



TOOLBOX

Digital Curricular Storys für alle

**Werkzeuge und Tipps
für die Erwachsenenbildung**

02

05

46

36

AUF DIESEN SEITEN

Was ist eine Curricular Story?

Der Prozess des Digital Storytelling (DS)

Wie organisiert man einen DS-Workshop?

Vorbereitung auf den
DS-Workshop

Acht Schlüsselkompetenzen

Beispielprogramm für
einen DS Workshop

Vorlage für das Skript

Vorlage für das Storyboard

Einverständniserklärung

44

48

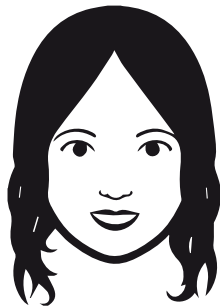
40

49

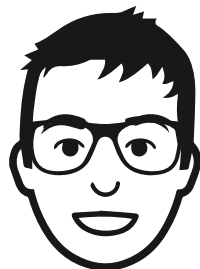
50

WAS IST EINE CURRICULAR STORY?

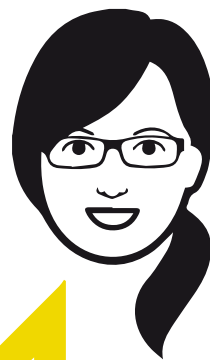
Die Curricular Story („Lebenslauf-Geschichte“) erzählt das Berufsleben in digitaler Form. Sie ist ein kreatives und persönliches Mittel, um die eigenen Fähigkeiten und Einstellungen zu präsentieren, die unser professionelles Profil ergänzen. Das meist digitale Ergebnis setzt die eigene Persönlichkeit in Szene.



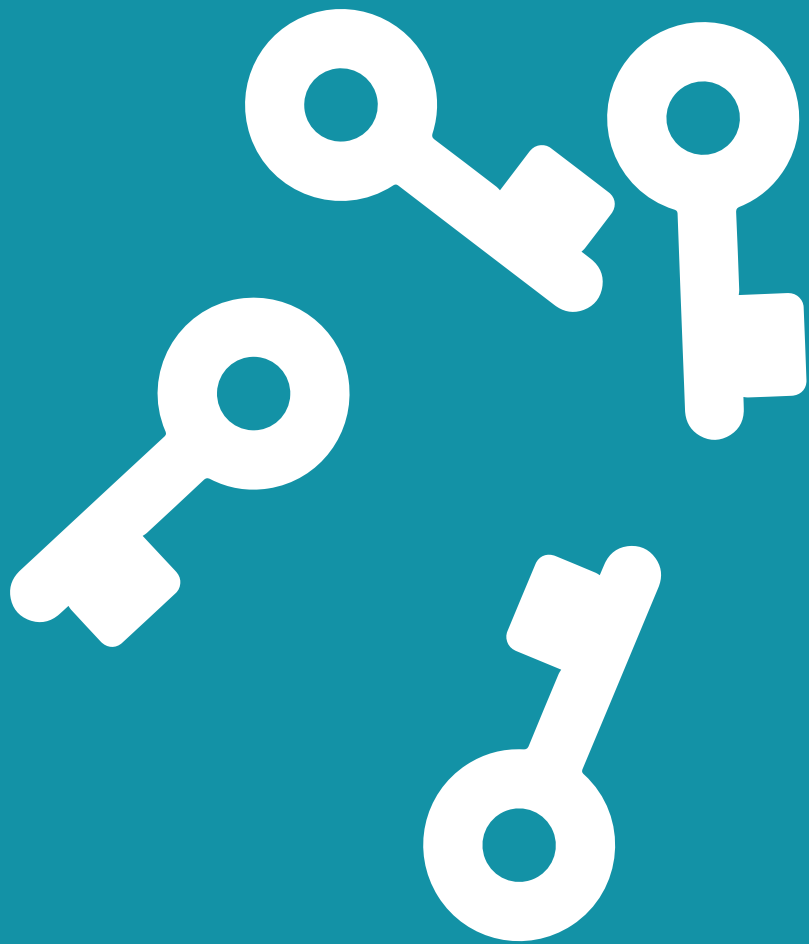
Die Curricular Story macht mir die eigenen professionellen Fähigkeiten und Kompetenzen bewusst, da sie auf ihnen aufbaut. Anhand eines beruflichen Erfolges beschreibt sie das, was mich einzigartig macht und bietet damit eine Ergänzung zum klassischen Lebenslauf.



Sie ist eine Geschichte, die ich mit anderen teilen möchte. Sie erzählt etwas über mich, das ich auf Papier nicht zeigen kann, etwas, das mich gut darstellt und andere auf mich neugierig macht.



Ein solches Video drückt genau das Bisschen mehr über die eigenen Kompetenzen und Fähigkeiten aus, das nicht auf einen klassischen Lebenslauf passt. Es ist ein Prozess der ständigen Weiterentwicklung.



DER PROZESS DES DIGITAL STORYTELLING

Nachdem die BBC 2003 die erste internationale Konferenz zum Digital Storytelling in Wales organisiert hatte, nahm Digital Storytelling in Europa Fahrt auf.

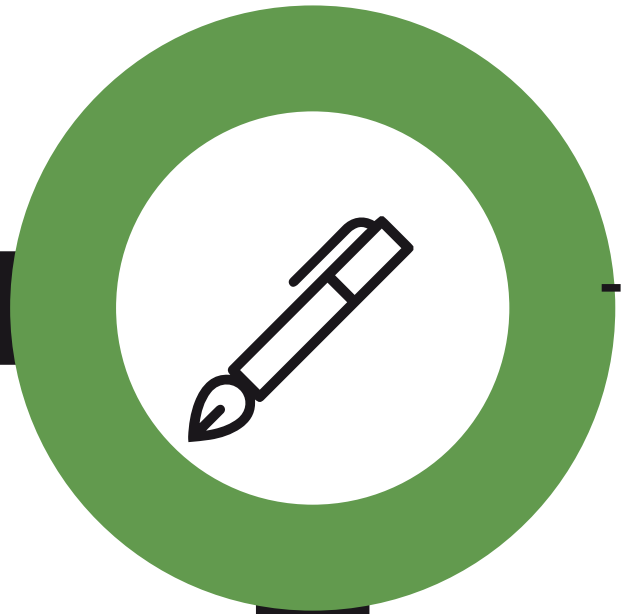
Dadurch, dass Digital Storytelling unsere Fähigkeit, Geschichten zu erzählen, mit den neuen Möglichkeiten der Technik verbindet, ist es ein leistungsfähiges didaktisches Mittel, das bereits in vielen Bereichen zum Einsatz kommt und schon einige interessante Anwendungen auf der ganzen Welt gefunden hat.

Es gibt unterschiedliche Methoden, mit denen Digital Storytelling angeleitet werden kann, aber im Allgemeinen folgt der Prozess des Digital Storytelling dem in der folgenden Illustration abgebildeten Ablauf:



1

EINFÜHRUNG



3

AUFNAHME

DER PROZESS DES DIGITAL STORYTELLING

2

SCHREIBEN

4

SCHNITT



5

TEILEN



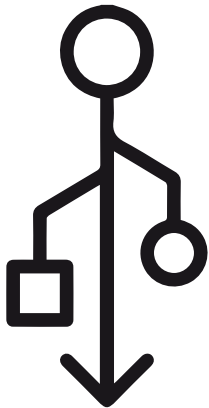
EINFÜHRUNG

DIE EINFÜHRUNG

Während des ersten Treffens werden die zukünftigen Erzähler(innen) eigener Geschichten in das Konzept des Digital Storytelling eingeführt sowie einige Beispiele gezeigt. Hier können sich Teilnehmer(innen) und ihre Trainer(innen) kennenlernen.

Die Atmosphäre sollte locker sein und Lust auf das Zusammenarbeiten machen. Ziel ist es, den Teilnehmer(inne)n Unsicherheiten zu nehmen und ihnen zu vermitteln, dass sie jederzeit Fragen stellen können.

Wichtig ist, dass während dieses ersten Teils alle Vorbehalte rund um das Digital Storytelling aus dem Weg geräumt werden, z. B. die Angst, keine besonders guten Ideen, nicht die richtigen Fähigkeiten oder zu wenig Selbstvertrauen zu haben. Die wichtigsten Punkte für die Einführung sind:



- Bausteine einer Digital Story vorstellen,
- Vorgehensweise transparent machen,
- ankündigen, was in den kommenden Sitzungen erwartet wird,
- grundlegende Tipps zu Bild- und Urheberrecht geben und
- den Prozess der Fertigstellung und Abnahme erklären.

DAS SCHREIBEN



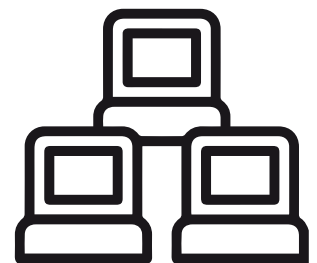
SCHREIBEN

Der Schreibprozess beginnt meist mit dem Storycircle („Erzählkreis“). Dieser Teil soll die Gruppe stärken und den Teilnehmer(inne)n helfen, ihre ureigene Fähigkeit zum Geschichtenerzählen zu entdecken. Der Storycircle kann an Zeitvorgaben zwischen zwei und vier Stunden angepasst werden. Das Ziel ist es, das Skript zu entwerfen und für die Aufnahme vorzubereiten. Die drei grundlegenden Prinzipien des Storycircle sind:

- Jeder macht mit, auch Trainer(innen), Techniker(innen) oder Zuschauer(innen) etc.
- Entschuldigen, wenn man glaubt, etwas nicht zu verstehen, zu können oder nicht genug Mut zu haben, gibt es nicht!
- Was im Storycircle gesagt wird, ist vertraulich, d.h. es bleibt dort.

