

Methoden zur Medienkompetenz und Materialien für Trainer:innen

@ Apricot Geschichten



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Der Inhalt wurde vom Projektpartnern in dem Projekt APRICOT unter der Koordination und Verantwortung von *Šiuolaikinių didaktikų centras/ Modern Didactics Centre* (LT) konzipiert und entwickelt.

Vielen Dank an alle Partner für ihre wertvollen Beiträge:

Apricot Training Management Ltd. (UK)

ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (DE)

Planeta Ciencias (ES)

Redaktionelle Koordinatorin: Daiva Penkauskienė

Autoren: Hilary Hale, Beate Hedrich, Betül Sahin, Alejandra Goded, Anca Dudau, Daiva Penkauskienė

Redaktion: Sophy Hale, Seda Gürcan, Konrad Schmidt, Cihan Sahin, Josafat Gonzalez Rodriguez, Roc Marti Valls, Virgita Valiūnaitė



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder senden Sie einen Brief an Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

November 2021

Kapitel 7: @ APRICOT Geschichten

(für Online-Unterricht & Lernen)



“Sage mir eine Tatsache und ich werde lernen. Sag mir die Wahrheit und ich werde glauben. Aber erzähl mir eine Geschichte und sie wird für immer in meinem Herzen bleiben.”

Indische Weisheit

Einführung ins Geschichten-Erzählen

Während des Online-Lernens möchten Sie vielleicht Ihre eigene Gruppen-/Teamgeschichte (-n) über die Dinge, die Sie herausgefunden und erlebt haben, erstellen. Deshalb präsentieren die Programmentwickler hier Informationen, Empfehlungen, Tipps und Plattformen, die Ihnen helfen, gute eigene Geschichten zu erstellen.

Das Ziel dieser Lernaktivität ist es, den Wert von Geschichten zu üben und zu reflektieren, um die Lernenden zu engagieren, zu motivieren und zu inspirieren.

Erwachsenenbildner lernen:

- Warum Geschichten ein wichtiges Werkzeug für das Lehren und Lernen sind;
- Was eine gute Geschichte in einem Lernkontext ausmacht;
- Die Beziehung zwischen Storytelling und kritischem Denken;
- Einen Design Thinking- und kollaborativen Ansatz zur Entwicklung von Geschichten zu verwenden;
- Design-Strukturen und Performance-Techniken zum Geschichtenerzählen anzuwenden, die fesselnd und befähigend sind;
- Softwareprogramme für die Erstellung von digitalen Geschichten kennen.

So funktioniert es:

- Das Lernen basiert auf dem CEA-Ansatz und dem ERR-Rahmen (Evokation/Verwirklichung von Bedeutung/Reflexion);
- Das Lernen umfasst Präsentationen zum Ansatz der Theorie, erfahrungsbasiertes und kollaboratives Lernen über Design-Thinking und die Nutzung der Miro-Software, Beispiele, Videos, Einzel- und Gruppenaktivitäten sowie praktische Fallstudien;
- Die Dauer der Vermittlung dieses Themas beträgt 1,5 Stunden (+ individuelle Recherche- und Studienzeite)

Teil I Präsentation der Modell-Aktivität

Evokation:

A. Präsentation und Diskussion: Warum Geschichten?

Das Erzählen von Geschichten ist eines der mächtigsten Mittel die Erwachsenenbildner haben, um zu beeinflussen, zu lehren und zu inspirieren. Was macht das Geschichtenerzählen so effektiv für das Lernen? Zunächst einmal stellt das Erzählen von Geschichten Verbindungen in einem selbst und zwischen Menschen und Ideen her. Geschichten vermitteln die Kultur, die Geschichte und die Werte, die Menschen vereinen. Wenn es um unsere Länder, unsere Gemeinschaften und unsere Familien geht, verstehen wir intuitiv, dass die Geschichten, die wir gemeinsam haben, uns verbinden.

Lernende verbinden

Gute Geschichten tun mehr als ein Gefühl der Verbundenheit zu schaffen. Sie bauen Vertrautheit und Vertrauen auf und erlauben es dem Zuhörer, dort in die Geschichte einzusteigen, wo er sich gerade befindet, wodurch er offener für das Lernen wird. Gute Geschichten können mehrere Bedeutungen enthalten und sind daher überraschend effektiv darin, komplexe Ideen auf verständliche Weise zu vermitteln. Und Geschichten sind fesselnder als eine trockene Aufzählung von Daten oder eine Diskussion über abstrakte Ideen.

Gruppendiskussion für maximal 10 Minuten. Gefolgt von einer Sitzung zur Zusammenfassung zu

“Warum Geschichten?”:

- Sie lehren uns über das Leben, über uns selbst und über andere
- Ermöglichen uns, uns in ungewohnte Situationen einzufühlen
- Helfen uns, neue Ideen zu berücksichtigen
- Erhöhen unsere Bereitschaft, ähnliche Lebenserfahrungen zu teilen
- Verknüpfen das Lernen mit den Vorerfahrungen des Lernenden
- Geschichten formen Wissen zu etwas Sinnvollem um!
- Eine gute Geschichte sollte:
 - das Publikum fesseln,
 - Inhalte mitschwingen lassen,
 - das Lernen festhalten und
 - unsere Vorstellungskraft aktivieren

Realisierung

B. Kurzer Vortrag über „Gute Geschichten sind...”

Aufgabe 1. Sehen Sie das Video “My invention that made peace with lions” (TED talk- Richard Turere)

https://www.ted.com/talks/richard_turere_my_invention_that_made_peace_with_lions

Diskutieren Sie, was diese Geschichte so stark macht, und fassen Sie die wichtigsten Merkmale zusammen, die Sie "anziehen" und die Geschichte einprägsam machen. (15 Minuten)

Input/Präsentation zu "Storytelling und kritischem Denken".

