



PRÄVENTION VON VORZEITIGEM SCHULABBRUCH DURCH DIGITALES STORY-MAPPING

CALL TO ACTION



The background of the entire page is a light red, stylized map pattern with various lines and shapes representing streets and geographical features.

**my
story
map**



CALL TO ACTION

Dieses Dokument richtet sich an Schulleiter, Lehrer und Pädagogen und stellt eine Sammlung von Instrumenten vor, die durch die Kombination von formaler und nicht-formaler Bildung entwickelt wurden. Es bietet Orientierung und Anleitung für die Gestaltung von Aktionen innerhalb und außerhalb des schulischen Umfelds, die auf die Bekämpfung des Phänomens des vorzeitigen Schulabgangs abzielen.





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.





INHALTSVERZEICHNIS

1. MY STORY MAP - Herangehensweise	3
1.1 Warum?	4
1.2 Wer?	5
1.3 Wofür?	6
2. Bekämpfung des schulabbruchs durch My Story Map	8
2.1 Meine persönliche Story-Map	9
2.2 Meine didaktische Story-Map	10
3. Tools von My Story Map	12
Studie: Digitales Storytelling zur Bekämpfung des Schulabbruchs	12
Lernmodul: Erzählen einer (Lebens-)Geschichte	
Lernmodul: Fähigkeiten im Bereich der Medienproduktion	12
Wirkungsanalyse: Digitales Story-Mapping in der Praxis	13
Storywall: Online-Plattform für digitale Lebensgeschichten	13
Lernmodul: Verhinderung des Schulabbruchs durch digitales Story-Mapping	14
Call to action: Verhinderung des Schulabbruchs durch digitales Story-Mapping	14



1. MY STORY MAP - HERANGEHENSWEISE

Die Herangehensweise von My Story Map basiert auf einem strategischen Partnerschaftsprojekt im Rahmen des EU-Programmes Erasmus+ für Innovation im Bereich der Schulbildung, das zwischen 2017 und 2020 von 6 Partnern aus Italien, Frankreich, Spanien, Belgien und Österreich implementiert wurde.

Das Projekt zielte darauf ab, das Potenzial von digitalem Story-Mapping für Bildungsstrategien zu nutzen, die die Prävention (durch besseren Zugang zu einer inklusiven und qualitativ hochwertigen Grundbildung), Intervention (durch Tutoring, Unterstützung, Mentoring) und Kompensation (durch Wiedereinstieg in das Lernen sowie Ermittlung neuer (Aus-)Bildungswege) des Schulabbruchs unterstützen.

Unter den zahlreichen Projekten und Initiativen, die auf nationaler und europäischer Ebene zur Prävention, Intervention und Kompensation des Schulabbruchs durchgeführt wurden, zielt der Ansatz von My Story Map in mehrfacher Hinsicht auf Innovation ab:

-  **Sektorübergreifender Ansatz:** Strategien, die von Schulen, Berufsbildungseinrichtungen, Zentren für lebenslanges Lernen, Jugendzentren und Jugendorganisationen angenommen und umgesetzt werden können.
-  **Anwendung jugendorientierter 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.



1.1. Warum?

My Story Map hat eine pädagogische Strategie entwickelt, die auf der Anwendung der Methodik des Digitalen Story-Mapping basiert und darauf abzielt:

- ... die Faktoren zur Verhinderung von Schulabbruchraten durch digitales Story-Mapping zu untersuchen;
- ... Kommunikations- und digitale Kompetenzen zu verbessern, zwei grundlegende Schlüsselkompetenzen für SchulabbrecherInnen sowie Jugendlichen, die Gefahr laufen, die Schule abzubrechen;
- ... das Bewusstsein für die Ursachen des Schulabbruchs und die individuellen Folgen dieser Entscheidung auf das eigene Leben zu schärfen;
- ... eine bewusste Untersuchung des eigenen Bildungsweges zu fördern, um die eigenen Lebensziele sowohl in Bezug auf Bildungs- als auch auf Beschäftigungsmöglichkeiten neu zu definieren;
- ... Tools zur Verfügung zu stellen, die den Schulabbruch dokumentieren und von diesem abraten, welche auch von zukünftige von einem Schulabbruch bedrohten Jugendlichen genutzt werden können;
- ... zur Verringerung der Schulabbruchquote beizutragen.

