



**STORY
LIGHT**



Co-funded by
the European Union

Identität und Stärkung von Migrantinnen durch digitales Storytelling

Lernszenarien für die Erwachsenenbildung

Vorbereitet von:
VNB



Inhalt

Was ist digitales Storytelling?	3
Warum brauchen wir digitales Storytelling in der Erwachsenenbildung?	4
Digitales Storytelling als Bildungsstrategie	4
Digitales Storytelling als Lernaktivität	5
Praktische Überlegungen für die Erwachsenenbildung	5
Methodologische Gemeinsamkeiten aller Szenarien	6
Kompetenzziele (gemäß dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen)	6
Verweis auf die fünf Kompetenzbereiche von DigComp	8
Pädagogische Struktur	9
Storylight-Kompetenzraster	9
Begleitende pädagogische Werkzeuge	10
Reflexionsfragen	10
Szenario 1: "Meine Ankunft – Wege zu einem neuen Leben"	11
Szenario 2: "Frauen, die mich geprägt haben"	12
Szenario 3: "Mein Wohnort – unser Zuhause"	13
Szenario 4: "Erinnerungen an meine Kindheit"	14
Szenario 5: "Mein Beruf – mein Weg"	15
Szenario 6: "Meine Sprache – meine Stimme"	16
Szenario 7: "Frauen erzählen (Hallo)Geschichten"	17
Szenario 8: "Bilder der Zukunft – Ich im Jahr 2030"	18
Szenario 9: "Meine Nachbarschaft – Begegnungen und Geschichten"	19
Szenario 10: "Meine Talente sichtbar machen"	20
Methodische Umsetzung	21
Evaluation	21
Bibliographie und Quellen	22
Über das Projekt	24

Einleitung

Dieses Toolkit wurde für Institutionen und Mitarbeitende in der Erwachsenenbildung entwickelt. Es enthält Lernszenarien für den Einsatz digitalen Storytellings für Frauen mit Migrationsvorgeschichte, verknüpft verschiedene Anwendungsbereiche des digitalen Storytellings miteinander und präsentiert Komponenten für inklusives und barrierefreies (Online-) Lernen für marginalisierte Gruppen.

- **Übergeordnete Lernziele:** Förderung von Selbstwirksamkeit, sprachlichem Ausdruck und sozialer Teilhabe
- **Zielgruppen:** Migrantinnen als Teilnehmerinnen an Erwachsenenbildung (z. B. in Sprachkursen, Integrationskursen, beruflicher Vorbereitung)
- **Voraussetzungen:** Grundkenntnisse in der Zweitsprache (A2–B2), keine speziellen IT-Vorkenntnisse erforderlich
- **Methodik:** Projektorientiertes, handlungsorientiertes und biografisches Lernen
- **Kompetenzbereiche:** sprachliche, digitale, soziale und persönliche Kompetenzen

Was ist digitales Storytelling?

Digitales Storytelling (DST) ist ein pädagogischer Ansatz, der Storytelling mit modernen digitalen Werkzeugen wie Audio, Video, Bildern und interaktiven Medien kombiniert. In der Erwachsenenbildung ist DST eine effektive Methode, um das Engagement zu verbessern, um Reflexion zu fördern und die Entwicklung digitaler Fähigkeiten zu unterstützen.

Digitales Storytelling ist sowohl eine **Bildungsstrategie als auch** eine **Lernaktivität**. Es ermöglicht Erwachsenenpädagog:innen, Lernende aktiv einzubinden, ihre Erfahrungen anzuerkennen und wichtige digitale und narrative Fähigkeiten zu entwickeln. Durch den Einsatz von Geschichten in digitalen Formaten können Lehrkräfte sinnvolle, inklusive und interaktive Lernerfahrungen schaffen, die es erwachsenen Lernenden ermöglichen, sich auszudrücken, sich mit anderen zu verbinden und Wissen auf praktische Weise anzuwenden.

Warum brauchen wir digitales Storytelling in der Erwachsenenbildung?

Erwachsene bringen oft unterschiedliche Lebenserfahrungen, kulturelle Hintergründe und Lernbedürfnisse mit. DST bietet mehrere Vorteile:

- **Personalisiertes Lernen:** Lernende können ihre eigenen Erfahrungen teilen und erkunden, wodurch das Lernen relevant und sinnvoll wird.
- **Kompetenzentwicklung:** DST fördert kritisches Denken, Kreativität, digitale Kompetenz, Kommunikation und narrative Fähigkeiten.
- **Engagement und Motivation:** Multimedia-Formate machen das Lernen interaktiv und anregend, was die Motivation der Lernenden steigert.
- **Reflexion:** Erwachsene Lernende können über persönliche Erfahrungen, Herausforderungen und Erfolge reflektieren und so sowohl die kognitive als auch die emotionale Entwicklung fördern.