Die einzelnen Aktivitäten, die zum Storycircle gehören, werden im folgenden Teil behandelt. Da sie viel Zeit in Anspruch nehmen können, wählen die Trainer(innen) der zur Verfügung stehenden Zeit entsprechend Übungen aus. Gilly Adams von der BBC online hat folgende Tipps, um möglichst viel aus den Geschichten zu ziehen (Stand Dezember 2009):

DER PROZESS DES DIGITAL STORYTELLING





SCHREIBEN

- Erinnerungen im Storycircle zu teilen sowie Sprachspiele helfen den Teilnehmer(inne)n, sich zu entspannen und selbstsicherer zu werden. Falls nötig, können Bilder oder Gegenstände als Anstoß verwendet werden.
- Grammatik und Rechtschreibung sind unwichtig, denn es geht nicht um eine Hausaufgabe, sondern um eine mündliche Erzählung. Entscheidend ist, normal zu sprechen und man selbst zu sein.
- Wem kein Thema einfällt, der sollte an etwas denken, das einem am Herzen liegt oder an ein Lebensereignis, das starke Gefühle hervorgerufen hat: Glück, Wut oder Trauer.
- Die fertige Geschichte muss nicht die Welt verändern, aber sie ist eine besondere Gelegenheit, um zu erzählen, was einem wichtig ist. Das bedeutet weder, sein Herz ausschütten zu müssen noch todernst zu sein; einige der gelungensten Digital Storys sind einfach witzig.
- Idealerweise dauert die fertige Geschichte nur zwei Minuten und besteht aus nicht mehr als 250 bis 300 Wörtern. Material, mit dem man eine dreistündige TV-Dokumentation über seinen Wohnort füllen oder einen Roman über Geschichte und Geflechte der eigenen Familie schrei-

ben könnte, ist für dieses Medium nicht geeignet.

- Die Kürze soll kein Hindernis sein. Auch wenn es zunächst schwer erscheint, profitiert die Geschichte davon, wenn man sie auf ihren Kern reduziert.
- Am besten funktioniert Digital Storytelling in der Gruppe. Natürlich kann man auch allein eine DS produzieren, aber zusammen zu arbeiten macht die Erfahrung um einiges wertvoller.
- Im Storycircle hören sich die Teilnehmer(innen) alle Geschichten an und unterstützen bzw. helfen einander.
- Wer die besseren Computerkenntnisse hat, kann die anderen unterstützen.
- Nicht alleine zu sein, macht das Ganze umso amüsanter.
- Das Erfolgserlebnis, selbst eine Geschichte produziert zu haben, lässt sich am besten feiern, wenn man die fertigen Filme zusammen anschaut, Gedanken dazu austauscht und sich gegenseitig gratuliert.



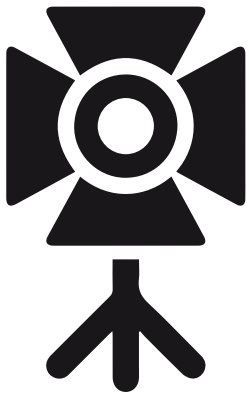
SCHREIBEN

DER PROZESS DES DIGITAL STORYTELLING



SCHREIBEN

Am Ende des Storycircle sollte jeder wissen, um was sich die eigene Geschichte drehen soll, und auch ein erster Entwurf sollte soweit fertig sein, dass er vorgelesen werden kann. Für Teilnehmer(innen) mit Leseschwierigkeiten kann z. B. eine interviewbasierte Geschichte eine Alternative sein. Auch hier sollten die Erzähler(innen) am Ende des Storycircle mit der Methode und dem Schwerpunkt des Interviews zufrieden sein.



Im letzten Teil dieser Phase sollte ein Storyboard, d.h. eine Visualisierung für das Projekt, erstellt werden. Als Richtwert wird ein Bild pro Satz empfohlen. Dies hilft dem Erzähler bzw. der Erzählerin, sich selbst zu organisieren, und macht deutlich, an welchen Stellen im Skript noch Bilder fehlen.

Vor ihrem inneren Auge haben die meisten schon alle Bilder beisammen, die sie für ihre Geschichte brauchen, aber das Storyboard zeigt ihnen, falls sie für den einen Satz gleich mehrere Bilder haben, während für den Rest des Films die Illustration fehlt.

AUFNAHME



AUFNAHME

Hier wird das Digital Storytelling technisch. Unerlässliche Faktoren für den Erfolg einer Digital Story sind die technische Qualität der Aufnahme und wie sich die aufgenommene Stimme „anfühlt“. Den richtigen Raum zu finden und die Erzähler(innen) gut auf die Aufnahme vorzubereiten, setzt ein gewisses Können und Urteilsvermögen auf Seiten des Trainers voraus.

Ebenfalls Teil des Aufnahmeprozesses ist es, die Bilder sowie Musik oder Geräusche digital einzufangen.

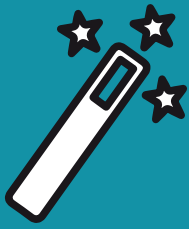
Viele Bilder, die für die Digital Story verwendet werden sollen, liegen nur als Fotos vor und müssen daher gescannt oder mit einer digitalen Kamera aufgenommen werden. Mittlerweile ist es natürlich auch üblich, Fotos aus dem Internet oder von Sozialen Netzwerken o. Ä. herunter zu laden.

Hier gilt es zwei Dinge zu beachten:

1. Bildgröße und Auflösung (JPEG- oder TIFF-Format / 300dpi / 1280x720 Pixel),
2. Urheberrechte.

DER PROZESS DES DIGITAL STORYTELLING





SCHNITT

SCHNITT

Um eine Digital Story zu produzieren, bedarf es einiger Bearbeitungsschritte:

- Lücken und Fehler müssen aus der Kommentarspur herausgeschnitten werden;
- Bilder müssen bearbeitet werden, besonders wenn sie eingescannt wurden;
- bearbeitete Tonspur, Bilder und Zwischen- bzw. Endtitel müssen zu einer Gesamtversion zusammengeführt werden.

Der Arbeitsaufwand für den Bearbeitungsprozess wird leicht unterschätzt. Auch wenn es sich vornehmlich um ein technisches Vorgehen handelt, ist Kreativität an diesem Punkt unerlässlich für eine gelungene Geschichte. Im Schnitt einer Digital Story ergeben sich wunderbare Momente, in denen sich die einzelnen Elemente zu einem Ganzen zusammenfügen und kleinste Veränderungen das Ergebnis massiv verbessern. Sobald der Schnitt beendet ist, wird die Digital Story als Filmdatei exportiert und ist bereit zum Teilen.



DAS TEILEN



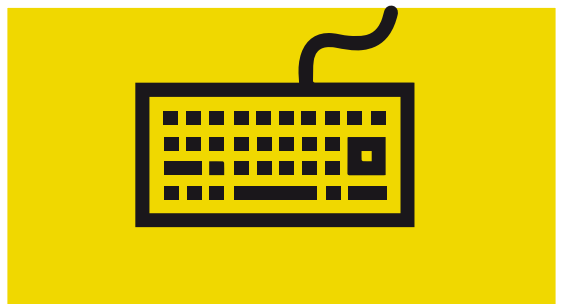
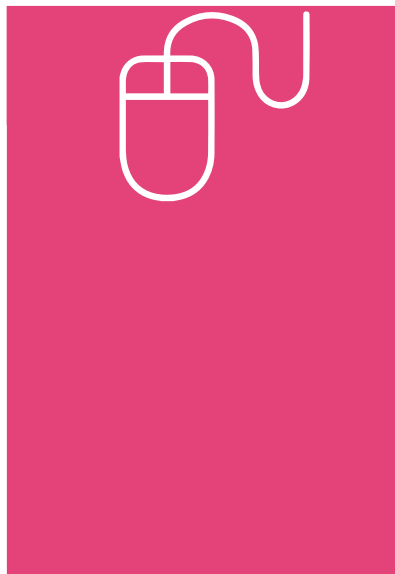
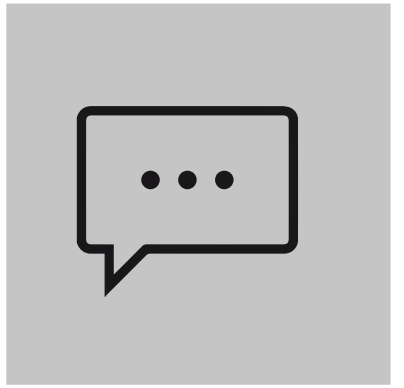
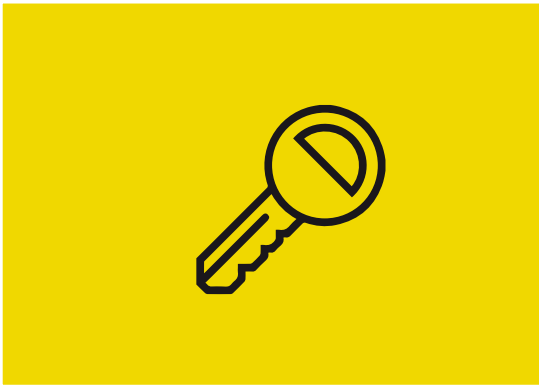
DAS TEILEN

Für eine Geschichte braucht es immer auch jemandem, dem sie erzählt wird. Manche Digital Storys sind zu persönlich, um sie einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren, aber alle anderen – bei Weitem die Mehrheit – sollten möglichst vielen zugänglich gemacht werden. Die drei Wege, eine Geschichte zu teilen, sind:

- Eine DVD für Familie und Freunde brennen;
- die Geschichte auf einer Plattform wie Youtube oder Vimeo hochladen;
- Gäste zu einer Filmvorführung einladen, wo sie gleich mehrere Werke bestaunen können.

DER PROZESS DES DIGITAL STORYTELLING





WIE WÄHLT MAN DAS RICHTIGE UMFELD FÜR EINEN WORKSHOP?

Noch vor weniger als zehn Jahren konnte man einen Digital Storytelling-Workshop nur in Einrichtungen durchführen, die mit spezieller Computertechnik und Tonaufnahmeanlagen ausgerüstet waren, in denen Unterstützung durch technisches Fachpersonal bereitstand sowie höchstwahrscheinlich auch Fotograf(inn)en oder Fernsehprofis, die sicherstellten, dass alles gut läuft. Dank der digitalen Revolution erfordert das Ganze heute ein bisschen weniger Spezialisierung, aber um effektiv und effizient zu arbeiten, sind einige Erkenntnisse aus früheren Zeiten, wie z. B. die Wahl des richtigen Arbeitsumfeldes, auch heute noch unerlässlich für den Prozess des Digital Storytelling. Die hierfür wichtigsten Bereiche sind:

1. Der Raum für die Einführung,
2. der Raum für den Storycircle,
3. der Aufnahmeort,
4. der Raum für den Schnitt der Geschichten und
5. der Vorführungsort.