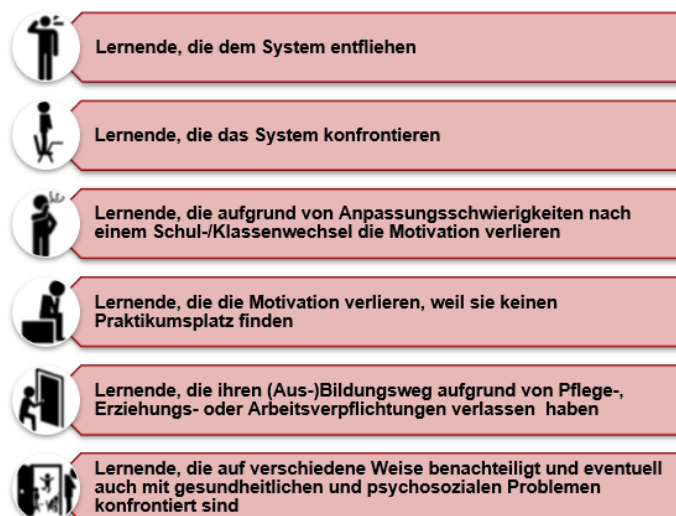


1.2. Wer?

Es gibt mehrere Definitionen von „gefährdeten“ SchülerInnen, jede mit einer eigenen Sichtweise und bestimmten Kriterien, die für einige Kontexte geeignet sein können und für andere weniger. Paradoxerweise ist jede/r SchülerIn gefährdet (außer vielleicht die wenigen und glücklichen Ausnahmen, die auf ausgezeichnete Fähigkeiten und ein unterstützendes Umfeld zählen können), denn "gefährdet" zu sein, bedeutet nicht mehr ausschließlich Schulversagen in Bezug auf Noten und Beurteilung, sondern im weiteren Sinne die eingeschränkte Entwicklung der eigenen Fähigkeiten und Talente der SchülerInnen.

Die Profile der jungen Menschen, die ihre Ausbildung nicht fortsetzen, sind sehr unterschiedlich. Während einige von ihnen ihre Ausbildung aufgrund schwieriger Lebenssituationen vorzeitig abbrechen, weisen andere eine ähnliche Situation auf wie diejenigen, die schließlich in der Ausbildung verbleiben.

In einer Cedefop-Studie (2016b) wurden sechs Profile von frühzeitigen SchulabgängerInnen und SchülerInnen mit dem Risiko, die Schule abzubrechen, identifiziert. Diese Profile veranschaulichen, wie verschiedene Risikofaktoren zusammenwirken und so zum vorzeitigen Schulabgang führen können. Die Profile zeigen verschiedene Stufen des Rückzugs und verschiedene Arten von Herausforderungen. Fachleute, die Maßnahmen zur Bekämpfung des Schulabbruchs entwerfen, müssen über die spezifischen Merkmale ihrer Zielgruppe(n) nachdenken und entsprechende Maßnahmen auswählen. Dieser Zugang erfordert auch, dass politische Entscheidungsträger ihre Strategien präzisieren und zielgerichtet einsetzen.



Quelle: Auszug aus der Cedefop-Studie (2016b)

Von entscheidender Bedeutung für die Verringerung der Schulabbruchrate ist laut dem Abschlussbericht der Arbeitsgruppe zum Thema vorzeitiger Schulabgang der Europäischen Kommission (2013) die Förderung des Schulpersonals in ihrer Fähigkeit, ein Lernumfeld zu schaffen und zu erhalten, das RisikoschülerInnen unterstützt. LehrerInnen benötigen jedoch Unterstützung bei der Entwicklung und Anpassung verschiedener Methoden und Fähigkeiten, um den Bedürfnissen der einzelnen SchülerInnen gerecht zu werden. Der Bericht weist insbesondere darauf hin, wie LehrerInnen als Voraussetzung für erfolgreiches Lernen ihre Rolle als "LernfördererInnen" stärken müssen.



1.3. Wofür?

Damit LehrerInnen zunehmend "LernfördererInnen" werden, müssen sie ihr Handeln mit Blick auf die Denkstile der Jugendlichen ausrichten. Der Einsatz neuer Technologien kann ein wertvolles Instrument sein, um den Lernprozess zu fördern und ein virtuelles Umfeld zu schaffen, das den Austausch von Ideen, Materialien und Informationen erleichtern kann. In dieser Art von Umfeld werden die SchülerInnen zu AkteurInnen und Ko-AkteurInnen im Lernprozess - in einer Situation, in dem viele der von einem vorzeitigen Schulabgang bedrohten Jugendlichen kein Identitätsgefühl oder keine Verbindung zur Schule fühlen.

Die Herangehensweise von My Story Map zeigte, dass Aktivitäten mit digitalem Story-Mapping dabei helfen können, ...

- 📍 die Motivation der TeilnehmerInnen aufrechtzuerhalten;
- 📍 eine Reflexion über frühere Lebensentscheidungen und deren Folgen anzuregen;
- 📍 eine Reflexion über zukünftige (persönliche) Zielsetzungen anzuregen;
- 📍 Einfühlungsvermögen und die Fähigkeit, vor Publikum zu sprechen sowie zuzuhören, zu verbessern;
- 📍 Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen zu verbessern;
- 📍 digitale Fähigkeiten zu verbessern.

Durch die Kombination des Potenzials, das die Methodik des digitalen Story-Mapping bietet, eines holistischen pädagogischen Ansatzes und der Schlüsselkompetenzen, die vom Weltwirtschaftsforum im "Future of Job's Report" als entscheidend identifiziert wurden, wurden für My Story Map 10 Kompetenzbereiche (unterteilt in insgesamt 50 spezifische Kompetenzen) definiert, die durch die Verwendung der bereitgestellten Lernmaterialien entwickelt werden können.