Digitales Storytelling als Bildungsstrategie

Im Unterricht *mit* DST können digitale Geschichten als Medium zur Vermittlung von Inhalten genutzt werden. Beispiele:

- **Bildungsgeschichten:** Verwendung digitaler Erzählungen, um Konzepte, Fallstudien oder historische Ereignisse zu veranschaulichen.
- **Szenariobasiertes Lernen:** Erstellen Sie digitale Simulationen oder interaktive Geschichten, um reale Situationen zu erforschen.
- **Multimediale Präsentationen:** Integrieren Sie Videos, Audioclips oder interaktives Storytelling, um die Lektionen auf ansprechende Weise zu erklären.

Bei diesem Ansatz hilft die Lehrkraft hauptsächlich den Lernenden dabei, digitale Geschichten zuzulassen, zu interpretieren und mit ihnen zu interagieren, um das Verständnis zu verbessern.

Digitales Storytelling als Lernaktivität

Das Unterrichten *durch* DST konzentriert sich darauf, Lernenden dabei zu helfen, **ihre eigenen digitalen Geschichten zu erstellen**. Dieser Prozess umfasst typischerweise:

1. **Story-Ideenfindung:** Lernende reflektieren über Erfahrungen, Wissen oder Fähigkeiten, um Ideen für Geschichten zu entwickeln.
2. **Drehbuchschreiben und Planung:** Strukturierung der Erzählung, Identifizierung von Schlüsselbotschaften und Planung multimedialer Elemente.
3. **Digitale Produktion:** Einsatz von Werkzeugen (z. B. Videoeditoren, Audio-Software oder Storyboard-Apps), um multimediale Inhalte zu erstellen.
4. **Teilen und Feedback:** Geschichten für Kolleg:innen zur Diskussion, Reflexion und zum Lernen präsentieren.

Durch diesen Prozess verbessern die Lernenden kritisches Denken, digitale Fähigkeiten, Ausdrucksfähigkeit und Zusammenarbeit und vertiefen gleichzeitig ihr Verständnis der Fachinhalte.

Praktische Überlegungen für die Erwachsenenbildung

Bei DST in der Erwachsenenbildung sollte Folgendes berücksichtigt werden:

- **Zugänglichkeit:** Stellen Sie sicher, dass Werkzeuge und Plattformen benutzerfreundlich, zugänglich und für Lernende mit unterschiedlichen digitalen Fähigkeiten anwendbar sind.
- **Relevanz:** Wählen Sie Themen und Geschichten, die an die Erfahrungen und Ziele erwachsener Lernender anknüpfen, oder lassen Sie die Lernenden ihre Themen und Zielsetzungen selbst bestimmen.
- **Unterstützendes Umfeld:** Bieten Sie während des gesamten Erzählprozesses Anleitung, Rahmen und konstruktives Feedback.
- **Lehrplanintegration:** Richten Sie die Aktivitäten auf Lernziele aus.

Methodologische Gemeinsamkeiten aller Szenarien

- Narrative Identifikation: Geschichten werden fragmentarisch erlebt, mit Entscheidungen
- Reflexion: Schreibaufgabe oder Austausch (z. B. "Was hat mich heute berührt?")
- Peer-Learning: Optionaler Gruppenmodus: gemeinsam Szenen analysieren, die Rollen tauschen
- Sprachliche Stärkung: Hilfen auf Abruf (Vokabeln, Synonyme, Satzmuster), situationsbezogene Hilfsmittel

Kompetenzziele (gemäß dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen)

- Sprachliche Kompetenz: Erzählung, Beschreibung, Argumentation in mündlicher und schriftlicher Form (A2–B2)
- Digitale Kompetenz (DigComp): Informationsverarbeitung, Medienproduktion, Kommunikation im digitalen Raum
- Soziale und persönliche Fähigkeiten: Teamarbeit, Reflexion, interkulturelle Kommunikation, Selbstvertrauen
- Kulturelle Kompetenz: das Verständnis der eigenen und der kulturellen Perspektiven anderer

Referenzrahmen für die Storylight-Lernszenarien

Basierend auf dem EU-Referenzrahmen für digitale Kompetenzen (DigComp 2.2)

Ziel: Förderung der digitalen, sprachlichen und sozialen Kompetenz von Migrantinnen in der Erwachsenenbildung durch interaktives digitales Storytelling.

