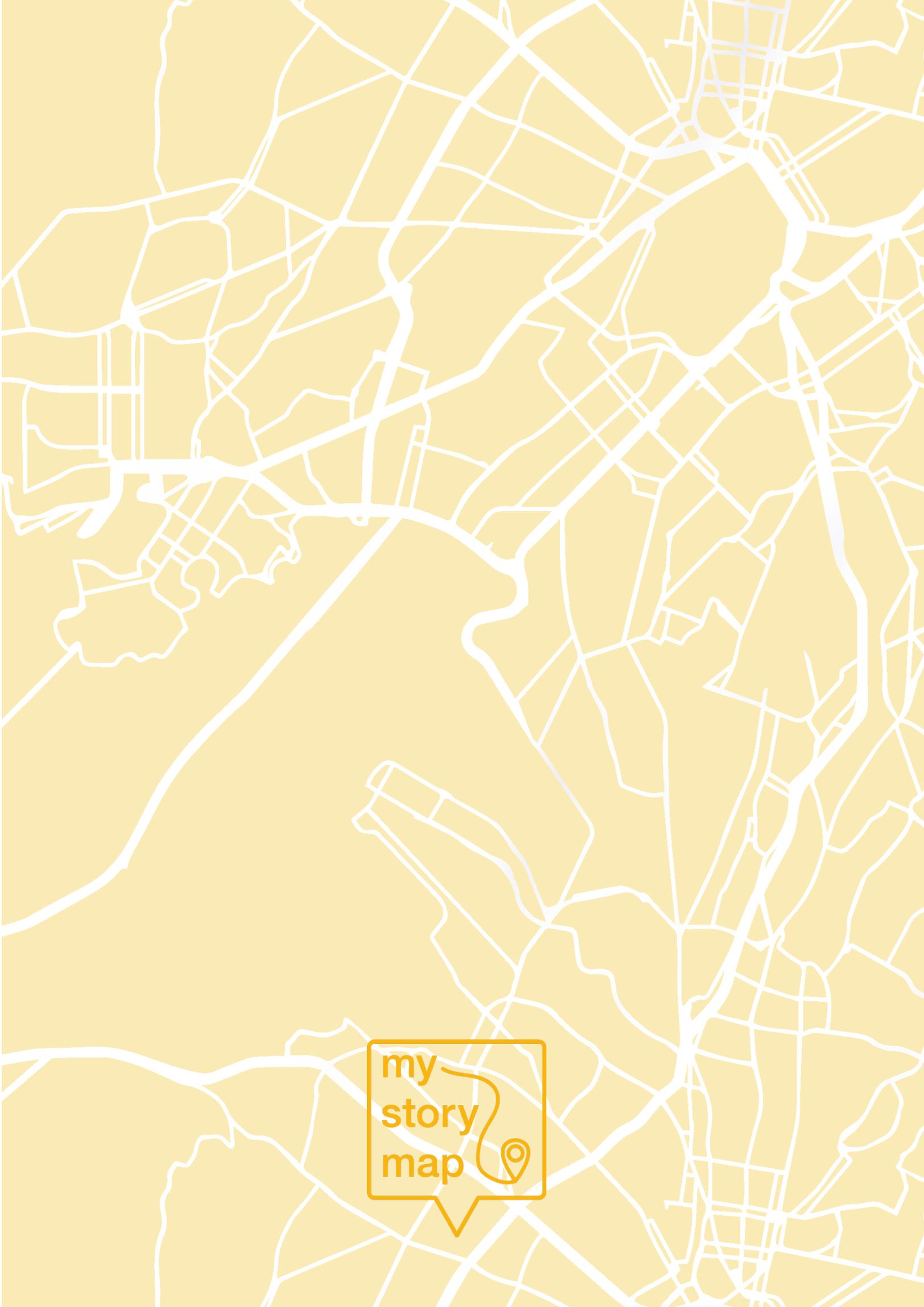
Die Methodik des digitalen Story-Mapping wurde im Rahmen des Projekts My Story Map für den Einsatz in Schulen weiterentwickelt. Dafür steht Lehrpersonen auf der Projekt-Website www.mystorymap.eu das Workshop-Modul „Prävention von Schulabbrüchen durch digitale Geschichten und Story-Maps“, zur Verfügung. Hier wird digitales Story-Mapping als Methodik präsentiert, die direkt im Unterricht angewandt werden kann. Die Story-Maps können Lehrkräfte dabei unterstützen, mehr Dynamik und Motivation in den Lernprozess zu bringen und so das Lernen der ganzen Klasse zu fördern.

Online Ausstellung:

Die im Rahmen des Projekts My Story Map produzierten digitalen Story-Maps, ergänzt durch Videos, Fotos und anderem Material, werden in einer Online-Ausstellung auf der StoryWall (www.mystorywall.eu) präsentiert. Dort können andere Jugendliche ihre Stories „ liken“, teilen, kommentieren und online verbreiten.







my
story
map 