Die Bereiche decken ein sehr breites Spektrum an Kompetenzen ab, von digitalen bis hin zu sozialen, organisatorischen, persönlichen und zwischenmenschlichen Kompetenzen. Insbesondere wurde die Kompetenzentwicklung in den folgenden Bereichen untersucht:

1. SINNVOLLE KOMMUNIKATION;
2. ERSTELLUNG DIGITALER INHALTE;
3. SELBSTBEWUSSTSEIN UND VERANTWORTUNG;
4. KOOPERATION.

Der Ansatz von My Story Map bietet den Jugendlichen die Möglichkeit, sich darin zu üben, über sich selbst zu sprechen, sich zu öffnen und Verbindungen zwischen verschiedenen Ereignissen und Elementen ihres Lebens herzustellen. Die persönliche Reflexion ist für die meisten von ihnen ein sehr komplexer Prozess, und sie sind nicht ohne weiteres bereit, sich darauf einzulassen. Insbesondere die Reflexion über die eigenen Stärken - das Aufzeigen ihrer Talente, Qualitäten und Ressourcen - wird als äußerst schwierig empfunden. Dass dies jedoch gelingt, ist wichtig für ihr Selbstwertgefühl, einem zentralen Pfeiler für ihre persönliche Entwicklung.

Die Jugendlichen entwickeln auch die Fähigkeit, in die eigene Zukunft zu blicken, ein Hauptziel zu ermitteln und detailliert zu beschreiben, und sich die verschiedenen Schritte und Teilziele vorzustellen, die zur Erreichung dieses Ziels führen können. Dies lässt sich auch auf die Entwicklung und Verbesserung von organisatorischen Fähigkeiten übertragen, da die Jugendlichen lernen, ihre Arbeit besser zu strukturieren und ihre Gedanken und Ideen zusammenzufassen.

Auch das Zuhören und voneinander Lernen zählt zu den wichtigsten Lernergebnissen von My Story Map. In den meisten Fällen sind die TeilnehmerInnen wirklich aufmerksam, hilfsbereit und interessiert daran, die Geschichten der anderen zu hören.

Die Verwendung von digitalen Story-Maps zur Ursachenanalyse und Lösungsfindung, das Testen der eigenen Erfahrungen in verschiedenen Bereichen sowie die Möglichkeit, auf die Meinungen anderer zurückzugreifen und eine Aufgabe mit einer Gruppe von Gleichaltrigen durchzuführen verleiht der Zusammenarbeit mit anderen einen besonderen Wert. In diesem Rahmen soll der/die Einzelne die anderen nicht in einer konkurrierenden oder vergleichenden Art und Weise sehen, sondern sich selbst wieder als ein aktives und wesentliches Element entdecken.

Bewertung von Schlüsselkompetenzen



■ Vor dem Modul
■ Nach dem Modul

- A) Im Team arbeiten, um gemeinsame Aufgaben zu erfüllen
- B) Daten recherchieren und filtern
- C) Hilfsmittel finden und Informationen und Unterstützung suchen
- D) Digitale Technologien kreativ nutzen
- E) Ursachen und Lösungen finden
- F) Unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen respektieren
- G) Sich an neue Lernumgebungen anpassen
- H) Aufgaben rechtzeitig und entsprechend den geforderten Kriterien erfüllen
- I) Neues ausprobieren und kreativ sein
- J) Ideen beschreiben und erläutern
- K) Verantwortungsbewusst und zuverlässig sein
- L) Mit Unklarheiten und Herausforderungen umgehen
- M) Aufgaben effektiv planen und priorisieren
- N) Über Erfahrungen, Feedback und Informationen reflektieren
- O) Sich konzentrieren und unter Druck arbeiten können

Quelle: Auszug aus der Analyse der während der Pilotphase gesammelten Selbstbewertungsergebnisse der Jugendlichen

Die vorgeschlagene Methodik führt dazu, dass LehrerInnen eine Haltung einnehmen, die der des Coachings ähnelt, durch welche die SchülerInnen individuell gefördert und ihnen schrittweise mehr Raum für Selbstbestimmung gegeben wird.

Nach Ansicht der im Projekt befragten LehrerInnen bietet My Story Map ein alternatives Lernmodell, das das Potenzial hat, die Einstellung der SchülerInnen und ihre Rolle in der Klasse positiv zu beeinflussen, ihre Fähigkeit, allein und in Gruppen zu arbeiten, zu stärken und ihre Beziehungs- und Kommunikationsfähigkeiten zu verbessern.