Leitprinzipien des Rahmens

Der Bildungsrahmen von **Storylight** positioniert interaktives digitales Storytelling als Brücke **zwischen Spracherwerb, Medienkompetenz und Empowerment**. Es macht das DigComp-Framework für die Erwachsenenbildung praktisch nutzbar, indem es

- digitale Teilhabe mit individueller Sinnstiftung verknüpft,
- Lernprozesse auf Selbstwirksamkeit und interkulturelles Verständnis ausrichtet
- Erwachsenenpädagog:innen eine strukturierte Orientierung für kompetenzorientiertes Lernen bietet.

Grundlegende pädagogische Haltung

- Empowerment durch Storytelling: persönliche Geschichten als Quelle von Identität, Selbstwirksamkeit und Beteiligung.
- Lernen ist ein gemeinschaftlicher, reflexiver Prozess, der sich durch digitale Medien zeitgemäß vermittelt lässt
- Gleicher Zugang: digitale Inklusion und zugängliche Werkzeuge.
- Förderung eines selbstgesteuerten Lernens, das an den Erfahrungen der Lernenden ansetzt und auf aktives, handlungsorientiertes Tun ausgerichtet ist.

Methodische Grundlage

- Erzählzyklus als iterativer Lernprozess: Reflexion → Gestaltung → Produktion → Präsentation → erneute Reflexion.
- Integration von Peer-Learning, Feedback und Sprachunterstützung in allen Phasen.
- Projektbasiertes Lernen mit interaktiven digitalen Werkzeugen, die auf niedrigschwellige und mobile Weise genutzt werden können.

Verweis auf die fünf Kompetenzbereiche von DigComp

DigComp-Gebiet	Kompetenzziele (Storylight)	Lernaktivitäten & Methoden	Beispiele aus Storylight-Szenarien
1. Informations- und Datenkompetenz	Suche nach Informationen, analysiere sie und integriere sie in deine eigenen Erzählungen.	- Forschung zu Orten, Menschen, kulturellen Themen – Diskussion von Quellenbewertung, Urheberrecht und Lizenzen	Szenario 3 "Mein Wohnort – unser Zuhause" Szenario 7 "Frauen erzählen (Hallo)Geschichten"
2. Kommunikation & Zusammenarbeit	Digitale Werkzeuge für Kommunikation und Austausch nutzen; interkulturelles Verständnis fördern.	- Gemeinsame Produktion und Peer-Feedback über Online-Plattformen – Austausch über Sprach- und Kulturgrenzen hinweg	Szenario 2 "Frauen, die mich geprägt haben" Szenario 6: "Meine Sprache – meine Stimme"
3. Digitale Inhaltserstellung	Entwerfen, bearbeiten und veröffentlichen Sie Ihre eigenen digitalen Produkte.	- Arbeit mit Video-, Audio- und Grafikwerkzeugen (Canva, Audacity, WeVideo) - Storyboard- und Drehbuch	Alle Szenarien – besonders 1, 4, 5, 8
4. Sicherheit	Entwickeln Sie das Bewusstsein für Datenschutz, Urheberrecht und digitale Selbstbestimmung.	- Einführung in Datenschutz und Einwilligungserklärungen – Reflexion über die eigene digitale Identität	Szenario 5 "Mein Beruf – Mein Weg" Szenario 7 "Frauen erzählen (Hi)stories"
5. Problemlösung und weiterführendes Lernen	Wähle digitale Werkzeuge unabhängig und nutze sie, um Aufgaben zu lösen.	- Werkzeugerkundung, kreative Problemlösung in Projekten – Reflexion über Lernprozesse im digitalen Portfolio	Szenario 8 "Bilder der Zukunft – Ich im Jahr 2030"

Pädagogische Struktur

Lernphasen (basierend auf DigComp):

1. **Sensibilisierung & Orientierung (B1, B2)**
Einführung in digitale Werkzeuge, Reflexion über digitale Teilnahme, Diskussion über Medienkompetenz. → *DigComp 1 & 2*
2. **Entwicklung und Produktion (B3)**
Erstellung eigener digitaler Geschichten unter Berücksichtigung von Sicherheit und Urheberrecht. → *DigComp 3 & 4*
3. **Reflexion & Präsentation (B5)**
Selbst- und Peer-Reflexion, Präsentation im digitalen Raum, Entwicklung von Problemlösungsstrategien. → *DigComp 5*