C. Input/Präsentation: „Eine Einführung in das Design Thinking“ und seine Anwendung im Storytelling und die Durchführung von Evokations-, Realisierungs- und Reflexionsprozessen durch erfahrungsorientiertes Lernen.

Aufgabe 2. (Gruppenübung für eine maximale Gruppengröße von 10 Personen)
Verwendung der Plattform Miro in Kombination mit dem Design Thinking-Prozess zur Erleichterung von Online-Erfahrungen und kollaborativem Lernen, Erstellen einer „Prototyp“-Geschichte.

(30 Minuten)

D. Input/Präsentation: ‘Strukturierung einer Geschichte’:

- Konzept der Geschichte
- Erzeugen eines Plots
- Erstellung eines Storyboards
- Entwickeln des Inhalts
- Erstellen der Präsentation, indem der Story-Plot mit Multimedia-Elementen umgesetzt wird

E. Input/Präsentation: zu “Performance Techniken”

F. Input/ Präsentation: zu “ Software-Programme für digitale Geschichten ”

Zusammenfassung, Überprüfung und Reflexion

Sie können eine Padlet-Plattform verwenden, um alle Lern-/Lehrmaterialien und Ergebnisse zu sammeln. Mehr dazu weiter unten unter Verwendung von Padlet.

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Aufrufen aller Schritte einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde mit Storytelling und Design Thinking
2. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive des Lernenden
3. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive von Trainer:innen und Lehrer:innen
4. Diskussionen: Wie haben wir gelernt? /Was haben wir gelernt?

Teil III. Planung für die Implementierung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann
2. Diskussionen über kollaboratives Online-Lernen
3. Entwicklung eines Entwurfs für die Implementierung

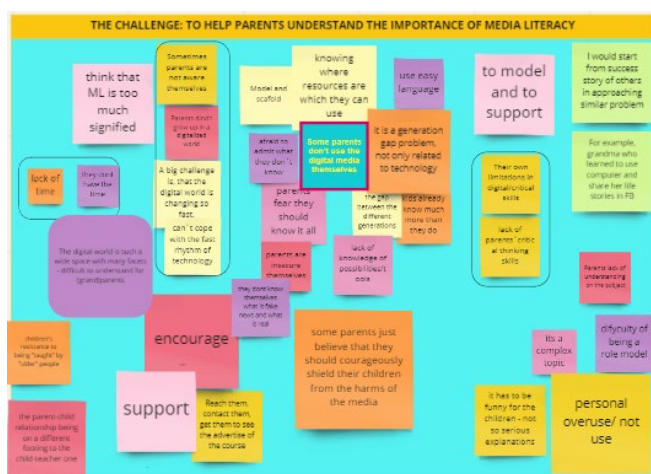
Quellen

- British Council und die BBC:
<https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips>
- Ein Friedensvertrag mit...Löwen" (TED talk- Richard Turere)
https://www.ted.com/talks/richard_turere_my_invention_that_made_peace_with_lions
- [Animaker Class](#) - Ein Drag-and-Drop-Tool, das Funktionen wie Gruppenmanagement, einen In-App-Messenger und Aufgabenverfolgung bietet.
- [Book Creator](#) - Eine mobile (iOS/Chrome) App zum Erstellen von beeindruckenden eBooks und digitalen Geschichten mit Text, Audio, Bildern und Video.
- [BoomWriter](#) - Ein sicherer Ort, um digitale Geschichten zu erstellen. (Sobald eine Geschichte online veröffentlicht ist, kann ein tatsächliches Buch bestellt werden.)
- [Buncee](#) - Eine digitale Leinwand mit einem Bildungsportal, das es Lehrkräften ermöglicht, den Fortschritt der Schüler zu verfolgen und zu überwachen, Aufgaben zu erstellen, ein "Ideenlabor" gemeinsam zu nutzen und vieles mehr.
- [Cloud Stop Motion](#) - Erstellen von Stop-Motion-Videoprojekten von jedem Browser oder Gerät aus, die für digitales Geschichtenerzählen oder projektbasiertes Lernen verwendet werden können.
- [Comic Life](#) - Eine lustige und einfach zu bedienende iOS-App zum Erzählen einer Geschichte durch Erstellen eines individuellen digitalen Comics.
- [Elementari](#) - Lesen, schreiben, codieren, teilen und remixen Sie interaktive digitale Geschichten, Portfolios, selbst gewählte Abenteuer und mehr mit professionellen Illustrationen und Sounds.
- [HeadUP](#) - Ermöglicht es Studenten, in nur wenigen Sekunden schön anzusehende Geschichten in verschiedenen Themenbereichen zu erstellen.

Wie Sie Miro verwenden

Tipps für Erwachsenenbildner: Verwendung eines Online-Whiteboards für Fernunterricht und Schulungen.

Miro ist ein kollaboratives Online-Whiteboard, das von Erwachsenenbildnern oder jedem, der eine offene Leinwand zum Organisieren seiner Gedanken und Ideen sucht, verwendet werden kann.



