



LERNZIELE UND ABSICHTEN

Das Teilen von Geschichten kann kraftvoll sein und positive Veränderungen bewirken. Digital Storytelling (DST) ist ein multimodaler Ansatz zur Sinnstiftung, der den Umgang mit digitalen und spezifischen Kompetenzen unterstützen kann. Der Fokus des digitalen Storytellings liegt auf der Einbeziehung der individuellen Perspektiven und Kreativität der Schüler:innen. Es kann ein mächtiges Werkzeug sein, um das Interesse der Schüler:innen an einem Thema zu wecken. Digitale Geschichten laden die Schüler:innen ein, Schöpfer:innen von Inhalten zu werden. Sie können in allen Inhaltsbereichen und auf allen Bildungsebenen erstellt werden und integrieren gleichzeitig die Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts, kreativ zu sein, zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. Das vorliegende Lernszenario "Dialog mit dem Gespenst" wird für ein modernes Sprachprojekt entwickelt, um die Schüler:innen spielerisch und sinnvoll mit den Lehrplanmaterialien zu beschäftigen.



NARRATIVE ÜBERSICHT

Geschichten zu erzählen ist eine Fähigkeit wie alles andere. Storytelling funktioniert hervorragend für den Sprachunterricht, kann aber auch verwendet werden, um den Prozess eines STEM-Experiments, Mathematik und disziplinäre Überschneidungen zu beschreiben.

Die Sommerzeit zielt darauf ab, die Schüler:innen mit Inhalten vertraut zu machen. Zum Beispiel ist Ethik in der Forschung ein Thema, das trocken und langweilig sein könnte, aber eine Geschichte über ethische Dilemmata zu erzählen, erweckt sie zum Leben und zeigt die realen langfristigen Folgen von Entscheidungen. Die allerersten Worte in einem Storytelling-Video könnten lauten: "Es war ein schlechter Tag." Sie können auch ein Szenario einrichten, in dem die Lernenden Entscheidungen nach einer Richtlinie treffen müssen. Verwenden Sie die Geschichte, um sie zu motivieren, die relevanten Regeln eines bestimmten Prozesses nachzuschlagen.

In der Tat gibt es eine Reihe von Optionen für die Speicherung: erstellen Sie persönliche Geschichten, Geschichten, die informieren, und Geschichten, die historische Ereignisse nacherzählen. Die Sommerzeitpädagogik kann auch verwendet werden, um soziale Probleme zu erforschen und die Schüler:innen zu befähigen, gebildete, gesunde Entscheidungen zu treffen, da das Erzählen von Geschichten Vorsicht hervorruft.

Die Sommerzeit lehrt die Schüler zu planen und zu organisieren. In der Tat ist Organisation sehr wichtig. Mind-Mapping kann als Ausgangspunkt hilfreich sein. Dann ist es zwingend erforderlich, ein Storyboard zu entwickeln, um deutlich zu machen, welche Schritte zu erarbeiten sind, um sich für die Media zu entscheiden. Podcasts können sehr hilfreich sein, um Feedback zu geben oder die Ausgabe einer umgedrehten Lernsequenz zu übertragen, auch wenn Videositzungen die Dinge transparenter machen. Die erste Entscheidung ist nicht, welche Technologie die Schüler:innen verwenden, sondern zu diskutieren und zu entscheiden, bevor die Schüler:innen die Reise des Erzählens einer Geschichte wagen.

Die Nutzung der Leistungsfähigkeit des Geschichtenerzählens im E-Learning kann sich als eine äußerst effektive Taktik erweisen, um Lernende einzubinden und das Verständnis zu verbessern. In der Lage zu sein, sich auf eine Geschichte zu beziehen, hilft den Schüler:innen, sich zu erinnern. Der Fokus des digital Storytelling liegt auf der Einbeziehung der individuellen Perspektiven und Kreativität der Schüler:innen. Es kann ein mächtiges Werkzeug sein, um das Interesse der Schüler:innen an einem Thema zu wecken. Digitale Geschichten laden die Schüler:innen ein, Schöpfer:innen von Inhalten zu werden. Sie können in allen Inhaltsbereichen und auf allen Bildungsebenen erstellt werden und gleichzeitig die Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts in Bezug auf Kreation, Kommunikation und Zusammenarbeit einbeziehen. Das vorliegende Lernszenario "Dialog mit dem Gespenst" wird für ein modernes Sprachprojekt entwickelt und als zu bewertendes Mini-Projekt genutzt.



BEITRAG ZUM LEHREN UND LERNEN

- Projektbezogenes Lernen
- Kollaboratives Lernen

BEWERTUNG

- Rubrics (vgl. das TeachUP Projekt des EUN Schoolnet) können zur Bewertung verwendet werden.
- Bewertung spezifischer Artefakte, z. B. Festlegen klarer Ziele; die Fähigkeit der Schüler:innen, eine geordnete Erzählung zu präsentieren; Beurteilung der Planung der Schüler:innen; die Präsentation von Inhalten.
- Peer-Feedback und Selbsteinschätzung.



ROLLEN

LEHRENDE

Kontrolle der vorbereiteten Lösungen von zu Hause aus - Arbeitszeit. Interventionen bei der Korrektur von Inhalten, der Vermittlung von Fachwissen oder der Neugestaltung der Storyboards. Coaching-Strategien zum Umdenken oder Umgestalten der Lösungen.

LERNENDE

Die Schüler:innen arbeiten an vorbereiteten Storyboard-Vorlagen. In allen Zyklen der Untersuchung, Entwicklung und Kreation sind die Schüler:innen in der Rolle des aktiven Lernens.

ANDERE

Wenn verfügbar, kann ein externe/r Experte/r die Studierenden in Technologie- und Softwarefragen einführen.



LERNUMGEBUNG

Die Schüler:innen werden aktiv in die Kreation einbezogen: Ein Greenscreen mit voll ausgestattetem Studio kann verwendet werden, ansonsten Greenscreen-Apps, die auf Tablets / iPhones / Smartphones / oder PC-Stationen verfügbar sind; falls vorhanden, können Digitalkameras und Studiogeräte Teil des Setups sein erstellen zone. Die Studierenden entwickeln ihre Arbeiten in der Regel in Gruppen von 3 bis 6 Studierenden. Der Lehrer interagiert mit den Schüler:innen, indem er die Schüler:innen bei der Vorbereitung der Storyboards anleitet und anleitet. Individuell müssen sich die Schüler:innen darauf vorbereiten, mit den Materialien für ihre Geschichten zu arbeiten. Am Ende präsentieren die Schüler:innen ihre Geschichten.



LERNAKTIVITÄTEN

Die Aktivitäten variieren je nach Art der Fächer, den Bildungszielen und dem Grad der kognitiven Entwicklung der Schüler:innen. Ein rigoroser Planungsansatz und eine genauere Vorstellung von den zu erreichenden Zielen sind obligatorisch.

Im gegenwärtigen einfachen Szenario können die Schüler:innen die vorgeschlagene Vorlage verwenden, um eine Geschichte zu einem von ihnen gewählten Thema zu erzählen. Animierte Videos werden erstellt.

Die Schüler werden mit dem Kontext konfrontiert: Sie übernachten in einem schottischen Schloss und werden um Mitternacht vom Geist der Kaste besucht. Die Schüler werden gebeten, den Dialog in der folgenden "Storyboard-Vorlage" zu einem Thema aufzuschreiben, das sie innerhalb des untersuchten Themas auswählen.

Schüler in Gruppen von 3-4 Personen entwickeln ihre Storyboards mit der Vorlage. Die Schüler:innen machen einen Zeichentrickfilm. Sie wählen eine geeignete Einstellung (Hintergrund und Himmel) und zwei Zeichen. Kopieren Sie die Textpassagen für die Dialoge und fügen Sie sie in die dafür vorgesehenen Boxen ein und wählen Sie eine Hintergrundmusik (z.B. Raumgeräusche) aus. Sie geben ihrem Film einen Titel und geben den Namen des Regisseurs in das richtige Feld ein. Sie präsentieren ihren Film: Nach der Vorschau des Films (und möglichen Änderungen) senden Sie eine E-Mail an die Kollegen / Lehrer / etc. Die Schülergruppen erhalten Feedback und Stimmen für ihre Videos.



HERAUSFORDERUNGEN

Es besteht die Notwendigkeit, auf ethische Überlegungen und die faire Verwendung von Materialien zu achten. Außerdem ist es wichtig, die für die Entwicklung geeignete Software und Materialien für die Arbeit auszuwählen. Die Rolle der Lehrperson ist in allen Phasen der DST-Entwicklung von entscheidender Bedeutung.



RESSOURCEN

Individuelle Laptops / Tablets für Studierende, um einen gleichberechtigten Zugang zu Ressourcen zu gewährleisten; Wi-Fi-Zugang.

Notiz- und Mindmapping-Apps ;
Digitalkamera, komplettes Filmstudio oder mobile Kamera

Lernmanagementsystem und Cloud-Raum für die Prototypen.
Fotostudio or Greenscreen Apps
Storyboard-Software



LITERATUR

Beispiele und Workshops zum Thema Sommerzeit:
[StoryCenter](#)

Schritte für die DST-Entwicklung:
[8 Schritte zu großartigem digitalen Storytelling - Transform Learning von Samantha Morra](#)

Rubriken für die Bewertung:
[https://samanthamorra.files.wordpress.com/2014/04/digital-storytelling- Rubrik.pdf](https://samanthamorra.files.wordpress.com/2014/04/digital-storytelling-Rubrik.pdf)

Ethische Überlegungen:
[Diagramme und Tools - Stanford Copyright and Fair Use Center](#)