Storylight-Kompetenzraster

Kompetenzniveau (laut DigComp)	Storylight-Referenz / Lernziel	Beispielhafte Tätigkeit
A1 – Basics	Erste Nutzung digitaler Werkzeuge, Verständnis von Medieninhalten	Canva oder Audacity mit Anleitung verwenden
A2 – Struktur	Eigenständige Nutzung einfacher digitaler Werkzeuge	Ihre eigene digitale Kurzgeschichte erstellen
B1 – Selbstständigkeit	Kombination mehrerer Werkzeuge, Nutzung interaktiver digitaler Ressourcen	Produktion eines Videoporträts oder Podcasts
B2 – Erweiterung	Kritische Bewertung digitaler Inhalte und selbstbestimmter Nutzung	Entwicklung einer Online-Galerie oder eines Empowerment-Portfolios

Begleitende pädagogische Werkzeuge

- **Empowerment-Portfolio:** Dokumentation des Lernfortschritts in Bezug auf DigComp-Kompetenzen.
- **Selbst- und Peer-Evaluation:** Reflexion über digitale Fähigkeiten (Werkzeugwahl, Zusammenarbeit, Datenschutz).
- **Trainer:innen-Leitfaden:** Anleitung, wie man jede Aktivität einem oder mehreren DigComp-Bereichen zuordnet.

Reflexionsfragen

- Wie hat sich meine digitale Kompetenz verändert?
- Wie kann ich digitale Werkzeuge in meinem Alltag weiterhin nutzen?
- Welche Aspekte meiner Geschichte möchte ich digital sichtbar machen – und warum?

Lernszenarien

Szenario 1: "Meine Ankunft – Wege zu einem neuen Leben"

Ziel: Über die eigene Migrationserfahrung nachzudenken und den sprachlichen Ausdruck zu fördern.

Beschreibung: Die Teilnehmerinnen erstellen kurze digitale Geschichten (2–3 Minuten) über ihre Ankunft in einem neuen Land: Erwartungen, erste Eindrücke, Herausforderungen. Wie war die Ankunft? Was war schwierig? Was gab Mut?

Durch ihre Entscheidungen beim Anschauen der interaktiven Storylight-Videos können sie die Geschichten aktiv beeinflussen. Andere Teilnehmerinnen erzählen ihre eigenen Geschichten – als Spiegel oder als Inspiration.

Lernziele:

- Förderung von Erzählfähigkeiten in der zweiten Sprache
- Entwicklung grundlegender digitaler Fähigkeiten (Tonaufnahme, Bildbearbeitung)
- Stärkung von Identität und Selbstvertrauen

Stärkungsziele:

- Die eigene Migrationsbiografie als wertvoll und erzählenswert zu verstehen
- Identifikation mit mehreren Identitäten (familiäre Rollen, berufliche Positionen, Lernbiografien, kulturelle Zugehörigkeiten, Mehrsprachige, Medienproduzentin)
- Austausch mit den Geschichten anderer – "Ich bin nicht allein"

Sprachunterstützung:

- Biografische Erzählung: Vergangenheit, Gefühle, Hoffnungen
- Erste und zweite Person (Ich, du – Dialoge)
- Aufbau eines individuellen Vokabulars um Identität herum

Materialien/Werkzeuge: Storyboard-Vorlage, Smartphone, Audacity, Canva

Ergebnisse: Audio - oder Videogeschichte über den eigenen Neuanfang

Szenario 2: "Frauen, die mich geprägt haben"

Ziel: Interkulturelle Perspektiven auf Vorbilder und weibliche Vorbilder sichtbar zu machen.

Beschreibung: Jede Teilnehmerin teilt digital eine Frau (z. B. Lehrerin, Aktivistin, Mutter), die sie inspiriert hat. Die Geschichten werden mit Fotos, Musik und Text kombiniert.

Lernziele:

- Umgang mit Geschlechterrollen und -werten
- Erweiterung des Vokabulars zu Themen wie Familie, Arbeit, Bildung
- Förderung kreativer Ausdrucksformen

Stärkungsziele:

- Die eigene Wertschätzung für weibliche Vorbilder entwickeln
- Mehrdimensionale Rollenidentität wahrnehmen und anerkennen
- Selbstvertrauen und Stolz auf die eigenen Erfahrungen stärken

Sprachunterstützung:

- Verwendung von Vergangenheitsformen (Perfekt, Vergangenheit) für die biografische Erzählung
- Adjektive und Bewertungen zur Beschreibung von Eigenschaften und Handlungen
- Formulierung von Meinungen und Gefühlen ("Sie hat mich inspiriert, weil...")