Miro:

- ermöglicht einer Gruppe von Personen das Brainstorming und den Austausch von Ideen unter Verwendung einer visuellen Oberfläche.
- In einer Ansicht liefert sie ein vollständiges Bild eines Problems und möglicher Lösungen.
- Es umfasst Methoden wie Mind Maps, Story Maps, Timelines, Fishbone-Diagramme usw.

Verwendung von Miro für Fernunterricht und Zusammenarbeit

Um mit der Verwendung von Miro zu beginnen, sind keine großen Vorbereitungen erforderlich; hier sind die ersten Schritte.

1. Registrieren Sie sich mit einem E-Mail-Konto für Bildungseinrichtungen

Miro bietet hervorragende Vorteile für Bildungszwecke. Holen Sie sich ein lebenslanges kostenloses Pädagogenkonto, um Zugang zu allen nützlichen und beliebten Funktionen für Ihren Unterricht zu erhalten.

2. Verwenden Sie separate Tafeln für verschiedene Klassen

Sobald Sie einen Educator-Plan haben, können Sie mehr als drei aktive Boards zur gleichen Zeit haben. Sie können auch verschiedene "Projekte" verwalten, die wie Ordner für Ihre Boards sind.

3. Ermutigen Sie Eltern, sich anzumelden

Lernende, die ein pädagogisches E-Mail-Konto haben, können zwei Jahre lang kostenlos Miro nutzen. Sie können jedoch mit jedem in Ihrem Board zusammenarbeiten, auch wenn dieser kein pädagogisches Konto hat. Eltern können einfach ihre normale E-Mail-Adresse verwenden.

4. Beginnen Sie mit Miro zu spielen

Es ist einfacher, alle Funktionen zu verstehen, sobald Sie anfangen, es zu benutzen. Tauchen Sie also ein und/oder sehen Sie sich dieses beliebte Webinar „Erste Schritte mit Miro“ an, um die Grundlagen zu verstehen.

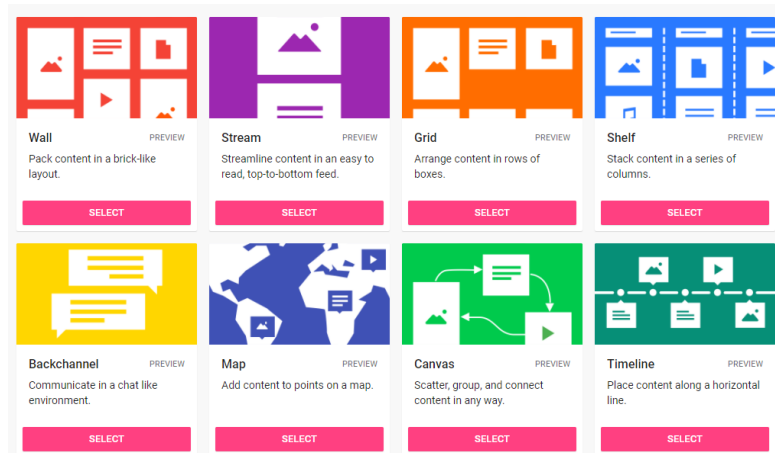
5. Integrieren Sie einige Apps

Es gibt eine Menge praktischer Add-ons, die Ihr Miro-Erlebnis bereichern können. Gehen Sie durch das App-Verzeichnis und wählen Sie diejenigen aus, die für Ihre Bedürfnisse sinnvoll sind. Einige sollten Sie in Betracht ziehen: Abstimmung, Chat, Google Bilder, Icon Finder.

Wie Sie ein Padlet verwenden

Was ist ein Padlet?

Padlet ist ein Online-Pinnwand-Tool, das helfen kann, Klassenzimmer zu digitalisieren und kollaboratives Online-Lernen zu unterstützen.



Als digitales schwarzes Brett kann es Bilder, Links, Videos und Dokumente enthalten, die alle auf einer "Wand" gesammelt werden, die anschließend öffentlich oder privat gehalten werden können. Das bedeutet, dass nicht nur Lehrer, sondern auch Kinder und Eltern an der Wand posten können.

Der interaktive Bereich ist einfach zu bedienen und von nahezu jedem Webbrowser-fähigen Gerät, einschließlich Smartphones und Tablets, leicht zugänglich. Es ist eine großartige Ressource zur Unterstützung des kollaborativen Online-Lernens.

Padlet kann von Eltern, Kindern und Lehrern genutzt werden. Mit Padlet können Sie eine Online-Post-it-Tafel erstellen, die Sie mit jedem teilen können, indem Sie ihm einfach den einzigartigen Padlet-Link geben oder einen QR-Code verwenden. Padlet ermöglicht es Ihnen, Ideen anonym oder mit Ihrem Namen einzufügen.

Wer das Padlet-Board auf seinem Smartphone oder Computer geöffnet hat, kann sehen, was darauf steht und was jeder schreibt. Die Mitwirkenden müssen nur ein Gerät nehmen und anfangen, kleine Haftnotizen online hinzuzufügen. Sie können sofort alle Ideen sehen, die auf der Lehrertafel gesammelt werden.

Wie Sie ein Padlet verwenden

Die Verwendung eines Padlets im Klassenzimmer ist einfach. Sie können die Padlet-App für Apple oder für Android auf Ihrem Telefon installieren oder einfach auf die Padlet-Website gehen und ein Konto erstellen.