2. BEKÄMPFUNG DES SCHULABBRUCHS DURCH MY STORY MAP

Die Methodik des digitalen Story-Mapping basiert auf dem Einsatz von Webanwendungen, mit denen Geodaten mit erzählendem Text, Fotos und Multimedia, einschließlich Video, kombiniert werden können, um ein Thema oder aufeinanderfolgende Ereignisse ansprechend gestaltet zu veranschaulichen. Im Rahmen von My Story Map dienen Landkarten als Werkzeug, das den BenutzerInnen erlaubt, Ereignisse aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten und in einer (ihrer persönlichen) Geschichte miteinander zu verbinden. Die Karten werden dabei genutzt, um Informationen weiterzugeben und mit anderen zu interagieren.

My Story Map nutzt digitales Story Mapping, um Jugendliche in einen Prozess der Kontextualisierung und Gestaltung ihrer eigenen Erzählungen einzubinden und gleichzeitig den Produktionsaspekt in den Vordergrund zu stellen, so dass die Jugendlichen gleichzeitig...



... Inhalte produzieren: Die Jugendlichen haben die Möglichkeit, zu entdecken, was sich hinter den Multimedia-Produkten verbirgt, mit denen sie täglich interagieren, und dabei kreativ zu erforschen, wie diese hergestellt werden;



... Inhalte nutzen: Sie lesen oder hören eine Geschichte nicht mehr nur, sondern können durch die Interaktion mit ihr auch ein Gefühl für die Geschichte entwickeln.

Inzwischen gibt es viele verschiedene Plattformen zur Erstellung von Stories mithilfe von Landkarten, beispielsweise Odyssey JS, Story-Maps JS, MapStory oder Cov-On. Die Plattform, die für die Erstellung der digitalen Story-Maps im Rahmen des My Story Map Workshops gewählt wurde, ist ESRI Story-Maps.



2.1. Persönliche Story-Maps

My Story Map bietet ein umfangreiches Handbuch für die Durchführung eines modularen Workshops zur Erstellung persönlicher Story-Maps auf Basis einer Mischung aus erfahrungsbezogenen und theoretischen Aktivitäten. Während des Workshops beschäftigen sich die Jugendlichen mit dem Thema digitales Story-Mapping und werden ermutigt, den Kontext und die Gründe zu untersuchen, die sie zu der Überlegung bzw. Entscheidung geführt haben, das (Aus-)Bildungssystem zu verlassen und dies in einer digitalen Story-Map zu organisieren.

Der Workshop umfasst insgesamt 20 bis 30 Stunden und ist in 4 Phasen unterteilt:

1. Sich selbst und die Gruppe abbilden,
2. (Persönliche) Geschichten abbilden,
3. Eine eigene Story-Map erstellen,
4. Die Zukunft abbilden.

Er ist für einen Kleingruppenrahmen konzipiert. Die Modularität des Konzepts erlaubt eine sehr flexible Gestaltung und Auswahl und Kombination von Inhalten und Methoden je nach Kontext und der jeweiligen Lern- und Lebenssituation.

Dimension der Prävention

Die Arbeit mit jungen Menschen zeichnet sich durch einen hohen Grad an Mehrdeutigkeit aus und erfordert daher einen Ansatz, der die Anerkennung der spezifischen Hintergründe und der Individualität jeder einzelnen Person ermöglicht. Die Workshops basieren auf dem Prinzip der Inklusion und bieten eine große Vielfalt an pädagogischen Ansätzen und Werkzeugen, die in allen vier Phasen verschiedene Lernstile stimulieren und sehr unterschiedliche psychologische und kognitive Kanäle aktivieren können. Die Lernenden werden in Diskussionen, Gruppenarbeit, Simulationen, Outdoor-Aktivitäten, Momenten der Reflexion und des Austauschs eingebunden, um eine möglichst umfassende und abwechslungsreiche Lernerfahrung zu fördern.

Dimension der Intervention

Indem die Jugendlichen aufgefordert werden, sich auf einen Prozess des Erzählens der persönlichen Geschichten einzulassen, ermöglicht der Workshop ihnen, einem Ereignis, einer Situation, einem Abschnitt ihres Lebens einen bestimmten Sinn zu geben. In pädagogischer Hinsicht bietet diese Art des Erzählens der eigenen Geschichte die Möglichkeit, sich selbst tiefer kennen zu lernen, Selbstkenntnis zu stärken und ihr individuelles Empowerment zu fördern. Indem sie sich auf diesen Prozess einlassen, lernen junge Menschen schließlich nicht nur, wie sie Fakten und Ereignisse ermitteln und beschreiben, sondern auch, wie sie diese Erkenntnisse sinnvoll für sich nutzen können. Der Workshop soll ein Umfeld der Sicherheit und des Vertrauens schaffen, in dem sowohl individuelle als auch kollektive Reaktionen als Ausdruck des Zuhörens, von Respekt und Selbsteinschätzung aufkommen können und sorgfältig behandelt werden.