Materialien/Werkzeuge: Fotoarchiv, Canva für digitales Design, Sprachaufnahme-App

Ergebnisse: Digitales Porträt oder Kurzvideo

Szenario 3: "Mein Wohnort – unser Zuhause"

Ziel: Die Beteiligung und Zugehörigkeit in der lokalen Gemeinschaft zu fördern.

Beschreibung: In kleinen Gruppen produzieren die Teilnehmerinnen digitale Touren oder Videogeschichten über Orte, die ihnen wichtig sind (z. B. Markt, Schule, Park). Die Geschichten zeigen persönliche Perspektiven auf den Wohnort und fördern einen Austausch über Gemeinschaft und Integration.

Lernziele:

- Digitale Werkzeuge lernen (z. B. Karten-Apps, Foto-Apps, Videobearbeitung)
- Entwicklung von Präsentations- und Teamarbeitsfähigkeiten
- Förderung der lokalen Integration und Bürger:innenbeteiligung

Stärkungsziele:

- Die eigenen Beiträge zum Gemeinschaftsleben bewusst wahrnehmen
- Stolz auf die eigene Rolle in der lokalen Umgebung entwickeln
- Austausch und Vernetzung mit anderen Teilnehmenden fördern und aktive Teilhabe stärken

Sprachunterstützung:

- Vokabular zu Orten, Wegbeschreibungen, Aktivitäten und öffentlichen Einrichtungen
- Verwendung von Imperativen und Anweisungen ("Fahr geradeaus...", "Links abbiegen...")
- Erzählformen: Präsens für die aktuelle Situation, Perfekt für Erfahrungen

Materialien/Werkzeuge: Smartphone oder Tablet, Google Maps/Maps-Apps

Ergebnisse: Digitaler Stadtpaziergang oder Gruppenvideo

Szenario 4: "Erinnerungen an meine Kindheit"

Ziel: Erzählfähigkeiten und emotionalen Ausdruck zu fördern.

Beschreibung: Die Teilnehmerinnen erzählen Kindheitserinnerungen in Form einer digitalen Bildgeschichte mit Fotos, Musik und gesprochenem Text. Die Geschichten können besondere Momente, Traditionen, Familienrituale oder prägende Erfahrungen enthalten.

Lernziele:

- Digitale Werkzeuge kennenlernen (z. B. Karten-Apps, Foto-Apps, Videobearbeitung)
- Entwicklung von Präsentations- und Teamarbeitsfähigkeiten
- Förderung der lokalen Integration und Bürger:innenbeteiligung

Stärkungsziele:

- Wertschätzung der eigenen Biografie und Erfahrungen
- Stärkung von Selbstvertrauen und Ausdruckskraft
- Austausch mit anderen Teilnehmerinnen: "Meine Geschichte zählt"

Sprachunterstützung:

- Verwendung von Vergangenheitsformen (Vergangenheit, Perfekt)
- Ausdruck von Emotionen und Reflexionen
- Ein persönliches Vokabular rund um Kindheit, Familie und Gefühle aufbauen

Materialien/Werkzeuge: PowerPoint, Canva, kostenloses Musikarchiv

Ergebnisse: Diashow mit Musik und gesprochenem Text

Szenario 5: "Mein Beruf – mein Weg"

Ziel: Unterstützung der professionellen (Wieder-)Integration und Selbstpräsentation. Reflexion über die eigene berufliche Laufbahn oder die Darstellung eines gewünschten Berufs

Beschreibung: Die Teilnehmerinnen erstellen kurze Videoporträts über ihre berufliche Laufbahn, ihre Fähigkeiten oder ihren gewünschten Beruf. Die Videoporträts können als digitales Anwendungselement verwendet werden oder als persönliche Reflexion über die eigenen Fähigkeiten und Ziele dienen.

Lernziele:

- Vermittlung beruflicher Fähigkeiten in der Erzählform
- Selbstvertrauen in Bezug auf die Fähigkeiten aufbauen
- Einführung in professionelle Kommunikationsformen und digitale Werkzeuge

Stärkungsziele:

- Anerkennung der eigenen Fähigkeiten und Kompetenzen
- Visualisierung berufliches Potenzials und Ambitionen
- Motivation, den eigenen Karriereweg aktiv mitzugestalten

Sprachunterstützung:

- Technischer Wortschatz zu Beruf, Aufgaben, Ausbildung, Kompetenzen
- Verwendung der Ich-Form zur Selbstpräsentation
- Formulierungen für zukünftige Perspektiven und Ziele ("Ich will...", "Mein Ziel ist...")