Es gilt: „Not macht erfinderisch“, denn zu einem gewissen Grad wird das Umfeld für den Workshop durch äußere, institutionelle Einflüsse bestimmt sein. Dennoch gibt es einige Punkte, die bei der Planung eines Digital Storytelling-Workshops auf jeden Fall berücksichtigt werden sollten. So müssen die Räumlichkeiten für den Workshop immer im Voraus besichtigt werden, damit man sie, falls sie völlig ungeeignet sind, noch wechseln kann.

1

Für die Einführung sind alle Räume geeignet, in denen die Abspielmöglichkeiten den Beispielgeschichten gerecht werden. Es sollte immer sichergestellt sein, dass der Ton auch weiter hinten zu verstehen ist und das Bild von allen gesehen werden kann. Zu helle Räume etwa mit direkter Sonneneinstrahlung sowie laute Umgebungen sollten vermieden werden, da die Teilnehmer(innen) während dieser Sitzung ja zu neuen Geschichten inspiriert und nicht von dem, was um sie herum passiert, abgelenkt werden sollen.

2

Der Storycircle sollte in einem geschlossenen Raum stattfinden, in dem man wirklich nur in Notfällen gestört wird. Die Teilnehmer(innen) sollten bequem um eine angemessene Anzahl von Tischen sitzen können, so dass sich alle gegenseitig sehen können. Das Ganze muss natürlich kein Kreis sein, auch rechteckige oder quadratische Anordnungen sind möglich. Räume, die an lauten Fluren gelegen sind oder in die visuelle Ablenkungen dringen, sollte man vermeiden. Das letzte, was während des Storycircle passieren sollte, ist, dass die halbe Gruppe damit beschäftigt ist, eine Lieferung zum Nachbargebäude zu beobachten.

DAS RICHTIGE UMFELD

3

Der Ort für die Aufnahme ist äußerst wichtig. Man muss ein bisschen experimentieren, um herauszufinden, wo sich die besten Ergebnisse erzielen lassen. Um Echos zu vermeiden, sollte man einen Raum mit viel weicher Innenausstattung, z. B. Vorhängen und Teppichen suchen, in dem möglichst wenig kahle Wand zu sehen ist. Im besten Fall sind gar keine Echos zu hören. Man sollte außerdem auf Außengeräusche wie z. B. nahegelegene Straßen, Passanten oder deren Gespräche achtgeben. Solche Störgeräusche in der Tonspur können eine Digital Story ruinieren. Alles, was man selbst hören kann, kann auch das Mikrofon hören. Eine Alternative ist, Begleitkommentare in einem modernen Auto aufzunehmen, da es die ideale akustische Umgebung für eine Digital Story bieten kann – natürlich nur, wenn es an einem ruhigen Ort abgestellt ist und die Türen geschlossen sind. Qualität und Klarheit der Aufnahme sollten immer durch eine Testaufnahme geprüft werden.

Für den Schnitt kann man heute, im Gegensatz zur Situation vor wenigen Jahren, fast überall Laptops einsetzen. Für das Erklären der Software sollte trotzdem ein Raum gewählt werden, der mit einer für alle sichtbaren Leinwand ausgestattet ist und in dem die Bildschirme aller Teilnehmer(innen) für den Trainer bzw. die Trainerin einsehbar sind.

4

Oft ist der Ort, in dem die Einführung stattgefunden hat, auch für die Vorführung der fertigen Geschichten geeignet.

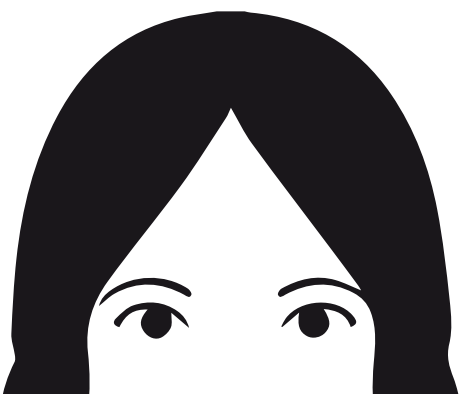
5

DER STORYTELLING CIRCLE

Für jeden Workshop muss sichergestellt sein, dass alle Teilnehmer(innen) ihre Geschichten gerne mit den anderen teilen wollen. Im Storycircle helfen Spiele, das Eis in einer neuen Gruppe brechen und sich untereinander kennenzulernen. Einige kommen zum Workshop, ohne eine konkrete Vorstellung von der Geschichte zu haben, die sie erzählen wollen, oder sie glauben, sie hätten nichts Interessantes zu sagen.

Der Storycircle und die Spiele sorgen nicht nur für einen angenehmen Anfang eines Workshops, sondern stärken auch das Selbstvertrauen der Teilnehmer(innen) und können ihnen sogar Ideen für ihre Geschichten liefern. Diejenigen, die schon eine Idee für ihre Geschichte haben, können diese im Storycircle nicht nur mit der Gruppe teilen, sondern auch ihre Geschichte verbessern, indem sie sich davon inspirieren lassen, wie die anderen kommunizieren.

Das Ziel dieses Workshop-Teils ist, dass alle Teilnehmer(innen) ihr Skript fertigstellen können und für die Aufnahme ihres Kommentars bereit sind. Die Zeit läuft also und der Trainer bzw. die Trainerin muss die Uhr stets im Auge behalten.



Das Arbeitsumfeld schaffen

Der genutzte Raum sollte möglichst privat und ruhig sein, so dass sich die Teilnehmer(innen) ungestört fühlen. Sitzgelegenheiten werden z. B. kreisförmig arrangiert, so dass jeder gleich gut mitmachen kann. Der Trainer bzw. die Trainerin leitet die Spiele an, aber macht genauso mit, hilft den Teilnehmer(inne)n, Selbstvertrauen aufzubauen und gibt ihnen am Ende der Sitzung Rückmeldungen. Jeder sollte sich wohl und nicht unter Druck gesetzt fühlen. Technik wie Computer, Handys (ausgeschaltet!), Aufnahmegeräte oder Ähnliches wird von den Tischen verbannt.

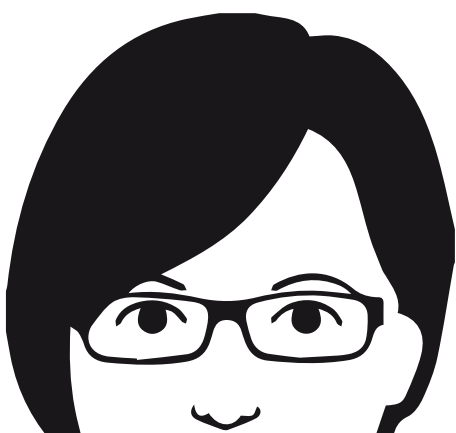
WAS MAN BRAUCHT

Vom Trainer bzw. Trainerin zur Verfügung gestellt werden:

- Stifte und Papier,
- ein Flipchart (für Spiel 3),
- eine Tüte mit Alltagsgegenständen (für Spiel 4) sowie
- eine Streichholzschachtel und ein Glas Wasser (für Spiel 8).

Die Teilnehmer(innen) sollten mitbringen:

- Einen Gegenstand, der für sie von Bedeutung ist – das kann auch ein Foto sein, das sich in einer späteren Geschichte verwenden lässt;
- einen ausgedruckten Entwurf des Skripts ihrer Geschichte.



DIE SPIELE

Das Wort „Spiel“ sollte zu Anfang des Storycircle mit Vorsicht verwendet werden, da die Aussicht auf „Spiele spielen“ einige Teilnehmer einschüchtern könnte oder sie darauf womöglich keine Lust haben. Sobald ein gewisses Vertrauen in der Gruppe herrscht, kann man den Begriff eher verwenden. Die ersten drei der folgenden Aktivitäten sollen das Eis brechen und bieten der Gruppe eine Gelegenheit, sich untereinander kennenzulernen. Sie helfen den Teilnehmer(inne)n dabei, sich zu sammeln und zu erfahren, dass jeder eine Geschichte zu erzählen hat. Alle Spiele sollten Spaß machen und nicht auf Wettbewerb ausgelegt sein. Im Folgenden werden mehr Spiele vorgestellt, als für einen Storycircle tatsächlich benötigt werden; also auswählen und ausprobieren!

1. Interview mit dem Nachbarn (Eisbrecher)

Über diese Methode lernt man schnell die Gruppenmitglieder kennen und erfährt ein bisschen mehr als das, was Leute normalerweise über sich erzählen, wenn sie sich selbst vorstellen. Es ist leichter, etwas über eine andere Person zu erzählen, als über sich selbst zu reden. Über die Interviews wird die Gruppe lockerer, und die Teilnehmer(innen) haben genug Mut gesammelt, um ihre Geschichte zu erzählen.

2. Namen Merken (Eisbrecher)

Dieses Spiel ist besonders für Workshops mit jüngeren Gruppen geeignet. Ein(e) Teilnehmer(in) beginnt damit, sich selbst vorzustellen und erzählt ein interessantes Detail zu sich selbst. Die benachbarte Person wiederholt dann diese Information und fügt die eigene Vorstellung samt persönlichem Detail dazu. Wenn dann die letzte Person erreicht ist, muss man sich bereits eine Menge an Namen und Informationen merken. Diese Position kann ein(e) Trainer(in) übernehmen.