Dimension der Kompensation

Der Workshop nutzt den Spaßfaktor bewusst als Mittel, um die Teilnehmenden das Lernen sowohl als Chance als auch als bewusste Entscheidung begreifen zu lassen und so die Nutzung ihres Lernpotenzials zu erhöhen. Die Erfahrung ermutigt die Jugendlichen durch ein besonderes System der Selbsteinschätzung, die Eigenverantwortung für ihren Lernprozess und vor allem ein erhöhtes Selbstbewusstsein wiederzuerlangen. Im Sinne von lernerInnenzentrierten Lernen wird auch das Bewusstsein für Eigenverantwortung gestärkt. Dies kommt besonders durch das Setzen eigener Ziele und die Festlegung erforderlicher Schritte zur Erreichung dieser zum Ausdruck.



2.2. Didaktische Story-Maps

In einem weiteren Handbuch beschreibt My Story Map die Möglichkeiten der Integration von Elementen des nicht-formalen Lernens durch die Methodik des digitalen Story-Mapping in schulische Lehrpläne. Ziel dabei ist es, bei den SchülerInnen durch den Prozess der Erstellung von digitalen Story-Maps zu bestimmten Lehrinhalten ein Gefühl von Verantwortung für die Aneignung des Bildungsinhalts und der Lernerfahrung zu fördern.

Dieses Modul enthält Aktivitäten um Umfang von insgesamt 15 bis 25 Stunden, wovon einige dem individuellen und autonomen Lernen (auch in der Gruppe möglich) und der Produktion zu Hause gewidmet sind.

Dimension der Prävention

Die Aufgabe der Lehrperson bei der Anwendung von digitalem Story-Mapping im Schulunterricht besteht darin, durch einen kooperativen didaktischen Ansatz, der auf Gruppen- und/oder Einzelarbeit basiert, Lerneinheiten zu erstellen, die den SchülerInnen als Grundlage für die individuelle Aneignung von Bildungsinhalten dienen. Entsprechend dem Konzepts des selbstgesteuerten Lernens übernehmen die SchülerInnen nach der Auswahl eines Themas Verantwortung für die Aufarbeitung und Gestaltung einer persönlichen Version des Themas, mithilfe von Ausdrucksformen aus der digitalen Technologie. Auf diese Weise lernen die SchülerInnen, Informationen zu dekonstruieren und sie dann auf Basis der eigenen logischen Überlegungen und der eigenen Intuition zu rekonstruieren, wobei sie ihren persönlichen Lernstil finden.

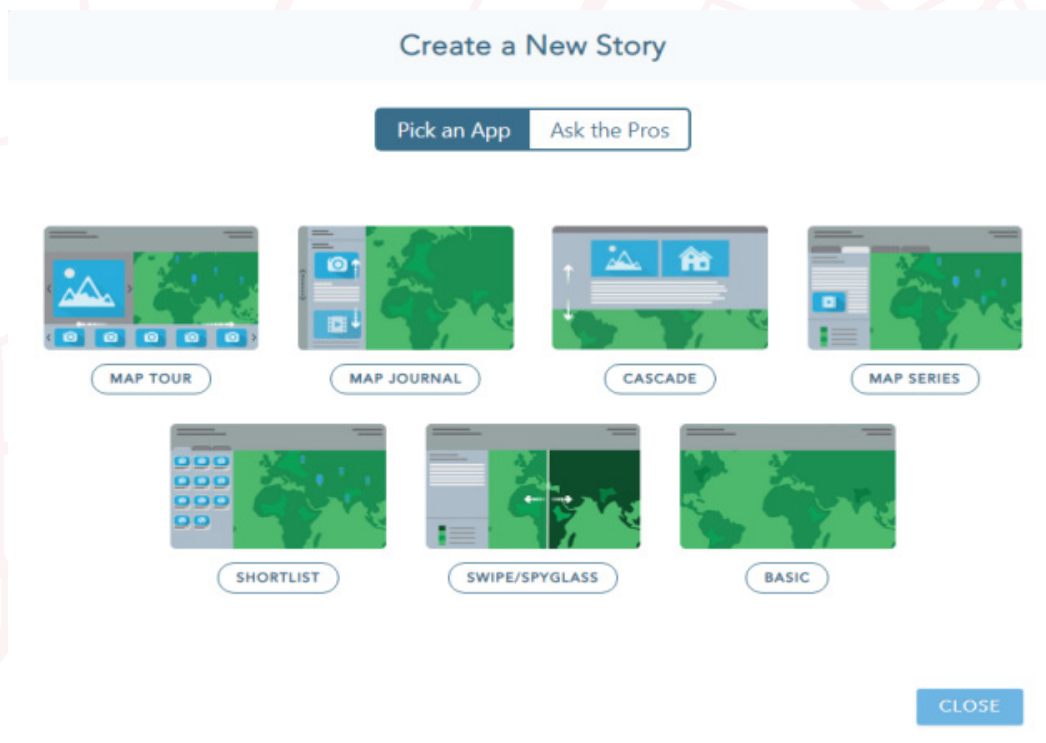
Dimension der Intervention

Ausgehend von der Überlegung, dass der kritische Moment des didaktischen Prozesses nicht der Erwerb der Inhalte, sondern deren Anwendung und Neubearbeitung ist, stellt der "umgekehrte" in diesem Modul vorliegende pädagogische Ansatz eine Chance dar, die Rolle der Lehrperson neu zu definieren. Hier übernimmt die Lehrkraft, anstatt unterschiedslos Konzepte einzuführen, die nicht von allen SchülerInnen gleich verarbeitet werden, eine komplexere Rolle, die die Ausschöpfung des Potenzials jedes/jeder einzelnen SchülerIn unterstützt. Innerhalb des Moduls ist motivierender Unterricht ein wohlüberlegter Prozess, durch den SchülerInnen ihre Entscheidungen als Mittel zur Erfüllung ihrer Lernbedürfnisse und -ziele wahrnehmen.

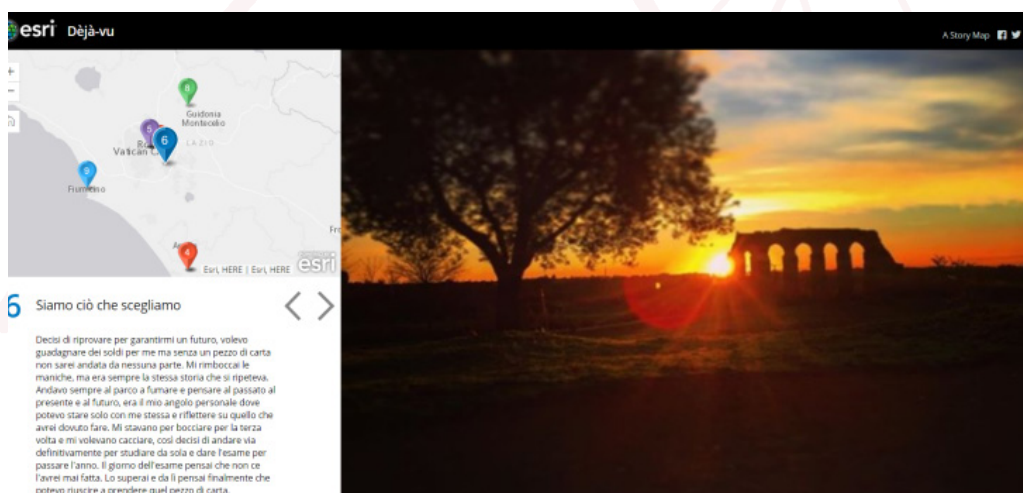
Dimension der Kompensation

Die Verwendung digitaler Story-Maps stellt eine andere Art des Lernens dar, bei der die SchülerInnen aktiv werden und ihre Erfahrung und Kreativität nutzen, um ihren eigenen Lernprozess zu gestalten indem sie Produkte wie Fotos, Videos, digitale Geschichten und Multimedia-Präsentationen erstellen, die den Lehrplan bereichern. Die interaktive Teilnahme erleichtert das Beobachten, Lernen, Verarbeiten, Erklären und Einprägen von Konzepten und macht die SchülerInnen zu ProtagonistInnen der pädagogischen Aktivität.





Quelle: ArcGIS Classic Story Maps™ builder



Quelle: Amys digitale Story-Map “Dèjà-vu” (<https://arcg.is/118Dmm>)



3. TOOLS VON MY STORY MAP

STUDIE: Digitales Storytelling zur Bekämpfung des Schulabbruchs



Die in englischer Sprache verfasste Studie fasst die Ergebnisse der nationalen und transnationalen Recherchearbeit zusammen und konzentriert sich auf vier Schlüsselbereiche:

- die aktuelle Situation bezüglich Prävention, Intervention und Kompensation von vorzeitigen SchulabbrecherInnen in den am Projekt beteiligten Ländern (Italien, Österreich, Belgien, Frankreich und Spanien) sowie in anderen europäischen Ländern und auf europäischer Ebene;
- einige Lösungen, Fortschritt, der innerhalb des strategischen Rahmens Bildung und Ausbildung 2020 erzielt wurde, und der derzeitige Forschungsstand über das Potenzial von Storytelling und digitalem Story-Mapping zur Unterstützung von Jugendlichen, die von einem Schulabbruch bedroht sind (Marta, 2015);
- zielgruppenspezifische Lehr- und Ausbildungsmöglichkeiten in den Partnerländern;
- politische Maßnahmen auf verschiedenen Ebenen, Beschreibung von Strategien, Tools, pädagogischen Ansätze, Erfolgsgeschichten und Empfehlungen.

WORKSHOP-MODUL: Erzählen der eigenen (Lebens-)Geschichte

WORKSHOP-MODUL: Fähigkeiten in der Medienproduktion



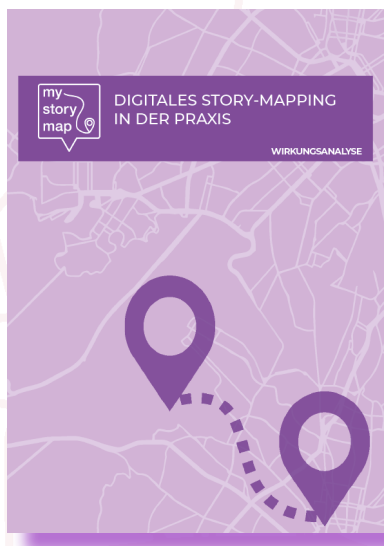
Die beiden Workshop-Module wurden zusammengefasst und in fünf Hauptteile gegliedert:

- Methodik des Erzählens persönlicher Geschichten mittels digitalem Story -Mapping;
- Überblick über die Workshop-Erfahrung in Bezug auf Vorgehensweise und Struktur, begleitet von einem Abriss der vier Lernphasen;
- Lernziele mit Blick auf die Kompetenzen, die durch den Workshop entwickelt werden sollen, und deren Kontextualisierung;
- die Selbsteinschätzung mit einem speziell auf die identifizierten Lernziele des Workshops zugeschnittenen Konzept sowie Erläuterung, wie die Ergebnisse der Selbsteinschätzung sowohl für die Lernenden als auch für die TrainerInnen eine Ressource darstellen können;
- Übersicht über alle Lernmaterialien für die Präsenzveranstaltungen, um die festgelegten Lernziele aufzugreifen, gegliedert nach Inhalt und Zweck jeder einzelnen Workshop-Einheit.

Die Auswahl der Lernmaterialien basiert auf einem nicht-formalen Bildungskontext, in dessen Mittelpunkt die Teilnehmenden und ihre persönliche Bereitschaft stehen, sich auf eine realitätsorientierte Aufgabe mit einem realen und greifbaren Ergebnis einzulassen.



WIRKUNGSANALYSE: Digitales Story-Mapping in der Praxis



Die Wirkungsanalyse wurde mit dem Ziel erstellt, die Ergebnisse der in Italien, Österreich, Frankreich, Belgien und Spanien implementierten Pilotierung von My Story Map-Workshops, an denen 75 Jugendliche teilgenommen haben, zu zeigen.

Der Inhalt der Analyse wurde in drei Hauptabschnitte gegliedert:

- methodischer Rahmen des Workshops und Prämissen des pädagogischen Ansatzes;
- Ergebnisse der Implementierungsphase;
- Untersuchung der Ergebnisse und Ableitung von Empfehlungen für die künftige Nutzung der Methodik und Instrumente und eine bessere Anpassungs- und Übertragbarkeit in verschiedenen Bereichen der Schule, der beruflichen Bildung, der nicht-formalen Bildung für Jugendliche und der Erwachsenenbildung.

STORYWALL: Online-Plattform für digitale Lebensgeschichten (mystorywall.eu)



Die „Storywall“ ist der Online-Ausstellungsraum für die digitalen (Lebens-)Geschichten, die von den Jugendlichen, die an der internationalen Implementierungsphase des My Story Map-Workshops beteiligt waren, realisiert wurden. Die Plattform ist so konzipiert, dass sie, je nach Zielgruppe, verschiedene Ziele unterstützt:

- das Selbstvertrauen der VerfasserInnen der digitalen Story-Maps zu stärken (SchulabbrecherInnen oder Jugendliche, die von einem Schulabbruch gefährdet sind);
- andere junge Menschen (Peers) anzusprechen und sie zu ermutigen, mit den Geschichten und Karten zu interagieren, indem sie diese teilen, liken, kommentieren usw., so dass sie online verbreitet werden können;
- Lehrpersonen konkret zu zeigen, wie digitale Story-Maps gestaltet werden können und wie wirkungsvoll der Einsatz von Story-Maps als Mittel zur Verhinderung des Schulabbruchs sein kann;

ANMERKUNG ZUR VERWENDUNG: Die Benutzeroberfläche ist mehrsprachig (Französisch, Italienisch, Englisch, Spanisch, Flämisches und Deutsch). Die digitalen Story-Maps sind in der Landessprache der VerfasserInnen verfügbar, wobei die Zusammenfassungen ihrer Inhalte in allen oben genannten Sprachen vorhanden ist. Geschichten können von ihren VerfasserInnen auch privat gestellt werden.



LERNMODUL: Verhinderung des Schulabbruchs durch digitales Story-Mapping



Das Lernmodul ist in sechs Hauptabschnitte gegliedert:

- pädagogischer Rahmen und Grundlagen des didaktischen Ansatzes;
- Methodik des digitalen Story-Mapping und Vorstellung des verwendeten Online-Tools zur Erstellung digitaler Story-Maps;
- Struktur und Vorgehensweise bei der praktischen Umsetzung;
- Lernziele und Betrachtung der Kompetenzen, die insbesondere im Kontext von Schulabbruchsgefährdung durch das didaktische Erleben von digitalem Story-Mapping (weiter-)entwickelt werden können;
- Evaluierungsstrategie, die sowohl Feedback und Bewertung der Lehrpersonen als auch der SchülerInnen einbezieht;
- Übersicht aller Lernmaterialien, gegliedert nach Inhalt und Zweck jeder einzelnen Lernphase.

CALL TO ACTION: Prävention von vorzeitigem Schulabbruch durch digitales Story-Mapping



Dieses Dokument – es richtet sich an SchuldirektorInnen, LehrerInnen und PädagogInnen und gibt einen Überblick über alle im Rahmen von My Story Map entwickelten Ressourcen zur Verhinderung des Phänomens des vorzeitigen Schulabbruchs. Es soll Orientierung und Anleitung für die Umsetzung von Maßnahmen innerhalb und außerhalb des Schulumfelds und für die Gestaltung neuer Maßnahmen mit SchulabbrecherInnen und von Schulabbruch bedrohten Kindern und Jugendlichen bieten. Die vorgestellten Tools stammen sowohl aus formalen als auch nicht-formalen Bildungsmaßnahmen und bieten zwei verschiedene Interventionslinien zur Bekämpfung des Phänomens von Schulabbruch.

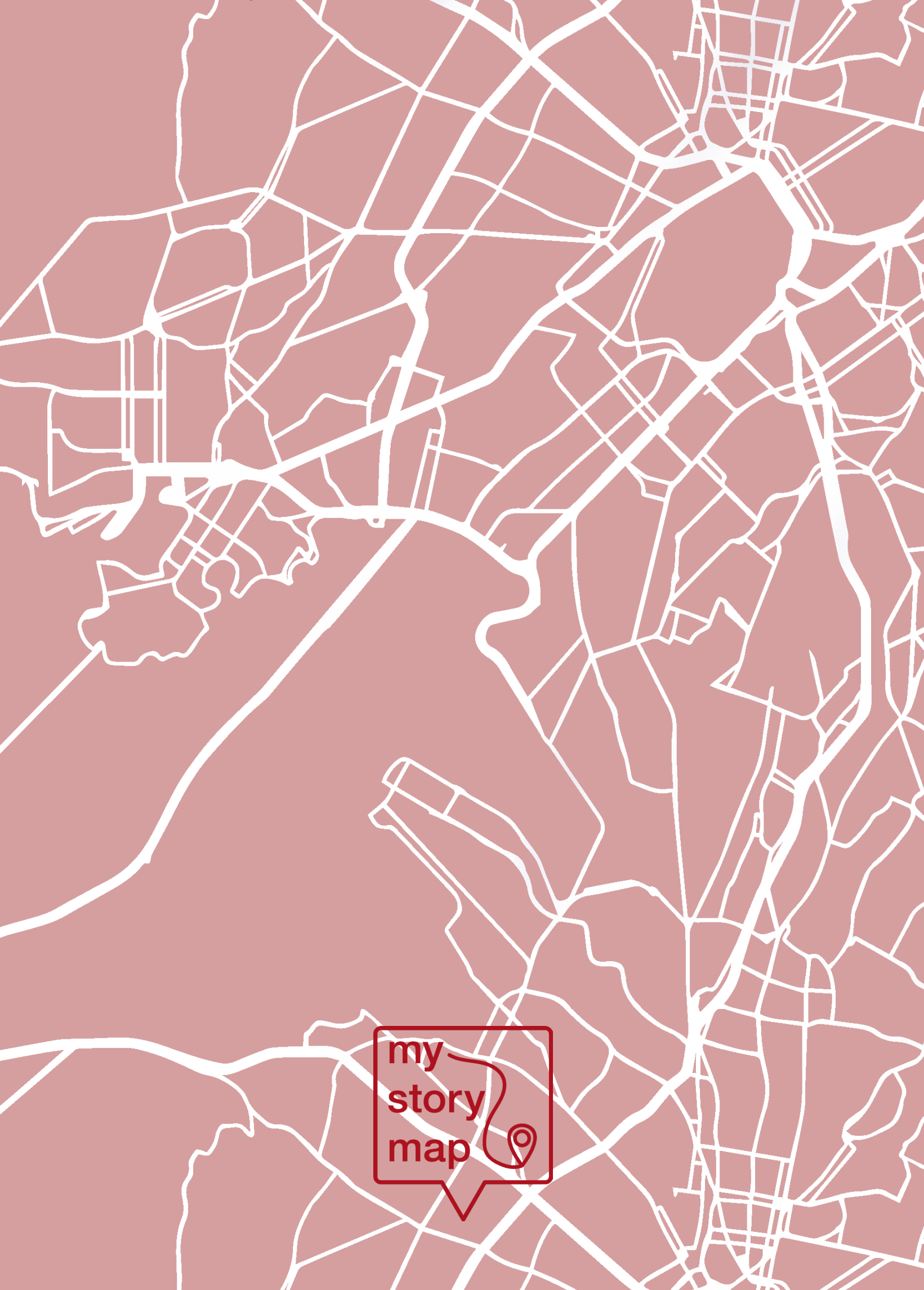


Online-Ressourcen können unter
www.mystorymap.eu heruntergeladen werden

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.



my
story
map