Materialien/Werkzeuge: Video Portrait Tool, Smartphone, Canva CV

Ergebnisse: Digitales Videoporträt oder Online-Profil (z. B. zur Anwendung)

Szenario 6: "Meine Sprache – meine Stimme"

Ziel: Förderung von Mehrsprachigkeit und der Wertschätzung sprachlicher Vielfalt.

Beschreibung: Jede Teilnehmerin kreiert eine Geschichte, die Elemente ihrer Muttersprache und der neuen Landessprache (z. B. zweisprachiges Gedicht, Lied oder Dialog) verbindet.

Lernziele:

- Bewusstsein für sprachliche Identität stärken
- Verbesserung der Aussprache und des Sprachbewusstseins
- Kreativer Einsatz von Mehrsprachigkeit

Stärkungsziele:

- Anerkennung und Wertschätzung der eigenen Mehrsprachigkeit
- Stärkung der individuellen Stimme und Ausdruckskraft
- Förderung des gegenseitigen Respekts und der Identifikation in der Gruppe

Sprachunterstützung:

- Integration von Muttersprache und Zweitsprache im narrativen Kontext
- Vokabular und Formulierungen zu Gefühlen, Erfahrungen und kulturellen Themen
- Übung von Dialogen, Reimen, Rhythmus oder poetischer Sprache

Materialien/Werkzeuge: Sprachaufnahme-App, Padlet, Soundcloud

Ergebnisse: Zweisprachige Audio- oder Videohistorie

Szenario 7: "Frauen erzählen (Hallo)Geschichten"

Ziel: Migrantinnenperspektiven in Vergangenheit und Gegenwart sichtbar zu machen.
Förderung historischer Reflexion und gesellschaftlicher Teilhabe

Beschreibung: In Zusammenarbeit mit lokalen Museen oder Kulturzentren erstellen Migrantinnen digitale Kurzfilme, die persönliche und historische Erfahrungen verbinden. Die Filme können Interviews, Archivmaterial oder eigene Erzählungen enthalten.

Lernziele:

- Historisches und kulturelles Lernen
- Medienkompetenz und kritische Reflexion über Repräsentation
- Förderung der sozialen Teilhabe

Stärkungsziele:

- Visualisierung der eigenen Erfahrungen und Perspektiven
- Stärkung des Selbstvertrauens und der sozialen Teilhabe
- Motivation, die eigenen Geschichten als wertvoll und relevant zu sehen.

Sprachunterstützung:

- Verwendung von Vergangenheitsformen (Perfekt, Vergangenheit) für historische Erzählungen
- Vokabular zu Geschichte, Kultur, sozialen Themen
- Formulierung von Verbindungen zwischen Vergangenheit und Gegenwart

Materialien/Werkzeuge: Canva Video, Audacity, lokale Partner (Museum, Medienbibliothek)

Ergebnisse: Historisch-persönlicher Kurzfilm

Szenario 8: "Bilder der Zukunft – Ich im Jahr 2030"

Ziel: Visionen, zukünftige Fähigkeiten und digitale Kreativität zu fördern. Reflexion über persönliche Ziele, Wünsche und Perspektiven

Beschreibung: Die Teilnehmerinnen erstellen ein digitales Storyboard oder Video, das ihre Träume, Wünsche oder Pläne zeigt.

Lernziele:

- Selbstreflexion und Zielorientierung
- Förderung der Medienproduktion (Storyboard, Animation, Ton)
- Stärkung von Motivation und Handlungsfähigkeit
- Präsentation im öffentlichen Raum

Stärkungsziele:

- Visualisierung der eigenen Ideen für die Zukunft und Potenziale
- Stärkung des Selbstvertrauens und der Entscheidungsfähigkeit
- Förderung von Verantwortung und aktives Leben

Sprachunterstützung:

- Formulierung von Zukunftsperspektiven mit Zukunftsform und Kondition ("Ich will...", "Wenn ich..., dann...")
- Erweiterung des Vokabulars über Träume, Ziele und Pläne
- Narratives Erzählen und kreative Ausdrucksformen

Materialien/Werkzeuge: Storyboard-Vorlagen, Animoto, Adobe Express

Ergebnisse: Creative Future Film oder Digitales Manifest

Szenario 9: "Meine Nachbarschaft – Begegnungen und Geschichten"

Ziel

- Förderung der sozialen Teilhabe und des interkulturellen Austauschs
- Individuelle Perspektiven auf die lokale Gemeinschaft sichtbar machen

Beschreibung

Die Teilnehmerinnen erstellen digitale Mini-Berichte über Begegnungen, Aktivitäten oder besondere Orte in ihrer Nachbarschaft. Sie dokumentieren alltägliche Situationen, Gespräche oder persönliche Eindrücke und verbinden sie mit ihren eigenen Geschichten.