Lassen Sie Ihre Schüler den Link im Browser oder in der Padlet-App einfügen. Sie können "als Gast fortfahren", sodass sie nur den QR-Code mit der Padlet-App scannen oder die URL eingeben müssen, ohne ein Konto zu erstellen. Kurz darauf werden sie zu Ihrem ersten Padlet-Board weitergeleitet.

Um ein Posting zu erhalten, doppelklicken Sie irgendwo auf das Board. Dann können Sie Dateien ziehen, Dateien einfügen, oder sogar mit Padlet mini als Lesezeichen speichern. Oder Sie klicken einfach auf das Plus-Symbol in der unteren rechten Ecke und fügen auf diese Weise etwas hinzu. Das können Bilder, Videos, Audiodateien, Links oder Dokumente sein.

Padlet für die Kommunikation mit Studenten verwenden

Verwenden Sie das Padlet-Stream-Layout und kommunizieren Sie Aufgaben und wichtiges Unterrichtsmaterial an Ihre Schüler, indem Sie Beiträge in den Kommunikations-Stream einfügen. Sie können sogar einige lustige [BookWidgets](#)-Übungen in den Stream einfügen.

Padlet für die Elternkommunikation verwenden

Verwenden Sie dasselbe Stream-Layout, um mit Eltern zu kommunizieren. Sie können E-Mail-Benachrichtigungen aktivieren, damit Sie eine E-Mail erhalten, wenn Eltern auf der Padlet-Pinnwand posten. Verwenden Sie den Stream für interessante Updates zu verschiedenen Themen.

Beispiele für Internet-Sicherheit, 'Fake News', moralische Dilemmata usw. posten.

Um über aktuelle Ereignisse zu sprechen, ermutigen Sie die Eltern, Artikel oder Geschichten auf dem Padlet-Board zu teilen. Eine unterhaltsame Art, sich über aktuelle Themen auf dem Laufenden zu halten.

Verwenden Sie [Padlet mini](#), um interessante Artikel im Internet mit Lesezeichen zu versehen.

Lehrer-Feedback einholen

Hin und wieder sollten Sie Ihre Eltern um Feedback bitten. Legen Sie dafür eine Padlet-Pinnwand an und achten Sie darauf, dass sie anonym kommentieren können.

Folien

Die Folien

 Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union   APRICOT: Bewusste Elternbildung zur Vermittlung (digitaler) Kompetenzen im Wandel der Zeit 2019-1-LT01-KA204-060481 Einführung in die Ausgabe3: Eine Sammlung von "APRICOT"- Geschichten    	FOLIE 1
 2 Unser Vorhaben  • Digitale Zeugnisse • Reale Situationen: die persönlichen Erfahrungen von Lehrern, Eltern und Großeltern • Bringen Sie die reale Welt in die Theorie • Fesselnd und ermutigend sein  Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union      Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481	FOLIE 2
 3 Warum Geschichten?  • Sie lehren uns etwas über das Leben, über uns selbst und über andere • Befähigt uns, uns in ungewohnte Situationen einzufühlen • Hilft uns, neue Ideen zu berücksichtigen • Erhöht unsere Bereitschaft, ähnliche Lebenserfahrungen zu teilen • Verknüpfung des Lernens mit den Vorerfahrungen des Lernenden • Geschichten formen Wissen zu etwas Sinnvollem um! • Eine gute Geschichte sollte: • Das Publikum fesseln, • Dazu beitragen, dass Inhalte mitschwingen und • Das Lernen nachhaltig machen  Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union      Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481	FOLIE 3

4

Gute Geschichten sind:

- fesselnd
- nachvollziehbar
- Gesprächig
- persönlich
- einprägsam
- einfach!
- lustig

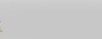



• UNSERE VORSTELLUNGSKRAFT AKTIVIEREN



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

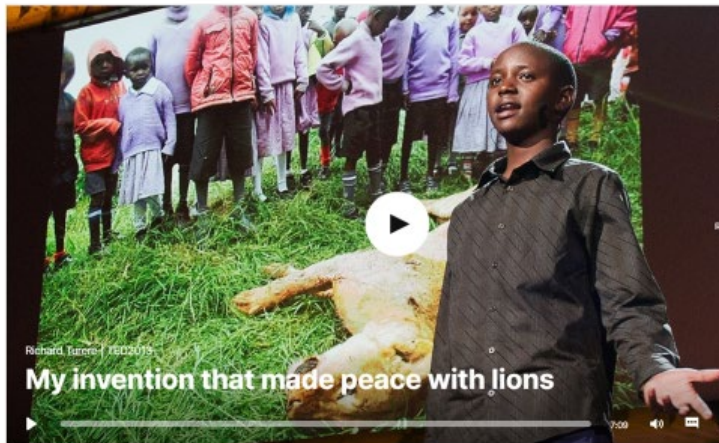




Project-Nr: 2019-1-IT01-KA204-060481

FOLIE 4

5





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





FOLIE 5

6

Storytelling und kritisches Denken



- Storytelling kann durch die Vermittlung von Wahrheiten lehren.
- Sie kann Menschen dazu einladen, selbst zu denken und ihre eigenen Wahrheiten zu schaffen.
- Wenn sie sich Interpretationen ausdenken und sie mit Gründen untermauern – das ist kritisches Denken!
- Diese können:
 - Fragen stellen
 - Moralische Dilemmas enthalten, die zur Erkundung einladen
 - Menschen in komplexe Themen einbeziehen



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Project-Nr: 2019-1-IT01-KA204-060481

FOLIE 6



FOLIE 8

- ## FOLIE 9



Aufführungstechniken



Erinnern und Nacherzählen der Handlung :

- Abbildung der Handlung als Speichertechnik
- Verwenden Sie Story -Skelette, um sich an die wichtigsten Ereignisse zu erinnern
- Stellen Sie sich die Handlung wie einen Film oder eine Reihe von zusammenhängenden Bildern vor
- erzählen Sie sich die Geschichte in Ihren eigenen Worten
- Ihre eigene Version der Geschichte erstellen (anpassen und improvisieren)
- erzählen Sie sie so oft nach, bis sie sich wie eine Geschichte anfühlt



Project -Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

FOLIE 10



Softwareprogramme für digitale Stories



- [AnimakerClass](#) - Ein Drag-and-Drop-Tool, das Funktionen wie Gruppenmanagement, einen In-App-Messenger und Aufgabenverfolgung bietet.
- [Book Creator](#) - Eine mobile (iOS/Chrome) App zum Erstellen von beeindruckenden eBooks und digitalen Geschichten mit Text, Audio, Bildern und Video.
- [BoomWriter](#) - Ein sicherer Ort, um digitale Geschichten zu erstellen. (Sobald eine Geschichte online veröffentlicht ist, kann ein tatsächliches Buch bestellt werden)
- [Buncee](#) - Eine digitale Leinwand mit einem Bildungsportal, das es Lehrkräften ermöglicht, den Fortschritt der Schüler zu verfolgen und zu überwachen, Aufgaben zu erstellen, ein "Ideenlabor" gemeinsam zu nutzen und vieles mehr.
- [Cloud Stop Motion](#) - Erstellen von Stop-Motion-Videoprojekten von jedem Browser oder Gerät aus, die für digitales Geschichtenerzählen oder projektbasiertes Lernen verwendet werden können
- [ComicLife](#) - Eine lustige und einfache zu bedienende iOSApp zum Erzählen einer Geschichte durch Erstellen eines individuellen digitalen Comics
- [Elementari](#) - Lesen, schreiben, codieren, teilen und remixen Sie interaktive digitale Geschichten, Portfolios, selbst gewählte Abenteuer und mehr mit professionellen Illustrationen und Sounds
- [HeadUP](#) - Ermöglicht es Studenten, in nur wenigen Sekunden schön anzusehende Geschichten in verschiedenen Themenbereichen zu erstellen.



11

Project -Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

FOLIE 11

Zusätzliche Informationen zur Online-Sitzung

WARUM GESCHICHTEN (Folie 3)

• Gute Geschichten sind fesselnd

Szenarien und Animationen sind zwei beliebte Methoden, um das Geschichtenerzählen in der Erwachsenenbildung einzusetzen.

• Gute Geschichten sind nachvollziehbar

Schneiden Sie Ihre Geschichte auf Ihre Zuhörer:innen zu, indem Sie Charaktere schaffen, mit denen man sich identifizieren kann. Wenn ein Lernender sich mit einer Figur identifizieren kann, fühlt er sich besser verbunden und entwickelt ein Verständnis für die Erfahrung Ihrer Figur.

• Gute Geschichten sind gesprächig

Schreiben Sie Dialoge, die im Konversationston gehalten sind, und verwenden Sie eine Sprache, die die Lernenden tatsächlich untereinander und mit ihren Kindern verwenden würden. Erwägen Sie die Verwendung von "Slang", um die Konversation authentischer

zu machen. Vermeiden Sie Akronyme. Lesen Sie Ihre Dialoge laut vor, um sicherzustellen, dass sie wie eine natürliche Unterhaltung klingen.

- **Gute Geschichten sind persönlich**

Scheuen Sie sich nicht, persönliche Geschichten zu erzählen, die Misserfolge und gelernte Lektionen beinhalten. Persönliche Geschichten, die von Herzen kommen, kommen bei den Lernenden in der Regel gut an und geben ihnen einen sicheren Raum, um zu lernen, was sie tun (oder nicht tun) sollen. Schließlich ist es sicherer - und macht viel mehr Spaß - aus den Fehlern anderer zu lernen, als selbst zu scheitern.

- **Gute Geschichten sind einprägsam**

Beginnen Sie damit, sich einen starken Aufhänger und ein Ende auszudenken, und konzentrieren Sie sich dann auf das Storyboarding der verschiedenen Elemente, die dazu beitragen werden, dass Ihre Geschichte unvergesslich wird. Fügen Sie Konflikte hinzu, um Ihre Figuren menschlich zu machen. Überlegen Sie, wie Sie Ihre Geschichte visuell darstellen wollen. Legen Sie fest, ob Sie die Geschichte auf einmal erzählen oder sie in die Lerninhalte einflechten wollen.

- **Gute Geschichten sind einfach**

Lesen Sie die Geschichte immer wieder und überarbeiten Sie sie dabei. Bitten Sie andere, Ihre Geschichte zu überprüfen und zu verbessern, damit sie einfach, aber dennoch ansprechend, nachvollziehbar, unterhaltsam, persönlich und einprägsam ist.

- **Gute Geschichten machen Spaß**

Wenn Sie z. B. Animationen verwenden, sollten Sie Ihre Geschichte auf ein Thema konzentrieren, wie z. B. Superhelden. Haben Sie Spaß beim Erstellen von Lernaktivitäten, die sich auf Ihr Thema beziehen. Verwenden Sie zum Beispiel Schurken, die sich "danebenbenehmen". Wenn Sie Spaß daran haben, Ihre Geschichte zu erzählen, werden die Lernenden viel mehr Spaß am Lernen haben.

DESIGN THINKING und STORYTELLING (Folie 7)

1. **Empathie:** Empathie ist das Herzstück des personenzentrierten Design thinking. Um eine innovative Lösung für ein Problem zu schaffen, ist es unerlässlich, Menschen zu beobachten - was sie tun, wie sie leben und ihre Geschichten zu erfahren. Durch das Beobachten von Menschen entsteht ein Verständnis dafür, wie sie denken und fühlen, was sie schätzen und wie sie die Welt sehen. Empathie beinhaltet fast immer eine Art von Engagement mit Menschen. Engagement kann ein Gespräch sein oder eine Schritt-für-Schritt-Erklärung, wie Dinge gemacht werden.

2. **Definieren:** Die Definition einer Frage oder Herausforderung, die auf Empathie basiert, verändert oft das ursprüngliche Problem, von dem man dachte, dass man weiß, wie es zu lösen ist. Die Definition eines Problems oder einer Herausforderung, die auf den Bedürfnissen der Benutzer:innen basiert, bietet einen Fokus, rahmt das Problem ein, inspiriert und befähigt, informiert über die Kriterien zur Bewertung konkurrierender Ideen und hält die Frage im Bereich des "Umsetzbaren".

3. **Ideen:** Feiern Sie die Kraft der Möglichkeiten! Ideen sind ein Raum, um sich ohne Urteil eine Vielzahl von "wildem, kühnen und praktischen" Ideen vorzustellen. Das Entwerfen von Ideen entmutigt lineares Denken und hilft Menschen, über offensichtliche Lösungen hinauszugehen.

4. **Prototyp:** Sobald Sie Ideen haben, ist es an der Zeit, mit Prototypen zu experimentieren. Ein Prototyp ist eine mögliche Lösung, die Zeit für Feedback lässt. Prototypen sind einfach - Storyboards, handgefertigte Modelle, Poster oder Rollenspiele. Es ist wichtig, sehr schnell etwas zu erstellen, um zu sehen, ob die ursprüngliche Frage beantwortet wurde. Vielleicht war die Frage selbst falsch und es ist an der Zeit, zurück ans Zeichenbrett zu gehen. Es ist besser, schnell zu scheitern, bevor man sich mit formalen Beurteilungen aufhält.

5. **Testen:** Das Testen ist der Höhepunkt der Empathie-Definition-Idee-Prototyping-Räume des Design Thinking. Die Probleme wurden formuliert und neu formuliert. Jetzt ist es an der Zeit, sich auf reale Echtzeit-Tests einzulassen, an denen die Nutzer:innen beteiligt sind. Nur wenn wir uns selbst, unseren Teams und unseren Student:innen erlauben, die Räume des Design Thinking zu erleben, können wir authentische Bewertungen durchführen.

Design Thinking ist aktiv und inklusiv. Und Kinder machen sich Design Thinking mit Begeisterung zu eigen. Schulen auf der ganzen Welt nutzen Design Thinking als neue Art des Lernens und als Möglichkeit, das Engagement der Schüler zu steigern.

WIE MAN EINE WIRKSAME GESCHICHTE ERZÄHLT (Folien 9, 10)

- **Konzentrieren Sie sich auf ein Hauptthema zur gleichen Zeit**

Halten Sie es einfach! Wenn Sie mit dem Verfassen einer Geschichte beginnen, ist es wichtig, sich jeweils nur auf ein Hauptthema zu konzentrieren. Sie müssen nicht alle Informationen vermitteln, die Sie auch im Unterricht oder in einem Text vermitteln würden, aber Sie müssen die wichtigsten Punkte herausgreifen, die sich die SchülerInnen merken sollen. Was ist der wichtigste Punkt, den Ihre Schüler mitnehmen sollen? Nehmen wir an, Sie versuchen, den Schülern das Konzept der positiven Korrelationen näher zu bringen. Ihre Geschichte darf sich nur auf positive Korrelationen konzentrieren und auf nichts anderes als positive Korrelationen. Überlegen Sie sich, was das Konzept eigentlich als Botschaft vermitteln soll. Schreiben Sie die Botschaft auf und halten Sie sie einfach.

- **Planen Sie mit einem Skript**

Es wird empfohlen, ein Skript zu verfassen, wenn auch nicht Wort für Wort, so doch zumindest mit einer detaillierten und aussagekräftigen Gliederung.

Bevor Sie loslegen, sollten Sie einige wichtige Dinge beachten:

Genauigkeit - überprüfen Sie Ihre Fakten. Auch wenn Sie Ihren Inhalt genau kennen, sollten Sie Daten, Orte und Fakten im Allgemeinen noch einmal überprüfen. Sind Ihre Daten aktuell? Und wenn Sie Daten verwenden, sollten Sie darauf achten, dass sie nicht zu zeitkritisch sind, wenn Sie wollen, dass Ihr Video eine lange Lebensdauer hat.

Länge - Untersuchungen und unsere eigenen anekdotischen Erfahrungen zeigen, dass die Aufmerksamkeitsspanne kurz ist. Wir versuchen, unsere Videos/Animationen unter 7 Minuten und noch besser unter 4 Minuten zu halten. Sie müssen nicht alle Informationen in Ihr Video packen. Es ist eine einzige Geschichte. Die anderen Inhalte können in Form von Lesungen, anderen Videos, Texten und Grafiken sowie schülerorientierten Aktivitäten präsentiert werden.

Zielgruppe - Richtet sich Ihre Geschichte an Studenten? Hochschulabsolventen? Berufstätige Studenten? Haben sie einen Kontext für die Geschichte und ist ihnen der Fachjargon vertraut? Sind sie global? Wenn Sie einen geografischen Ort in den Vereinigten Staaten erwähnen, ist diese Stadt auch den Studenten in Abu Dhabi bekannt? Vergewissern Sie sich, dass Sie global sprechen - sowohl in geografischer als auch in kultureller Hinsicht.

• **Analysieren Sie den Inhalt und setzen Sie Ziele**

Betrachten Sie zunächst Ihre eigenen Inhalte, wie sie derzeit vorliegen. Ihre persönlichen Vorlesungen dauern vielleicht anderthalb Stunden und enthalten wahrscheinlich mehrere verschiedene Unterrichtsmodalitäten. Viele gehen davon aus, dass sie alle ihre Vorlesungen aufzeichnen werden, aber Video oder Animation können Vorlesungen nicht ersetzen. Sie haben echte Grenzen, die berücksichtigt werden müssen:

- sie sind linear
- sie bewegen sich in ihrem eigenen Tempo, nicht im Tempo der Studierenden
- es ist nicht interaktiv
- der Videorahmen kann komplexe Grafiken, Diagramme oder Text nicht gut aufnehmen.

Denken Sie über die gesamte Struktur Ihrer Lektion nach und über die gesamte Palette der Ihnen zur Verfügung stehenden Technologien. Wir sind der Meinung, dass der größte Einfluss auf den Erfolg eines Videos oder einer Animation bereits vor der Aufnahme oder dem Skript besteht, nämlich dann, wenn Sie auswählen, welche Inhalte Sie überhaupt aufnehmen wollen.

Gute Geschichten zu erzählen bedeutet, gute Geschichten zu haben, und die meisten von uns haben gute Geschichten in ihren Vorträgen, auch wenn der Vortrag als Ganzes nicht in diese Struktur passt. Achten Sie auf Folgendes: Anekdoten, historische Erzählungen, Fallstudien, Allegorien, Gedankenexperimente - das sind alles gute Anknüpfungspunkte. Unterschätzen Sie nicht, wie wichtig es ist, einen persönlichen Bezug zu einer Geschichte herzustellen. Wenn Sie etwas in Ihrer Arbeit oder Forschung bewegt, ist es umso wahrscheinlicher, dass es auch Ihre Schüler bewegt.

• **Beginnen Sie mit einem “Aufhänger”**

Es ist wichtig, dass Sie Ihre Geschichte mit einem Aufhänger beginnen, der die Aufmerksamkeit Ihrer Zuhörer weckt. Ein Aufhänger ist eine interessante Begebenheit, eine Frage oder ein Problem, das die Schülerinnen und Schüler dazu anregt, weiter zuzuhören. Wenn Sie z. B. das Konzept der positiven Korrelationen unterrichten, beginnen Sie Ihre Geschichte mit einer Begebenheit, einem Rätsel oder einem Problem, das die Geschichte schließlich lösen wird.

- **Machen Sie Ihre Hauptfiguren sympathisch und glaubwürdig**

Die Hauptfigur(en) muss/müssen für die Schülerinnen und Schüler so nachvollziehbar sein, dass sie ihnen am Herzen liegt/liegen. In manchen Fällen, wenn Sie eine Fabel oder Allegorie schreiben, müssen die Figuren keine realen oder menschlichen Personen sein. Sie können Tiere, Außerirdische oder leblose Gegenstände sein. Aber sie müssen sich in dem Sinne real anfühlen, dass sie nicht perfekt sind, sondern Stärken und Schwächen haben wie jeder andere auch.

- **Entwickeln Sie ein Thema, einen Schauplatz und gut definierte Charaktere**

Was ist das Thema Ihrer Geschichte? Wo findet sie statt? Und wer ist die Hauptperson oder Figur in der Geschichte und wer sind die Nebenfiguren?

- **Beginnen Sie mit dem Ende und arbeiten Sie rückwärts**

Wissen Sie von Anfang an, wo das Ende ist, damit Sie nicht in Kaninchenlöcher geraten, die den Zuhörer verwirren oder vom Verständnis des zentralen Themas oder der Botschaft ablenken. Erstellen Sie eine Zeitleiste, indem Sie vom Ende zum Anfang zurückgehen. Überlegen Sie dann, was direkt vor dem Ende kommt und so weiter. Arbeiten Sie weiter rückwärts, bis Sie am Anfang Ihrer Geschichte angelangt sind.

- **Der Übergang zur Mitte**

Gehen Sie von Ihrem Aufhänger aus zu der Frage oder dem Problem über, die bzw. das im Aufhänger genannt wird. Entwickeln Sie das zentrale Thema, die Figuren und den Schauplatz, der den Zuhörer/Zuschauer auf den Weg zur Lösung führt.

- **Bringen Sie die Botschaft mit einem Aha-Erlebnis nach Hause**

Machen Sie das Ende zu einem Aha-Erlebnis, das das zentrale Thema Ihrer Geschichte verdeutlicht. Das Ende sollte auf die Wahrheit, die Moral der Geschichte, die Auflösung oder die große Bedeutung anspielen.

- **Machen Sie sich vertraut mit der Erstellung von Entwürfen und Storyboards**

Beginnen Sie mit einem Entwurf Ihrer Geschichte, um alle Punkte, die Sie behandeln müssen, festzuhalten. Legen Sie die Geschichte dann zur Seite, gehen Sie weg und nehmen Sie sie in ein oder zwei Tagen wieder auf. Wenn Sie die Geschichte wieder in die Hand nehmen, lesen Sie sie auf Klarheit und Kohärenz. Überarbeiten Sie die Geschichte, um das Thema, die Details und den Fluss zu entwickeln. Vergewissern Sie sich, dass es einen Anfang, eine Mitte und ein Ende gibt und die Geschichte einen klaren Bogen schlägt.

• Berücksichtigen Sie den Einsatz von Bildmaterial und Bewegung

Manchmal können Sie Ihre Geschichte ganz ohne Bilder erzählen und sich ganz auf die Vorstellungskraft des Publikums verlassen. In anderen Fällen sind visuelle Elemente unerlässlich, um die Botschaft zu verstehen und zu vermitteln. Bildmaterial kann in Form von Fotos, Zeichnungen oder Animationen vorliegen. Visuelle Darstellungen, insbesondere animierte, können die Geschichte zum Leben erwecken. Sie können Ihren Körper einsetzen, um die Geschichte darzustellen oder Zeichnungen zu entwickeln. So können Sie die Aufmerksamkeit des Publikums auf die Botschaft lenken, die Sie vermitteln wollen.

Wenn Sie Bilder verwenden, brauchen Sie nicht jedes Bild zu erklären, und ebenso können Bilder Worte ersetzen. Einige der wirkungsvollsten Bilder werden sogar außerhalb des Studios oder Klassenzimmers aufgenommen. Wir möchten Sie ermutigen, darüber nachzudenken, in die Stadt zu gehen, um Ihren Schülern Beispiele für Ihre Geschichte zu zeigen oder andere Experten zu interviewen.

Sie müssen kein Künstler sein, um Ihre Geschichte visuell zu untermalen, aber wenn Sie sich mit der visuellen Gestaltung nicht wohl fühlen, sollten Sie einen Grafiker oder Grafiker finden, der Ihnen beim Storyboarding und der Ausarbeitung Ihrer Geschichte hilft. Studenten der bildenden Künste können in diesem Bereich sehr hilfreich sein und sie sind begierig darauf, ihr Portfolio mit echten Arbeiten zu erweitern. Schreiben Sie Ihre Geschichte in ein dreispaltiges Skript (siehe Beispiel) und entwickeln Sie das Bildmaterial oder arbeiten Sie mit Ihrem Grafiker zusammen. Der Storyboard-Prozess wird Ihnen helfen, die Geschichte weiter zu verfeinern.

Wenn Sie ein vollständiges Drehbuch schreiben, denken Sie daran, dass das Schreiben für den Bildschirm prägnanter und unterhaltsamer ist.

WENN SIE DAS GESCHICHTENERZÄHLEN ÜBERNEHMEN:

Laden Sie zur Interaktion ein und stimmen sie Ihre Lernziele ab

Hier sind einige Strategien:

- Stellen Sie im Anschluss an Ihre Geschichte Fragen und geben Sie Diskussionsanregungen.
- Bitten Sie die Lernenden, die Geschichte in einem einminütigen Referat nachzuerzählen.
- Bitten Sie die Lernenden, neue Probleme zu lösen (Demonstration des Lernens und des Transfers).
- Lassen Sie die Lernenden ihre eigenen Geschichten über die Konzepte, die sie lernen, schreiben.
- Wenden Sie gute Prinzipien der Mediengestaltung an
- Fügen Sie nicht zu viele visuelle Details hinzu, die den Lernenden verwirren.
- Halten Sie das Tempo der Audio- und visuellen Elemente so, dass die Lernenden die Botschaft verarbeiten können.
- Verwenden Sie nicht gleichzeitig Musik und Audiokommentar.
- Verwenden Sie nicht gleichzeitig Text und Erzählung.
- Setzen Sie Techniken wie Zoomen und Schwenken angemessen ein.
- Bearbeiten, bearbeiten, bearbeiten.

- **Rückmeldungen und Überarbeitungen**

Wenn Sie einen Entwurf Ihres Drehbuchs fertiggestellt haben und damit zufrieden sind, zeigen Sie es einem Kollegen - jemandem, der mit dem Inhalt vertraut ist, oder besser noch jemandem, der ein Anfänger ist und es vielleicht eher lesen würde als einer Ihrer Schüler. Finden Sie heraus, ob es irgendwelche Unklarheiten gibt und ob die Geschichte das vermittelt, was Sie beabsichtigen. Achten Sie auf die Stimme, in der Sie schreiben, denn auf dem Bildschirm ist ein konversationellerer Ton erforderlich als auf der Seite. Gehen Sie nicht davon aus, dass Ihr Publikum alle Begriffe versteht.