3. Wortspinnerei (Eisbrecher)

Mit diesem Spiel kann man Leuten zeigen, wie man aus einem Haufen unzusammenhängender Wörter eine Geschichte entwickeln kann. Jeder schreibt dazu ein Wort auf ein Stück Papier – Nomen („Namenwörter“) eignen sich hier besonders. Wer Schwierigkeiten mit dem Schreiben hat, kann genauso gut ein Bild zeichnen. Der Trainer bzw. die Trainerin sammelt dann die Papiere ein und heftet alle Wörter und Bilder an einen Flipchart. Jede(r) Teilnehmer(in) spinn dann eine Geschichte zusammen, die alle angehefteten Wörter enthält, und liest sie der Gruppe vor. Zwei gleiche Geschichten wird es kaum geben. Wie gelungen die Geschichten sind, ist völlig egal; je absurder, desto besser! Dieses Spiel ist gut geeignet, um die Stimmung der Teilnehmer(innen) aufzulockern und ihnen zu zeigen, dass sie alle einen wertvollen Beitrag leisten können.

Zum Beispiel: Apfel, Brille, Uhr, lang, Auto, pink, Geldbeutel, Schuh.

Frau Wood schaute auf die Uhr und war froh, dass die Schulglocke in zehn Minuten schlagen würde. Sie freute sich schon darauf, den Apfel der Sorte „Pink Lady“ zu essen, den sie auf der Rückbank ihres Autos entdeckt hatte, wo er zusammen mit einem Schuh, den sie bereits vor ein paar Tagen verloren hatte, und einem leider völlig leeren Geldbeutel rumkullerte. Sie schaute sich den Apfel an und fragte sich, wie lang er dort wohl schon gelegen hatte. Sie hatte großen Hunger, und so ganz ohne Geld hatte sie ja keine andere Wahl, als ihn zu essen. Da sagte sie zu sich selbst: „Vielleicht sollte ich wirklich mal zum Optiker. Ich brauche wohl echt eine neue Brille.“

4. Mysteriöse Objekte

Jede(r) Teilnehmer(in) soll einen zufälligen Gegenstand aus der Tüte mit Alltagsdingen, die vom Trainer oder der Trainerin mitgebracht wurde, fischen. Danach werden sie gebeten, die Erinnerungen zu teilen, die sie mit dem entsprechenden Gegenstand verbinden. Wem nichts zum entsprechenden Gegenstand einfällt, kann sich etwas anderes aussuchen, um die Sache einfacher zu machen. Trainer(innen) sollten helfen und ermuntern, wo es nötig ist, so dass jeder einen Gegenstand findet, zu dem er eine Verbindung hat. Mögliche Gegenstände sind: ein Spielzeugauto, eine Fernbedienung, eine Gießkanne, eine Konservendose, ein Zugticket, alles, was Erinnerungen wecken kann. Der Trainer bzw. die Trainerin sollte jeweils erklären, welche Teile der Geschichte gut funktioniert haben, und Fragen stellen, mit denen sich das Interessante an einer Geschichte herausarbeiten lässt. Diesen Aspekt kann der Erzählende dann noch weiter entfalten.

Zum Beispiel:

Ein Teilnehmer zieht ein Zugticket aus der Tüte.

„Das erinnert mich an eine Reise nach Edinburgh als kleines Kind. Ich hatte mich sehr darauf gefreut, da ich vorher noch nie in Schottland war. Wir verbrachten einen wunderschönen Tag damit, die Burg zu besichtigen und dabei zuzusehen, wie Stoffe mit dem traditionellen Tartan-Muster gewebt wurden. Mein Vater bestellte sich zum Mittagessen Haggis, weil das als Spezialität gilt, aber es schmeckte ihm nicht.“ Der Trainer stellt dann Fragen zu dem Ausflug und wie sie wieder nach Hause gekommen sind. Dadurch kann der Erzähler hinzufügen: „Als wir den Zug nach Hause nahmen, hatten wir ziemliche Verspätung, da dem Mann, der uns gegenüber saß, übel wurde und man ihn ins Krankenhaus bringen musste. Mein Vater und ich blieben bei ihm, da er alleine unterwegs war. Unser Ausflug nach Schottland dauerte also länger als ursprünglich geplant.“

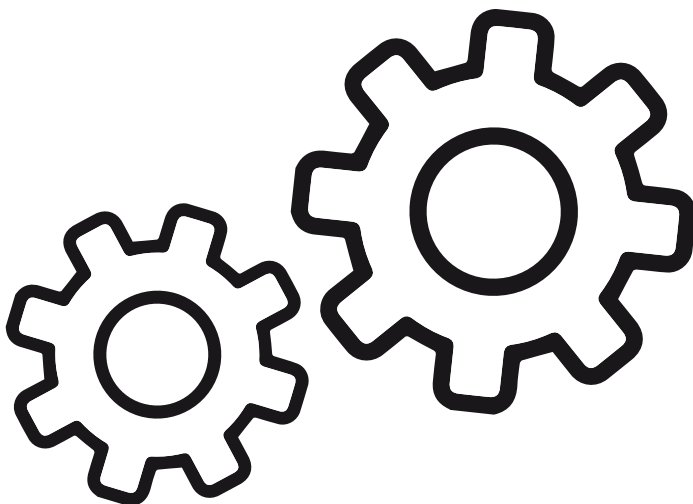
Gezieltes Nachfragen des Trainers bringt also einen interessanteren Aspekt der Geschichte zum Vorschein.

5. Kinderspiel(-zeug)

Diese Übung kann viel über den Erzähler oder die Erzählerin verraten. In Kindheitserinnerungen zu schwelgen, hilft Erinnerungen und Gefühle zu entfalten, die den eigenen Lebensweg beeinflusst haben. Hier können sich Charakterzüge wie eine rebellische Ader, eher passives Verhalten sowie Rollen als Abenteurer(in) oder Anführer(in) offenbaren. Außerdem kann sich zeigen, dass Spielzeuge für frühere Generationen um einiges wertvoller waren, weil sie nicht so einfach zu bekommen waren.

Zum Beispiel:

„Als Kind war mein wertvollster Besitz mein Fahrrad. Es war mein Fortbewegungsmittel, mit dem ich flüchten oder auf Erkundungstouren gehen konnte. Für mich war es mein Stück Freiheit. Es war kein neues Rad, meine Eltern hatten es auf einer Auktion erworben, und davor war es wohl schon gut gebraucht worden. Es hatte keine Gangschaltung und auch die Kette war ein bisschen lose, aber mir war das egal: Ich liebte es, weil es meins war. Ich bastelte stundenlang daran rum, stellte die Bremsen ein, pumpte die Reifen auf und putzte es regelmäßig. Ich weiß noch, wie ich es einen ganzen Tag lang dunkelblau umlackierte und wie fantastisch es danach aussah. Ich war erst acht, als ich dieses Fahrrad bekam, aber wir haben zusammen viele unglaubliche Abenteuer erlebt. Mit einer Flasche Wasser und einer Tüte Chips im Gepäck sind meine Freundin Clare und ich oft die zwanzig Meilen in die Stadt gefahren. Hätte meine Mutter das gewusst, sie wäre in Ohnmacht gefallen. Aber wie Clare war mein Fahrrad ein guter Freund, es hätte mich nie verraten.“



6. Entscheide dich!

Die Teilnehmer(innen) sollen etwas über eine Lebensphase schreiben, in der sie eine wichtige Entscheidung zu treffen hatten. Sie können das Ganze erzählen, wie sie möchten, aber in nicht mehr als 50 Wörtern. Dieses Spiel erfüllt gleich zwei Zwecke: Zunächst nimmt es das Thema wichtiger Lebensentscheidungen in den Blick sowie die Gefühle, die sie hervorriefen. Außerdem soll es den Erzähler(inne)n den Wert eines dicht gewobenen Textes vermitteln.

7. Zum ersten Mal

Die Erzähler(innen) sollen jeweils zehn Minuten lang über einen Moment schreiben, in dem sie etwas zum ersten Mal getan haben, beschreiben, wie sie sich dabei gefühlt haben und erklären, welche Auswirkungen dieser Moment eventuell auf andere gehabt hat. Die fertigen Geschichten werden dann mit der Gruppe geteilt.

8. Das Streichholzspiel

Achtung: Der Trainer bzw. die Trainerin muss sicherstellen, dass angezündete Streichhölzer im Raum nicht den Feuealarm auslösen und dass jeder zum angezündeten Streichholz auch ein Wasserglas in der Hand hält, in das man es fallen lassen kann, bevor man sich die Finger verbrennt.

Dieses Spiel ist gut, um Konzentration und deutliches Sprechen zu trainieren und um zu lernen, das Wichtigste in kurzer Zeit auf den Punkt zu bringen.

Die Erzähler(innen) sollen in zehn Minuten eine Geschichte über „Leidenschaft“ schreiben. Es kann sich um eine Person drehen, ein Thema, einen Ort oder irgendetwas anderes, für das sie eine Leidenschaft verspüren. Dann erzählen sie nacheinander ihre Geschichten, aber jeder hat nur so lange Zeit, wie ein Streichholz zum Abbrennen braucht. Das brennende Streichholz hilft ihnen dabei, sich zu konzentrieren und gleich zum Kern der Geschichte zu kommen.

9. Lieben oder hassen

Die Teilnehmer(innen) listen jeweils zehn Dinge auf, die sie lieben, und zehn Dinge, die sie hassen. Anschließend lesen sie die Listen in der Gruppe vor. Eine solche Liste kann bei der Themenfindung für die eigene Geschichte helfen und bietet Trainer(inne)n die Möglichkeit, bei manchen Themen in die Tiefe zu gehen. Der Trainer oder die Trainerin fordert die Teilnehmer(innen) dann auf, die Liste noch einmal mit Emotionen und Gefühlen vorzutragen und hilft ihnen, Ausdruck und Tonfall einzusetzen, was später bei der Aufnahme der Geschichte wichtig wird.

10. Drei Dinge

Die Teilnehmer(innen) werden gebeten, je drei Dinge zu nennen, die verkörpern, was ihnen wichtig ist.

Zum Beispiel: ein Auto, ein Drachen und eine Handtasche. Damit ist der betreffende Erzähler ein autoverrückter passionierter Drachenflieger, der Handtaschen sammelt.

Danach sollen die Erzähler(innen) jeweils das Objekt auswählen, das ihnen von diesen dreien am wichtigsten ist und eine Geschichte zu diesem Thema schreiben.



Und dann:

Nach etwa drei der oben vorgestellten Spiele sollten die Teilnehmer(innen) mit Hilfe des Trainers bzw. der Trainerin jeweils eines der angesprochenen Themen auswählen und vertiefen, damit es zur Grundlage ihrer eigenen persönlichen Geschichte werden kann.

Schließlich

sind die Teilnehmer(innen) eingeladen, den anderen den ersten Entwurf ihrer Geschichte vorzulesen. Von den Trainer(inne)n kommen dazu Rückmeldungen, und der Rest der Gruppe steuert unterstützende Kommentare bei. Mit Hilfe des Storycircle können die Geschichten ein viel höheres Niveau erreichen. Das zeigt, wie wichtig es ist, sich ein paar einfacher Tricks und Techniken zu bedienen, um zu einem guten finalen Skript zu kommen.



WIE HILFT MAN
DEN ERZÄHLENDEN
DURCH DEN
PROZESS
DES DIGITAL
STORYTELLING?
SCHRITT
FÜR SCHRITT



EINFÜHRUNG

MIT DEN ERZÄHLENDEN
DURCH DEN PROZESS DES DS - SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Einführung

In dieser Phase wird der Trainer oder die Trainerin damit beschäftigt sein, Informationen zum Ablauf des kommenden Programms zu geben, und Beispielgeschichten zu zeigen, die die Erzähler(innen) inspirieren sollen. Aber was denken die Teilnehmer(innen) dabei? Wichtig ist, Bedenken der Teilnehmer(innen) sofort wahrzunehmen. Werden sie nicht ernst genommen, kann es sein, dass einige aus der Gruppe zur nächsten Sitzung nicht mehr erscheinen!

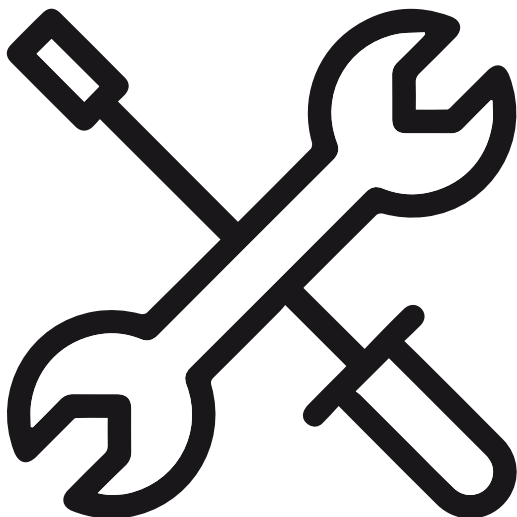
Die wichtigsten Probleme, die auftreten können, sind:

- Teilnehmer(innen) haben Angst, selbst keine gute Geschichte produzieren zu können.
- Teilnehmer(innen) können nicht sicher genug lesen und schreiben oder fühlen sich nicht „schlau“ genug für dieses Projekt.
- Teilnehmer(innen) haben Angst, um Hilfe zu bitten, wenn sie etwas nicht verstehen.
- Es herrschen Unklarheiten über das, was von den Teilnehmer(inne)n erwartet wird.



EINFÜHRUNG

Diese Probleme lassen sich auf einigen Wegen im Vorfeld umschiffen bzw. angehen, sobald sie auftauchen. Werden schriftliche Informationen über den Workshop im Voraus an die Teilnehmer(innen) verschickt, wissen sie, was von ihnen erwartet wird, und häufig gestellte Fragen sind bereits beantwortet. Mit einer schnellen, kleinen Umfrage zu ihren Fähigkeiten und wie sie diese einschätzen, kann man die Teilnehmer(innen) besser kennenzulernen. Weitere Möglichkeiten, diesen Probleme in der Einführungssitzung zu begegnen, sind: zeigen, wie bereits andere mit ihren Ängsten umgegangen sind und klare Regeln für das Geben von und den Umgang mit Rückmeldungen im Workshop.



MIT DEN ERZÄHLENDEN
DURCH DEN PROZESS DES DS - SCHRITT FÜR SCHRITT



SCHREIBEN

MIT DEN ERZÄHLENDEN
DURCH DEN PROZESS DES DS - SCHRITT FÜR SCHRITT

2. Das Schreiben

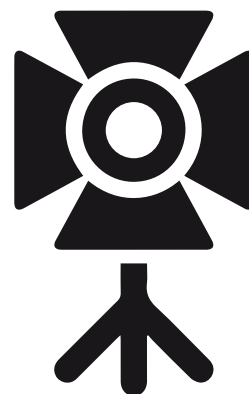
Wichtig ist, die Teilnehmer(innen) während des Storycircle gut zu beobachten und darauf achtzugeben, ob ihnen irgendetwas Schwierigkeiten bereitet. Zwar kann man auf ihre Offenheit vertrauen, aber wenn es um Lese- oder Schreibschwäche oder mangelndes Selbstvertrauen geht, können Teilnehmer(innen) versuchen, ihre Probleme zu kaschieren, die dann aber im Storycircle zu Tage treten. Die Workshopgruppen unterstützen sich meist sehr gut, so dass sich viele Probleme leicht lösen lassen, aber ein ruhiges, positives und unterstützendes Auftreten der Trainer(innen) hilft den Teilnehmer(inne)n sich wohlfühlen. Die Art und Intensität der Unterstützung, die vom Trainer bzw. der Trainerin während des Schreibprozesses erwartet wird, ist von Gruppe zu Gruppe sehr unterschiedlich. Trainer(innen) und Erzähler(innen) sollten immer mit dem Ziel einer gelungenen Geschichte vor Augen zusammenarbeiten. Hier muss eine Balance zwischen unnötigem Einmischen und zu wenig Beachtung gefunden werden. Trainer(innen) sollten darauf achten, dass sich jede Geschichte innerhalb des Digital Storytelling Rahmens bewegt, und gleichzeitig die Erzähler(innen) durch den Inhalt ihrer Geschichte begleiten.



AUFNAHME

3. Die Aufnahme

Ihren Begleitkommentar einzusprechen, ist für die meisten Erzähler(innen) der nervenaufreibendste Teil des ganzen Prozesses. Um dieses Gefühl zu überwinden, muss der Trainer bzw. die Trainerin das Selbstbewusstsein der Erzähler(innen) soweit stärken, dass sie genügend an sich glauben, um bei der Aufnahme natürlich zu wirken. Nur Übung macht den Meister, also sollte man die Erzähler(innen) ermuntern, ihr Skript zu Hause einige Male zu lesen, bevor es aufgenommen wird. Durch kleine Tricks, wie große Schrift oder doppelten Zeilenabstand, wird das Skript leichter lesbar. Die klassischen Fehler, die es zu vermeiden gilt, sind: zu schnell bzw. zu langsam oder so monoton zu sprechen, dass es wie vorgelesen wirkt. Proben, in denen Trainer(innen) ehrliches, aber bedacht formuliertes Feedback geben, sind deshalb unverzichtbar, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen.



MIT DEN ERZÄHLENDEN
DURCH DEN PROZESS DES DS – SCHRITT FÜR SCHRITT



SCHNITT

MIT DEN ERZÄHLENDEN
DURCH DEN PROZESS DES DS – SCHRITT FÜR SCHRITT



4. Der Schnitt

Es ist schwer vorherzusehen, wie gut die Teilnehmer(innen) mit Textverarbeitung und Mediensoftware umgehen können. Ziel des Digital Storytelling ist es, mit Hilfe von Software eine Geschichte zu produzieren, und nicht, zu lernen, wie man mit einer bestimmten Software umgeht. Manchmal können Erzähler(innen) auch mit einfachsten Computerfunktionen nicht umgehen. Deswegen ist es wichtig, sich im Vorfeld einen Überblick über ihre Fähigkeiten zu verschaffen, um einschätzen zu können, wie viel Unterstützung sie benötigen. Ältere Lernende haben mit der Technik tendenziell eher Probleme als jüngere, aber mit der richtigen Anleitung und Unterstützung kann jeder eine gute Digital Story erzählen. Im Schnittprozess kann eine zusätzliche helfende Hand den Trainer bzw. die Trainerin entlasten, da es anstrengend wird, sich zehn Teilnehmer(inne)n gleichzeitig zu widmen. Gleichzeitig ist es für Teilnehmer(innen) frustrierend, wenn sie ewig auf Hilfe warten müssen.

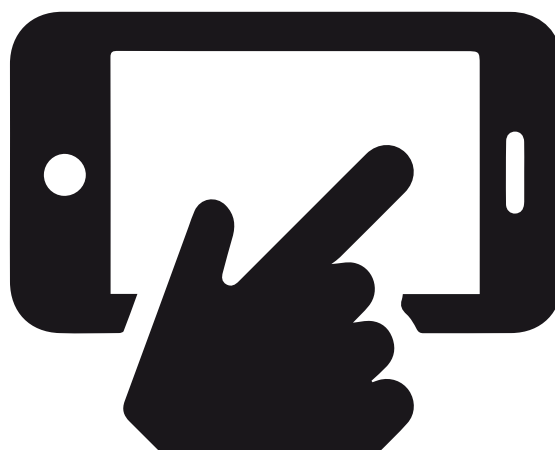
Das Schöne am Prinzip des Digital Storytelling ist, dass der Schnittprozess eigentlich recht einfach ist, sobald die richtigen Schritte befolgt werden und der Erzähler bzw. die Erzählerin die Sache organisiert angeht. Die Erzähler(innen) sollten immer ein Storyboard verwenden und erst einen Rohschnitt machen, bevor sie Zwischentitel, Musik oder Spezialeffekte hinzufügen.



SHARING

5. Das Teilen

Hier wird nun endlich die harte Arbeit aller gefeiert! Um auch alle Erzähler(innen) angemessen zu würdigen, kann man ruhig eine kleine Show organisieren. Jeder sollte Bildschirm oder Leinwand ohne Probleme sehen und die Geschichte ohne Störgeräusche hören können. Der Vorführungsraum kann auch gerne ein bisschen festlicher gestaltet werden, z. B. mit gedeckten Tischen, Verdunkelung oder Getränken für alle. Manchmal werden auch Familie und Freunde eingeladen, damit die Erzähler(innen) ihre Geschichten mit ihren Lieben teilen können. Die Erzähler(innen) sollten im Vorfeld etwas zu ihren Geschichten sagen können. Das kann schon vor der Veranstaltung besprochen oder währenddessen angekündigt werden. In jedem Fall sollte man die Erzähler(innen) für ihre Geschichten loben und sie darüber informieren, was nun mit ihren Filmen passiert, z. B. wo und wie sie gezeigt werden, ob es weitere Projekte gibt, bei denen die Erzähler(innen) mitmachen können, wann sie ihre Kopie der fertigen Geschichte erhalten etc. Die Trainer(innen) können jetzt aufatmen: Ihr Job ist getan.



MIT DEN ERZÄHLENDEN
DURCH DEN PROZESS DES DS - SCHRITT FÜR SCHRITT

WIE ORGANISIERT MAN EINEN DS-WORKSHOP?

IM VORFELD

Vor der Organisation eines Digital Storytelling-Workshops sollte man sich einige Fragen stellen:

1. Gibt es ein spezielles Thema für den Workshop?

Das Thema sollte man genau betrachten und dem Workshop einen entsprechend präzisen Titel geben.

2. Soll eine bestimmte Zielgruppe angesprochen werden?

Hier muss man planen, wie man Kontakt zur entsprechenden Zielgruppe aufnimmt und ob alle zukünftigen Teilnehmer(innen) über vergleichbare Kenntnisse bzw. Fähigkeiten verfügen.

3. Welches Budget steht zur Verfügung?

Dem Budget entsprechend, kann sich der Ort für den Workshop ändern: Muss man ihn aus Kostengründen in eigenen Räumen abhalten oder ist Hilfe von Partnern möglich? Falls nötig, sollten frühzeitig Sponsoren oder Partner gesucht werden.

4. Wie viel Zeit steht zur Verfügung?

Das Gelingen eines Workshops kann sehr unter Zeitbeschränkungen leiden: Man sollte sich Methoden zurechtlegen, mit denen man die Teilnehmer(innen) freundlich zum Weitermachen bewegen kann bzw. mit denen sich verlorene Zeit wieder aufholen lässt (z. B. per Teamwork oder indem man nur Clips von einer Minute produziert).

5. Sind die Trainer(innen) ausreichend vorbereitet?

Trainer(innen) müssen nicht nur auf der inhaltlichen, sondern auch auf der technischen Ebene gut vorbereitet sein:

- Sie sollten den Teilnehmer(inne)n die Geschichte und die aktuellen Entwicklungen des Digital Storytelling erklären können.
- Sie sollten wissen, wie man einen Storycircle durchführt.
- Sie sollten die Teilnehmer(innen) durch den gesamten Prozess des Digital Storytelling begleiten können.
- Sie sollten eine Reihe unterschiedlicher Hard- und Software kennen.

PRAKTISCHE TIPPS

DIE TECHNISCHE UMSETZUNG DES WORKSHOPS

Zunächst muss sicher gestellt sein, dass die nötige technische Ausrüstung vorhanden ist. Wenn die Geschichten z. B. auf Laptops produziert werden, müssen auch genügend Geräte parat sein, da wahrscheinlich nicht alle Teilnehmer(innen) ein eigenes mitbringen können. Außerdem sollte man überprüfen, ob alle notwendige Software installiert ist, z. B. Textverarbeitung und Programme zur Bild-, Ton- und Videobearbeitung.

Falls Teilnehmer(innen) ihre eigenen Laptops mitbringen wollen, stimmt man dem am besten zu, da es immer leichter ist, auf einem Gerät zu arbeiten, das man schon kennt. Allerdings muss dann Zeit eingeplant werden, um die notwendige Software auf den mitgebrachten Geräten zu installieren. Außerdem müssen genügend Tonaufnahmegeräte und Kameras zur Verfügung stehen, um die Geschichten aufzunehmen. Auch eine Menge an Papier und Stiften wird gebraucht, da ein großer Teil des Workshops auf ganz konventionellen Methoden aufbaut.

Es wird empfohlen, kein WLAN bereitzustellen, da Teilnehmer(innen) abgelenkt werden könnten. Allerdings kann es hilfreich sein, für alle Fälle ein Laptop mit Internetzugang zu haben, etwa um nach rechtfreiem Bildmaterial zu recherchieren. Um Dateien auszutauschen, hält man am besten USB-Sticks für die Teilnehmer(innen) bereit.

Dieser Text basiert auf dem Vortrag „Organise a Digital Storytelling Workshop“, gehalten von Annette Schneider im Dezember 2013 anlässlich eines Trainings im Rahmen des Projekts KVALUES in Deutschland.

TEILNEHMER(INNEN) FINDEN

Es ist nicht einfach, Leute zu finden, die drei bis vier Tage ihrer Zeit opfern, um sich weiterzubilden. Um Personen anzusprechen, die bereits Interessen in diesem Bereich haben, kann man sein eigenes Netzwerk an Partnern bemühen oder sich im Partnernetzwerk seiner Partner umhören. Man kann Newsletter, seinen Facebook-Auftritt oder die eigene Website nutzen. Betont werden sollten Vorteile wie kostenlose Unterkunft und Verpflegung, dass der Workshop selbst kostenlos ist, dass es sich um eine gute Gelegenheit handelt, etwas zu lernen und Spaß zu haben, um tolle Leute kennenzulernen und ein Ergebnis mit nach Hause zu nehmen, auf das man stolz sein kann.

DIE TREFFEN ORGANISIEREN

Zusammen mit den Trainer(inne)n sollte ein Zeitplan entworfen werden, in dem die Teilnehmer(innen) alle Informationen zu den Workshop-Zeiten, Freizeit und Pausen (mindestens eine Stunde Mittagspause) finden. Man kann auch einige zusätzliche Aktivitäten für die Abende planen, aber es sollte nichts zu Anstrengendes sein.

MÖGLICHE SCHWIERIGKEITEN

Während des Workshops treffen sehr unterschiedliche Arbeitsweisen aufeinander. Es ist wichtig, die Teilnehmer(innen) zu motivieren, Zeit und Mühe in ihr Projekt zu investieren, damit sie mit ihrem Ergebnis auch zufrieden sind und nicht nachlässig gearbeitet wird. Teilnehmer(innen) mit besseren bzw. sicheren Technikenkenntnissen sollte man bitten, die zu unterstützen, die eventuell Hilfe benötigen. Genauso ist es möglich, dass einige zu langsam arbeiten und eventuell nicht rechtzeitig fertig werden. Dann sollte man ihnen – ungeachtet ihrer Kenntnisse – helfen.

PRAKTISCHE TIPPS

Außerdem kann es beflügeln, wenn jemand hinter ihnen steht und sie freundlich, aber bestimmt auffordert, zum Ende zu kommen.

Es kann auch sein, dass jemand ungeduldig wird, während er / sie auf die Hilfe eines Trainers warten muss, besonders während der technischen Phasen des Workshops. Der Trainer oder die Trainerin sollte sich dadurch nicht unter Druck gesetzt fühlen. Wird konstante und individuelle Hilfe erwartet, kann man die Teilnehmer(innen) auch bitten, sich untereinander zu helfen.

LETZTE SCHRITTE UND DIE VERÖFFENTLICHUNG

Die zwei letzten Punkte, die es zu organisieren gilt, sind die Vorführung der fertigen Geschichten und ihre Veröffentlichung. Die Vorführung findet am letzten Tag statt. Während die Teilnehmer(innen) nicht im Raum sind, kann man diesen zum Kinosaal machen, indem man Stuhlreihen vor einer Leinwand aufstellt. Vor der Vorführung sollte den Trainer(inne)n für ihr Wissen, ihre Geduld und ihre Einsatzbereitschaft gedankt werden. Auch bei den Teilnehmer(inne)n sollte man sich bedanken, denn sie haben viel Zeit investiert, um etwas zu tun, was sie nie zuvor getan haben, und damit ein für sie neues Ziel erreicht. Man sollte ihnen sagen, dass sie stolz auf sich sein können. Sie werden aber nicht nur stolz, sondern auch sehr glücklich sein. Bevor eine Geschichte gezeigt wird, bekommen die jeweiligen Macher(innen) die Möglichkeit, noch etwas zur Geschichte hinter der Geschichte zu sagen. Dieser Moment ist für jeden Teilnehmer eine Belohnung.

VORBEREITUNG AUF DEN DS-WORKSHOP

1

Machen Sie sich ein paar Notizen dazu, was Sie in Ihrer Arbeit einzigartig macht. Diese Punkte können helfen:

- Welche Karrieremomente waren für mich prägend?
- Welcher Person bringe ich den größten Respekt entgegen und wie hat sie ihn sich verdient?
- Welche Lebenserkenntnisse waren für mich am prägendsten?
- Woher kommt meine Selbstmotivation?
- Habe ich eine Zukunftsvision?

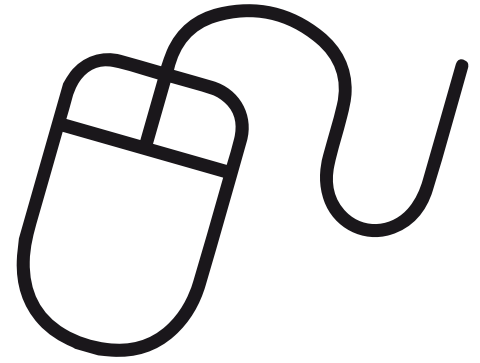
2

Suchen Sie einen persönlichen Gegenstand, hinter dem sich eine Geschichte verbirgt, die nur Sie selbst erzählen können. Dieses Objekt muss Sie mit Ihrer Arbeit verbinden und Ihre eigenen Werte widerspiegeln.

3

Schreiben Sie einen ersten Entwurf Ihrer Curricular Story. Dieser Entwurf sollte nicht mehr als 250 Wörter umfassen und schlicht ein Anfangspunkt sein.





4

Die eigenen Fotos müssen während des Workshops in guter Qualität bereitstehen. Deswegen sollten sie auf einen USB-Stick übertragen und zum Workshop mitgebracht werden. Für ein Video von 1,5 bis 2,5 Minuten werden etwa 10 bis 25 Bilder benötigt.

Bitte mitbringen!

- Die Notizen über das, was Sie einzigartig macht;
- den persönlichen Gegenstand;
- den ersten Entwurf des Skripts;
- Fotos auf einem USB-Speicher;
- einen USB-Stick (mindestens 2 GB);
- einen Kopfhörer, um während des Schnitts die Tonspur zu hören;
- ein Laptop (wenn möglich / nötig);
- eine Computermaus, falls man nicht gerne über längere Zeit Touchpads benutzt.



KOMMUNIKATIVE FÄHIGKEITEN

- Mutig sein und ermutigen,
- Unkompliziertheit,
- wissen, wie man Leute miteinbezieht,
- aktiv zuhören,
- respekt- und verständnisvoll zuhören,
- die besten Ideen wecken,
- inspirieren und anleiten,
- eine positive Stimmung schaffen,
- zum Mitmachen anregen,
- Empathie,
- Kreativität,
- Ehrlichkeit,
- motivieren,
- positiv sein,
- Timing,
- das Ganze im Auge haben,
- Bedürfnissen anderer zuhören,
- die Meinung anderer respektieren,
- nicht anführen, sondern Begleiter sein,
- nicht werten,
- das Beste in Menschen hervorbringen können,
- eigene Stärken und Schwächen kennen,
- psychologisch,
- dafür sorgen, dass sich alle wohl fühlen, jeden zum Sprechen bringen, niemanden zurücklassen,
- den Erzählenden helfen, sich auf die Stärken ihrer Geschichte zu konzentrieren.



TECHNISCHE FÄHIGKEITEN

- Wissen, wie man eine gelungene Geschichte schafft,
- Sprachfähigkeiten nutzen,
- sehr wichtig: den gesamten Prozess meistern können,
- Selbstsicherheit,
- Flexibilität,
- Probleme lösen,
- Erzähltechniken kennen,
- wissen, wie man mit einem Computer umgeht,
- Zeitpläne einhalten,
- sein Publikum fesseln,
- vorbereitet sein,
- wissen, was man will und es der Gruppe mitteilen können,
- "Man kann immer dazulernen",
- sich immer bewusst sein, zu wem man spricht,
- technische Ausrüstung und Software der Zielgruppe entsprechend wählen,
- zumindest eine Software sicher beherrschen.

Das sagen unsere KVALUES-Trainer

WIE WIRD MAN ZUM GUTEN BEGLEITER?

LEHRERFAHRUNG

- Ist nicht so wichtig. Lehrerfahrung kann helfen, aber es geht mehr darum, zu begleiten.
- Traditionelle Lehrmethoden verhindern möglicherweise den freien Ausdruck der Gruppe.
- Man ist eher Coach und Moderator.
- Wichtig ist nicht klassisches Lehren, sondern ein Ansatz, der die Gruppe in den Fokus stellt.
- Man darf sich nicht aufzwingen.
- Eine ästhetische Vision haben.
- Den Prozess (mit-)erfahren.
- Die verschiedenen Bedürfnisse anderer wahrnehmen.
- Einen inkludierenden Prozess anleiten.
- Großzügig sein.
- Selbstbewusst sein.
- Vorgehen und Ziel immer klar und deutlich machen.
- Leute interessieren.
- Sich an die Gruppe anpassen können.
- Wissen, wie man einen partizipativen Prozess anleitet.
- Dinge einfach(er) machen.
- Mit Gruppen und Einzelpersonen umgehen können.



MEDIALES KNOW-HOW

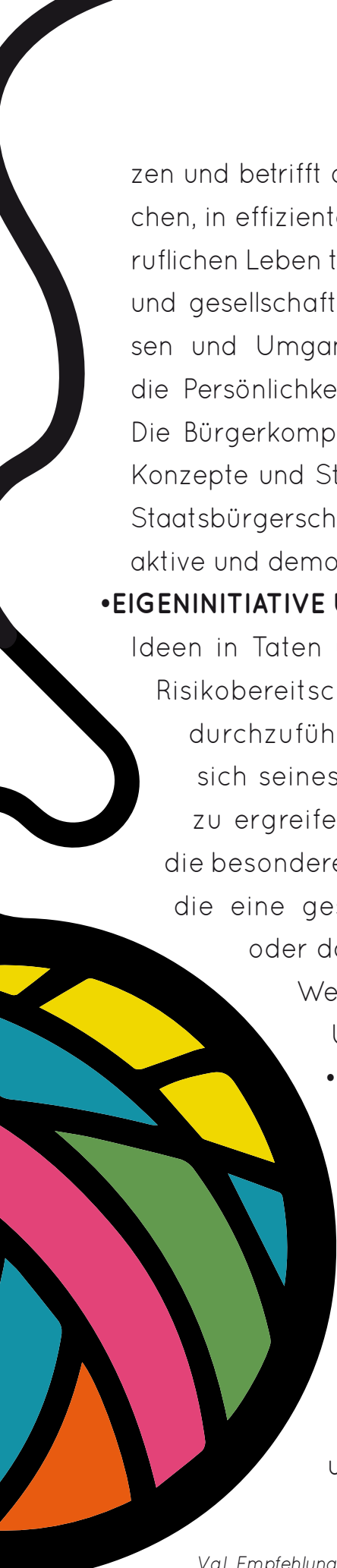
- Wichtig, aber nicht lebenswichtig.
- Wissen, wie man mit der Software umgeht.
- Gutes Equipment.
- Die Grundlagen zu kennen ist ein Muss, aber man sollte auch wissen, wo man sich bei technischen Problemen Hilfe holen kann.
- Wissen, wie ein späterer Zuschauer das Video sehen wird.
- Selbst ein Beispielvideo machen.
- Urheberrechte verstehen.
- Ein Gefühl für das Visuelle haben.
- Die Sprache des Digital Storytelling verstehen.
- Sich der Kraft von Bildern bewusst sein.
- Wissen über zeichenvermitteltes und visuelles Erzählen kann hilfreich sein.

ACHT SCHLÜSSELKOMPETENZEN

Der folgende Referenzrahmen umfasst acht Schlüsselkompetenzen und definiert das Wissen, die Fähigkeiten und Einstellungen, die für die einzelnen Kompetenzen benötigt werden. Die acht Schlüsselkompetenzen:

- **MUTTERSPRACHLICHE KOMPETENZ** ist die Fähigkeit, Konzepte, Gedanken, Gefühle, Tatsachen und Meinungen sowohl mündlich als auch schriftlich ausdrücken und interpretieren (hören, sprechen, lesen und schreiben) und sprachlich angemessen und kreativ in allen gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten darauf reagieren zu können.
- **FREMDSPRACHLICHE KOMPETENZ** erfordert die gleichen Grundfähigkeiten wie die muttersprachliche Kompetenz und zusätzlich Fähigkeiten wie Vermittlungsfähigkeit und kulturelles Verständnis. Der Grad der Beherrschung einer Fremdsprache ist die Summe der Fähigkeiten in den Bereichen des Hörens, Sprechens, Lesens und Schreibens.
- **MATHEMATISCHE KOMPETENZ UND GRUNDLEGENDE NATURWISSENSCHAFTLICH-TECHNISCHE KOMPETENZ:** Mathematische Kompetenz ist die Fähigkeit, mathematisches Denken zu entwickeln und anzuwenden, um Probleme in Alltagssituationen zu lösen. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Verfahren, Aktivität und Wissen. Grundlegende naturwissenschaftlich-technische Kompetenz ist die Beherrschung und Anwendung von Wissen und Methoden, um die natürliche Welt zu erklären. Sie umfasst das Verstehen von durch menschliche Tätigkeiten ausgelösten Veränderungen und das Verantwortungsbewusstsein als Bürger.
- **COMPUTERKOMPETENZ** umfasst die sichere und kritische Anwendung der Technologien der Informationsgesellschaft (TIG) und daher die Beherrschung der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT).
- **LERNKOMPETENZ** – „Lernen lernen“ – ist die Fähigkeit, zu lernen und das eigene Lernen sowohl alleine als auch in der Gruppe nach seinen eigenen Ansprüchen zu organisieren und sich dabei der Methoden und Möglichkeiten bewusst zu sein.
- **SOZIALE KOMPETENZ UND BÜRGERKOMPETENZ:** Soziale Kompetenz umfasst persönliche, zwischenmenschliche und interkulturelle Kompeten-





zen und betrifft alle Formen von Verhalten, die es Einzelpersonen ermöglichen, in effizienter und konstruktiver Weise am gesellschaftlichen bzw. beruflichen Leben teilzuhaben. Sie steht im Zusammenhang mit persönlichem und gesellschaftlichem Wohlergehen. Das Verständnis für Verhaltensweisen und Umgangsformen in verschiedenen Umfeldern, in denen sich die Persönlichkeit entwickelt, ist hierbei von entscheidender Bedeutung. Die Bürgerkompetenz, die auf der Kenntnis der sozialen und politischen Konzepte und Strukturen (Demokratie, Gerechtigkeit, Gleichberechtigung, Staatsbürgerschaft und Bürgerrechte) beruht, rüstet den Einzelnen für eine aktive und demokratische Beteiligung am staatsbürgerlichen Leben.

• **EIGENINITIATIVE UND UNTERNEHMERISCHE KOMPETENZ** ist die Fähigkeit, Ideen in Taten umzusetzen. Dies erfordert Kreativität, Innovation und Risikobereitschaft sowie die Fähigkeit, Projekte zu organisieren und durchzuführen, um bestimmte Ziele zu erreichen. Der Einzelne ist sich seines Arbeitsumfelds bewusst und ist in der Lage, Chancen zu ergreifen. Unternehmerische Kompetenz ist die Grundlage für die besonderen Fähigkeiten und Kenntnisse, die diejenigen benötigen, die eine gesellschaftliche oder gewerbliche Tätigkeit begründen oder dazu beitragen. Dazu sollten ein Bewusstsein für ethische Werte und die Förderung einer verantwortungsbewussten Unternehmensführung gehören.

• **KULTURBEWUSSTSEIN UND KULTURELLE AUSDRUCKSFÄHIGKEIT** beinhalten die Anerkennung der Bedeutung des künstlerischen Ausdrucks von Ideen, Erfahrungen und Gefühlen durch verschiedene Medien (Musik, darstellende Künste, Literatur und visuelle Künste). Diese Schlüsselkompetenzen sind miteinander vernetzt, und der Schwerpunkt liegt in allen Fällen auf kritischem Denken, Kreativität, Eigeninitiative, Problemlösung, Risikoeinschätzung, Entscheidungsfähigkeit und dem konstruktiven Umgang mit Gefühlen.

Vgl. Empfehlung 2006/962/EC des Europäischen Parlaments.

Weitere Informationen finden sich unter:

http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/lifelong_learning/c11090_de.htm

BEISPIELPROGRAMM FÜR EINEN DS-WORKSHOP

MONTAG

16:00 - 16:30
Anreise & Kaffee

16:30 - 17:15
Begrüßung & Vorstellung

17:00 - 18:15
Einführung: Digital
Storys für das
Berufsleben

DIENSTAG

9:00 - 9:15
Einführung

9:15 - 11:15
Storycircle

11:15 - 11:30
Pause

11:30 - 12:15
„Walk and Talk“

12:15 - 13:15
Mittagspause

13:15 - 15:15
Techniken für Skript
und Storyboard
Erstellen des Skripts

15:15 - 15:30
Pause

15:30 - 17:00
Erstellen des Skripts

MITTWOCH

9:00 - 9.30

Einführung in die
Tonaufnahme

9:30 - 11:15

Tonaufnahme

11:15 - 11:30

Pause

11:30 - 12:15

Tonaufnahme

12:15 - 13:15

Mittagspause

13:15 - 15:15

Schnittvorbereitung &
Bearbeiten der Tonspur

DONNERSTAG

9:00 - 11:15

Erstellung des
Rohschnitt

11:15 - 11:30

Pause

11:30 - 12:15

Schnitt

12:15 - 13:15

Mittagspause

13:15 - 15:15

Feinschnitt & Bearbei-
tung von Titelspuren

15:15 - 15:30

Pause

15:30 - 17:00

Export der
fertigen Filme

FREITAG

9:00 - 9:45

Vorbereiten der
Vorführung (Pause
für die Teilnehmer)

9:45 - 11:15

Vorführung der
fertigen Geschichten

11:15 - 11:30

Pause

11:30 - 12:15

Rückblick & Bewertung
Abschluss



WORD-VORLAGE FÜR DAS SKRIPT

Name

Titel

Auf dieser Seite ist Platz für das Skript. Bitte eine gut lesbare Schriftart wie Arial verwenden, mindestens in Schriftgröße 12 und mit doppeltem Zeilenabstand, um den Text leicht lesbar zu machen.



VORLAGE FÜR DAS STORYBOARD

Name

Titel

Hier bitte eine Beschreibung der gewählten Bilder oder die JPEGs direkt einfügen, so dass sie dem passenden Kommentar in der anderen Spalte gegenüber liegen.



Hier bitte den Text für den gesprochenen Begleitkommentar mit doppeltem Zeilenabstand einfügen.



EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG FÜR DIE CURRICULAR STORY

Ich, _____,

bin damit einverstanden, dass meine Geschichte mit dem Titel

_____ als Teil des Projekts KVALUES weiter verwendet wird.

Ich bin darüber informiert, dass ich weiterhin die redaktionelle Kontrolle über meine Geschichte habe, das Nutzungsrecht jedoch beim Projekt KVALUES liegt.

Ich bin damit einverstanden, dass meine Geschichte(n) in die Sammlung des Projekts KVALUES aufgenommen wird bzw. werden. Als Teil dieser Sammlung können Geschichten auf CD, DVD oder im Internet als Lehr- und Lernmaterial oder als Teil der Initiative zur Bewertung von Schlüsselkompetenzen europäischer Bürger veröffentlicht werden.

Ich habe alle notwendigen Nutzungsrechte für das von mir in der Geschichte verwendete Material eingeholt.

Ich erkläre hiermit außerdem, dass ich mein Werk unter die Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)“ stelle, für die folgende Bedingungen gelten:

- Namensnennung** Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- Nicht kommerziell** Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.
- Keine Bearbeitungen** Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig darauf direkt aufbauen, dürfen Sie die bearbeitete Fassung nicht verbreiten.

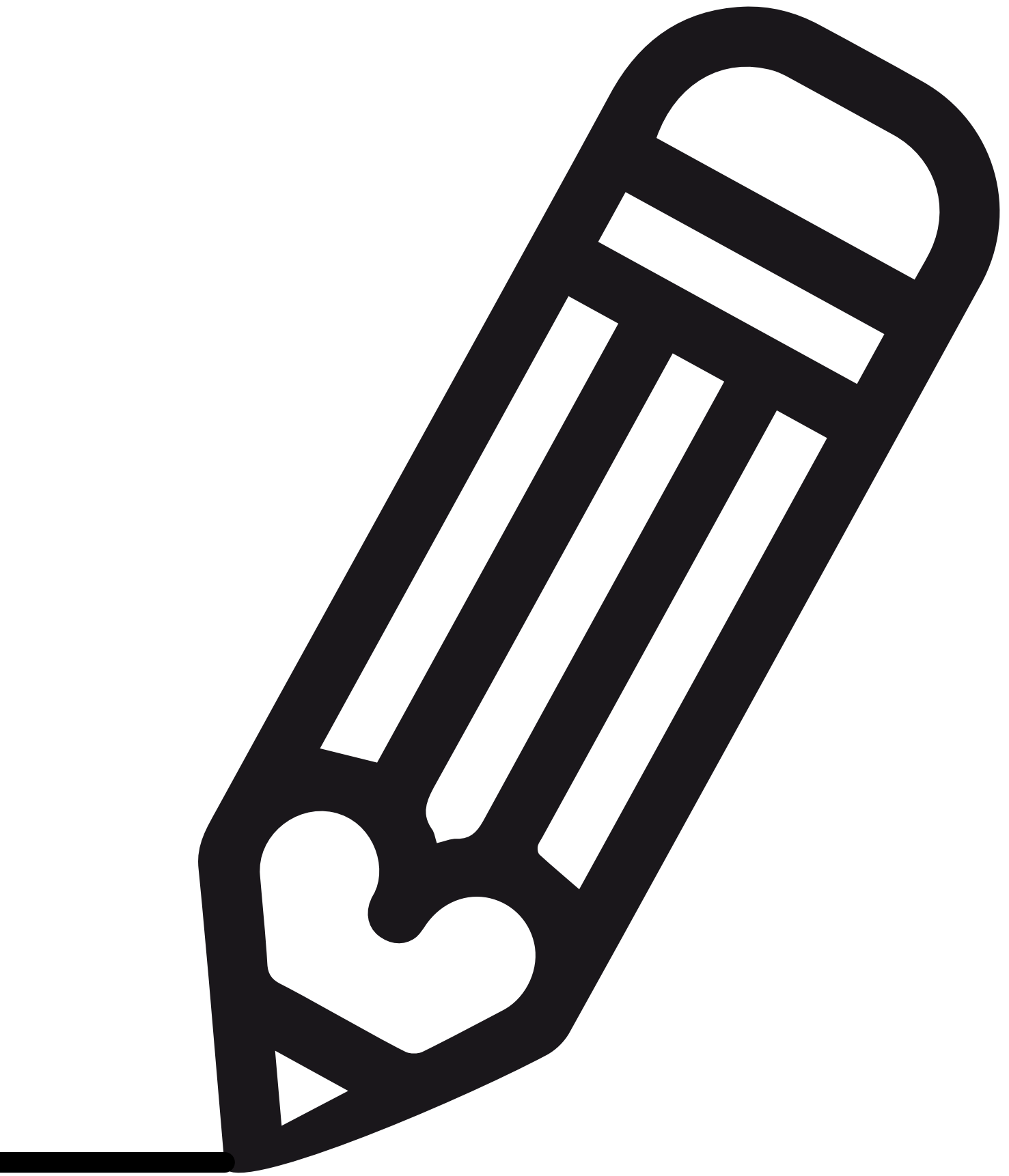
(Vgl.: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>)

Unterschrift _____ Datum _____

E-Mail: _____

Telefon: _____

Adresse: _____





Hier finden sich **NÜTZLICHE METHODEN**
für das Erstellen von Skript und Storyboard sowie
für die Planung eines Digital Storytelling-Workshops.

Mehr auf der Website von KVALUES **WWW.KVALUES.EU**



Diese Publikation wurde im Rahmen des Projektes KVALUES -
Key competences: Validating Adult Learners' edUcational ExperienceS erstellt.
<http://www.kvalues.eu/> (527436-LLP-1-2012-1-IT-GRUNDTVIG-GMP)

PROJEKTPARTNER:



Grimme
Institut



Projektkoordinatorin: Barbara Tieri

Projektmanager: Antonia Liguori, Steve Bellis, Guido Kowalski, Laura Bove, Antonia Silvaggi, Bo Westas, Amanda Sjöquist, Johanna Järnfeldt, Mihkel Salm, Vesselin Kantchev, Georgi Kantchev

Autoren:

Steve Bellis, Gilly Adams

Bearbeitung: Antonia Liguori, Susanna Fontana

Grafik: Daniela Bassi - Icons from: www.iconfinder.com

Bildquellen:

Steve Bellis; www.flickr.com: Alan Levine, Florian Fromm, Pete O'Shea, Lance Shields, superkimbo, flattop341, Dan Machold, B Zedan, Ares Nguyen, thebarrowboy.

Vielen Dank an:

Steve, Guido, Georg, Vesselin, Nina, Aglika, Pavlen, Harizan, Diana, Helis, Katre, Mihkel, Marie-Helene, Erle, Aivar, Laura, Antonia, Armando, Marta, Ginestra, Claudio, Andrea, Dawood, Sophie, Carin, Hans, Johanna and Jenny.

Gedruckt 2014.



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