Lernziele

- Orte, Menschen und Situationen zu beschreiben sowie narrative Formen anzuwenden
- Förderung von Empathie, Zugehörigkeitsgefühl und interkulturellem Verständnis
- Die eigene Perspektive sichtbar machen und das Selbstvertrauen stärken

Sprachunterstützung

- Vokabular über das Alltagsleben, Begegnungen, Orte und Aktivitäten
- Verwendung des Präsens für aktuelle Situationen, Perfekt für Erlebnisse
- Formulierung von Meinungen und Beobachtungen

Materialien / Werkzeuge

Smartphone oder Tablet, Videobearbeitungs-Apps (z. B. Canva Video, iMovie)

Ergebnisse

Digitaler Mini-Bericht über die eigene Nachbarschaft

Szenario 10: "Meine Talente sichtbar machen"

Ziel

- Förderung der Selbstwirksamkeit und individuelle Kompetenzentwicklung
- Visualisierung persönlicher Fähigkeiten und Interessen

Beschreibung

Die Teilnehmer erstellen digitale Porträts oder kurze Videos, in denen sie ihre Talente, Hobbys oder besonderen Fähigkeiten präsentieren. Die Geschichten können kreativ umgesetzt werden, z. B. durch Tutorials, Performances oder digitale Collagen.

Lernziele

- Darstellung der eigenen Kompetenzen in erzählerischer Form und Verwendung geeigneten Vokabulars
- Medienkompetenz durch das Aufzeichnen, Bearbeiten und Präsentieren digitaler Inhalte aufbauen
- Förderung von Selbstvertrauen und Reflexion über die eigenen Stärken

Stärkungsziele

- Anerkennung der eigenen Talente und des eigenen Potenzials
- Individuelle Beiträge zur Gemeinschaft sichtbar machen
- Motivation, persönliche Fähigkeiten zu entwickeln

Sprachunterstützung

- Beschreiben Sie Aktivitäten, Fähigkeiten und Prozesse
- Formulierungen für Präsentationen und Anweisungen in der Ich-Form
- Erweiterung des Vokabulars zu Hobbys, Interessen und Kompetenzen

Materialien / Werkzeuge

Smartphone oder Tablet, Videobearbeitungs-Apps (Canva Video, iMovie), Storyboard oder Notizblätter zur Planung

Ergebnisse

Digitales Porträt oder kurzes Video über Talente und Fähigkeiten

Methodische Umsetzung

Eintrittsphase

- Inhalt: Einführung in das Storytelling, Beispiele
- Methoden: Brainstorming, Gruppendiskussion, Videoanalyse

Entwicklungsphase

- Inhalt: Erstellung von Storyboard und Drehbuch, Einführung in die Medienproduktion
- Methoden: Schreibübungen, Feedback von Kolleg:innen, Coaching

Produktionsphase

- Inhalt: Aufnahme, Schnitt, Gestaltung visueller Elemente
- Projektarbeit in kleinen Gruppen

Reflexionsphase

- Inhalt: Feedback, Sprachunterstützung, digitale Reflexion
- Methoden: Lernjournal, Gruppendiskussion

Präsentationsphase

- Inhalt: Abschlussveranstaltung oder Online-Galerie
- Methoden: Ergebnispräsentation, Screening der Projekte, Zertifikatsübergabe

Evaluation

Instrumente:

- Führung eines Lernjournals oder Portfolios zur Dokumentation des individuellen Lernprozesses
- Feedbackformulare für Selbstbewertung und Peer-Evaluation
- Beobachtungsbögen zur Erfassung von Sprachkenntnissen, Medienkompetenz und Teamarbeit
- Bewertung der Präsentation anhand vorher festgelegter, transparenter Kriterien

Bibliographie und Quellen

Technische Literatur:

- DigComp 2.2: Der digitale Kompetenzrahmen für Bürger.
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>
- Lambert, J. (2013). Digital Storytelling: Leben festhalten, Gemeinschaft schaffen (4. Auflage). Routledge.
- Lundby, K. (Hrsg.). (2008). Digitales Geschichtenerzählen, mediatisierte Geschichten: Selbstrepräsentationen in neuen Medien. Peter Lang.
- Couldry, N. (2008). Digitales Geschichtenerzählen, Medienforschung und Demokratie: Konzeptuelle Entscheidungen und alternative Zukünfte. Das Fibreculture Journal, (13).
- Burgess, J. (2006). Gewöhnliche Stimmen hören: Kulturwissenschaften, volkstümliche Kreativität und digitales Geschichtenerzählen. Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, 20(2), 201–214.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). Die vermittelte Konstruktion der Realität. Polity Press.
- Cesário, Vanessa e. al. (2021): Förderung der sozialen Inklusion rund um kulturelles Erbe durch kollaboratives digitales Storytelling. Konferenzvortrag:
https://memeproject.eu/images/Papers/ArtsIT_fieldstudy_preprint_THIS.pdf
- Emert, Toby (2014): Interaktives digitales Geschichtenerzählen mit Flüchtlingskindern. Sprachkunst. 91. 401-415. 10.58680/LA201425470.

Migration & Empowerment:

- Bath, Meghna (2019): Stärkung von Einwandererinnen und Flüchtlingsfrauen durch digitales Storytelling. Ms. Magazine:
<https://msmagazine.com/2019/10/14/empowering-migrant-women-through-digital-storytelling/>

- Tacchi, J., Slater, D., & Hearn, G. (2003). Ethnographisches Aktionsforschungshandbuch. UNESCO.
- Drotner, K., & Schröder, K. C. (Hrsg.). (2013). Museumskommunikation und soziale Medien: Das vernetzte Museum. Routledge.
- Ramasubramanian, S. (2016). Achtsame Medien: Medienkompetenz für persönlichen und sozialen Wandel. Routledge.
- Retis, J., & Tsagarousianou, R. (Hrsg.). (2019). Das Handbuch der Diaspora, Medien und Kultur. Wiley-Blackwell.

Praktische Projekte / Fallstudien:

- Stories That Move – Online-Tool für digitales Erzählen von Geschichten über Vielfalt und Migration. (<https://www.storiesthatmove.org>)
- Digital Storytelling for Empowerment of Migrant Women (DiSoMI) – Erasmus+ Projekt, 2019–2022 <https://disomi.eu>.
- BBC Capture Wales – Frühes digitales Erzählprojekt mit partizipativem Ansatz. (BBC, 2001–2008).
- UNESCO Digital Storytelling Initiatives – Projekte zur Förderung der Medienkompetenz bei Frauen und Migranten. (<https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy>)

Über das Projekt

Storylight möchte die Lücke zwischen Frauen mit Migrationsvorgeschichte und ihrer soziopolitischen Inklusion überbrücken, indem sie maßgeschneiderte Workshops und Lernmaterialien anbietet, um ihr Wissen und ihre Fähigkeiten zur Erstellung digitaler Geschichten zu erweitern. Die Teilnehmerinnen erhalten die notwendigen Werkzeuge, um ihre persönlichen Erfahrungen zu teilen, damit sie sich in Zeiten der Entmachtung gestärkt fühlen und ihre Stimmen und Sichtbarkeit lokal sowie in ganz Europa stärken.

Um die Wirkung zu maximieren, fördert Storylight lokale Lernzentren als Zentren für lebenslanges Lernen und arbeitet mit Pädagog:innen, der Zivilgesellschaft und kulturellen Institutionen zusammen. Im Rahmen der Projektaktivitäten ist das Ziel, soziale Inklusion, aktive gesellschaftliche Beteiligung und Demokratie zu fördern; um alle Mitglieder der Gesellschaft, einschließlich marginalisierter Gruppen, einzubeziehen und Lernmöglichkeiten zu bieten.

Das Projekt fördert die Zusammenarbeit zwischen Einrichtungen der Erwachsenenbildung, lokalen Lernzentren, Bibliotheken, Museen, der Zivilgesellschaft und der breiteren Öffentlichkeit (NGOs, Kommunalverwaltungen, Gesundheit, Kultur usw.), um den Erwerb digitaler Kompetenzen zu erleichtern, die es Migrantinnen ermöglichen, angesichts von Veränderungen und Unsicherheiten widerstandsfähig und anpassungsfähig zu sein.

Das Projekt stärkt zudem die berufliche Entwicklung von Lehrkräften und Akteur:innen der Erwachsenenbildung, indem es sie weiterbildet, um die Lernmöglichkeiten für marginalisierte Gruppen zu verbessern. Das Projekt integriert digitale und nachhaltige Lehrmethoden, unterstützt so die ökologische und digitale Transformation und gewährleistet gleichberechtigten Zugang sowie Inklusion in der Erwachsenenbildung.

www.storylightproject.eu



Diese Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA