



DIGIMI

**Digital Storytelling
for migrant integration**

DIGIMI SCHULUNGSMODULE

**Modul 1: Theorie des Geschichtenerzählens
und Gestaltung des Raums für das
Geschichtenerzählen**

Erstellt von

**STORY
TELLING
CENTRE**



symplexis



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission, AMIF (Asylum, Migration and Integration Fund) Union Actions Programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein [AMIF-2019-AG-CALL. Project number: 957777].



DIGIMI

A. Einleitung

Das Projekt DIGIMI (DIGItal storytelling for Migrant Integration) hat als Hauptziel die Einbeziehung der lokalen Gemeinschaft, um die soziale Integration von Migrant/innen durch freiwillige Aktivitäten zu erleichtern, die Drittstaatsangehörige in Bereichen wie der Erschließung des neuen lokalen Umfelds, der "Sitten, Gebräuche und Gewohnheiten" der neuen Gesellschaft sowie des Verständnisses für letztere durch digital erzählte Geschichten unterstützen. Das Erzählen von Geschichten über gegenwärtige und vergangene Erinnerungen, Interessen und Hoffnungen ist mit Bewältigungsmechanismen verbunden, und neu angekommene Drittstaatsangehörige können ihre Geschichten mit denen von alteingesessenen Migrant/innen und der lokalen Bevölkerung in den betroffenen Partnergemeinden austauschen, vergleichen und miteinander verbinden.

Die folgenden Schulungsmodule sind Teil des DIGIMI-Schulungspakets, das aus einem Digital Storytelling-Tool in Form einer Web-App mit Projektinformation und pädagogischem Material für Fachleute umfasst, die mit Migrant/innen, Geflüchteten und der Gemeinschaft arbeiten. Die Schulungsmodule zielen darauf ab, Fachleute oder Mitglieder der Gemeinschaft bei der Durchführung von Workshops zur sozialen Sensibilisierung mit der Methode des digitalen Geschichtenerzählens zu unterstützen.

Das DIGIMI - Schulungsprogramm besteht aus 3 Modulen

Modul 1 – Einführend: Theorie des Geschichtenerzählens und Gestaltung des Raums für das Geschichtenerzählen

Modul 2 – Sensibilisierungsmaßnahmen für die Gemeinschaft: Wie man digitales Storytelling als Sensibilisierungsinstrument einsetzt

Modul 3 - Praktische Schritte: Konzeption eines auf digitalem Storytelling basierenden Workshops zur sozialen Sensibilisierung in der Gemeinde

Jedes Modul besteht aus 2 bis 4 Einheiten. Die Gesamtdauer eines jeden Moduls beträgt etwa 3 Stunden.

Die Inhalte der Module werden von dem Konsortium des DIGIMI-Projekts erstellt: Storytelling Centre (NL), CESIE (IT), Center for Social Innovation (CY), Eurotraining (GR), COFAC (PT),



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



DIGIMI

Symplexis (GR), Compass (AU), CIBERVOLUNTARIOS (ES), Diversity Development Group (LI), BildungsLAB (AU).

B. Schulungsmodule

1. Modul: Theorie des Geschichtenerzählens und Gestaltung des Raums für das Geschichtenerzählen

MODUL 1	INHALTE		
Titel:	Theorie des Geschichtenerzählens und Gestaltung des Raums für das Geschichtenerzählen		
Lernergebnisse: <ul style="list-style-type: none"> Die Wirkung des Geschichtenerzählens verstehen Die Methoden des Geschichtenerzählens kennenlernen (einschließlich des digitalen Geschichtenerzählens) Lernen wie man eine sichere Umgebung für das Erzählen von Geschichten schafft Den Umgang mit Notfallsituationen während der Erzählsessions vorbereiten 	Was werden die Teilnehmer/innen nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls können (Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen)?		
	Wissen <ul style="list-style-type: none"> Die grundlegende Theorie des Geschichtenerzählens und des digitalen Geschichtenerzählens kennenlernen Die Theorie über die Heldenreise lernen Grundkenntnisse über die Durchführung von Storytelling-Workshops zur sozialen Eingliederung erwerben 	Fähigkeiten <ul style="list-style-type: none"> Geschichten analysieren Eine Geschichte mit Hilfe der Methode des Storytellings erfinden 	Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> Durchführung eines Workshops zum Thema Geschichtenerzählen zur sozialen Eingliederung Ein sicheres Umfeld für das Erzählen von Geschichten schaffen
Gesamtdauer:	3 Stunden		



Co-funded by the AMIF Programme of the European Union



DIGIMI

Eisbrecher -Aktivität 1	Titel der Aktivität	Die Geschichte hinter dem Motiv	Dauer	20 Minuten
	Ziel der Aktivität	Das Eis zwischen den Teilnehmer/innen brechen und die Aktivität in einer angenehmen Atmosphäre und einem kooperativen Klima beginnen		
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Man lernt sich gegenseitig kennen • Eine sichere Umgebung für den Austausch von Geschichten schaffen 		
	Erforderliche Materialien	Eine Vielzahl von Dingen, die vom/der Moderator/in oder Teilnehmer/in für die Aktivität "Lieblingsobjekt" zur Verfügung gestellt werden.		
	Anleitung	<p>Um diese Aktivität durchzuführen, sollte der/die Moderator/in die folgenden Schritte einleiten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sich selbst vorstellen 2. Ein Beispiel für einen Lieblingsgegenstand, der dem/der Teilnehmer/in hilft, eines seiner/ihrer Haupteigenschaften zu verstehen. 3. Die Teilnehmer/innen werden gebeten, sich anhand eines Objekts (es kann auch ein Tier sein) vorzustellen und einige der eigenen Merkmale zu erklären. (Die Teilnehmer/innen können ihr eigenes Lieblingsobjekt mitbringen/vorstellen oder der/die Moderator/in kann eine Reihe von Objekten mitbringen, aus denen die Teilnehmer/innen wählen können. 4. Ein Gespräch führen, Aspekte der Vorstellung der Teilnehmer/innen nutzen, um einige positive Eigenschaften hervorzuheben. Die Idee ist, ein Gespräch anzuregen und die Kommunikation zu fördern. Wenn Sie die Teilnehmer/innen mit guter Laune empfangen, werden sie bereit sein, positive Aspekte von sich selbst und Dinge, die sie gerne mögen, zu erzählen. 		
Einheit 1	Titel:	Theorie des Geschichtenerzählens		
Inhalt	Die theoretische Grundlage finden Sie in der PowerPoint-Präsentation Modul 1 - Einheit 1.			



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



DIGIMI

Aktivität 1.1.1	Titel der Aktivität	Wer hat die richtige Geschichte??	Dauer	30 Minuten
	Ziel der Aktivität	Die Gefahren einer einzigen Geschichte aufzeigen		
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none">• Die Teilnehmer/innen lernen, dass jede einzelne Geschichte zwangsläufig unvollständig ist.• Die Teilnehmer/innen lernen, Geschichten daraufhin zu analysieren, was ausgelassen und/oder versteckt wird, und zu erkennen, wessen Interessen durch verschiedene Geschichten verfolgt werden.		
	Erforderliche Materialien	Kurzgeschichte als Übung: <i>Am 23. August 2005 wurde die Golfküste von einem Hurrikan heimgesucht, der unter anderem auch New Orleans traf. Als sich der Sturm näherte, konnten die meisten weißen Gemeinden der Mittel- und Oberschicht evakuiert werden, während die einkommensschwachen schwarzen Gemeinden zurückblieben. Die Dämme, die die Stadt schützen sollten, brachen, überfluteten die Stadt und trafen Gebiete wie den Lower Ninth Ward - eine überwiegend afroamerikanische Gemeinde - besonders hart. Diese Gemeinden wurden während des Hurrikans aufgegeben und werden auch zwei Jahre später beim Wiederaufbau ignoriert. Die weißen Gemeinden von New Orleans hingegen wurden größtenteils wieder aufgebaut und ihre Bewohner/innen durften zurückkehren.</i>		



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



DIGIMI

	Anleitung	<p>Der/die Moderator/in sollte die folgenden Schritte befolgen, um die Aktivität durchzuführen:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Erklären Sie den Teilnehmer/innen, dass wir uns heute damit beschäftigen werden, wie Geschichten erzählt und weitergegeben werden. Wenn die Schüler/innen bereits das Spiel "Telefon" gespielt haben, sollen sie die Hand heben.2. Bitten Sie einen der Teilnehmer/innen, das Spiel zu erklären.3. Erklären Sie den Teilnehmer/innen, dass sie dieses Spiel mit verschiedenen Versionen der Geschichte des/der Ausbilders/in spielen werden.4. Die Teilnehmer/innen sollten in einem Kreis entweder auf dem Boden oder auf Stühlen sitzen. Bereiten Sie eine Geschichte in drei bis fünf Sätzen vor, die die Neugier der Teilnehmer/innen weckt und die sie der Gruppe erzählen können (wir empfehlen die Kurzgeschichte "Hurrikan Katrina").5. Lassen Sie eine/n Teilnehmer/in in der Runde die obige Geschichte erzählen und bitten Sie sie/ihn, sie an die Person weiterzugeben, die neben ihr/ihm sitzt. Die Geschichte wird dann an alle Teilnehmer/innen weitergegeben, bis die letzte Person an der Reihe ist. Bitten Sie diese Person, die Geschichte zu erzählen, die sie gerade gehört hat.6. Untersuchen Sie, warum/ob die Erzählung verändert wurde und was der Grund dafür sein könnte.7. Erklären Sie der Gruppe Folgendes, um die Aktivität anspruchsvoller und realistischer zu gestalten:<ol style="list-style-type: none">a. alles, was sie über Rasse oder sozioökonomische Klasse hören, sollen einfach ignoriert werdenb. jede Information, die ihnen über Ungerechtigkeit zu Ohren kommt, ignorieren.8. Setzen Sie sich wieder zusammen und sprechen Sie darüber, wie sich die Geschichten durch die Lücken verändert haben. Bitten Sie die Teilnehmer/innen, darüber zu sprechen, wie mündliche und aufgezeichnete Geschichte über die Generationen hinweg weitergegeben wird und was dabei verloren geht oder vergessen wird.



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



Bewertung der Aktivität 1.1.2	Titel der Aktivität	Geschichtenerzählen üben	Dauer	30 Minuten
	Ziel der Aktivität	Die Teilnehmer/innen werden aufgefordert, ihre eigene Geschichte zu erfinden und sie miteinander zu teilen, die Schlüsselpunkte des Erzählens zu identifizieren, wie die Kontrolle in das Erzählen einfließt und wie jede Person durch das Erzählen mit der Gruppe verbunden ist.		
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none">• Die Grundlagen der Methodik des Geschichtenerzählens lernen.• Figuren und ihre Eigenschaften entwerfen.• Erfahren Sie, wie visuelle Designs die Übermittlung einer Botschaft unterstützen.		
	Erforderliche Materialien	N/A		
	Anleitung	<p>Um diese Aktivität durchzuführen, sollte der/die Moderator/in die folgenden Schritte einleiten:</p> <p>Schritt 1: Wählen Sie ein Szenario/einen Handlungsstrang aus, mit dem Sie arbeiten möchten. Sie können aus verschiedenen Szenarien wählen, die Sie untersuchen möchten. Sie können aus verschiedenen Genres stammen oder aus demselben Genre, aber mit einer anderen Idee. Achten Sie auf jeden Fall darauf, dass sie vielfältig sind, damit die Teilnehmer/innen sie auf ihre eigene Weise ausbauen können.</p> <p>Schritt 2: Wählen Sie ein Thema. Sie können nun damit beginnen, die Teilnehmer/innen in Gruppen aufzuteilen. Jede Gruppe wählt ein Szenario und ein dazugehöriges Thema.</p> <p>Die Teilnehmer/innen sollen sich während dieses Schrittes amüsieren können. Sie sollten in der Lage sein, verschiedene Emotionen darzustellen, die mit ihrer Geschichte zusammenhängen könnten.</p> <p>Schritt 3: Entwerfen Sie eine Reihe von Charakteren. Sobald sie sich für ihre Szenarien und Themen entschieden haben, ist es an der Zeit, Figuren auszuwählen. Jede Gruppe sollte mindestens 2-3 Charaktere in ihrem Plot haben. Erlauben Sie ihnen, den Namen und das Alter der Figur anzugeben.</p> <p>Schritt 4: Wählen Sie Ihre Plot-Tools.</p>		





DIGIMI

Der nächste Schritt besteht darin, dass die Teilnehmer/innen Situationen anhand ihrer Themen und Persönlichkeiten entwerfen. So können sie die Handlung abwechslungsreicher gestalten und interessante Hilfsmittel für die Handlung bereitstellen.

Schritt 5: Einen Zeitplan erstellen

Erlauben Sie den Teilnehmer/innen, ihre Hilfsmittel zu ordnen, um eine Zeitleiste zu erstellen. Sie sollten sich keine Sorgen machen, wenn einige Situationen noch fehlen; sie können immer noch andere erfinden, um die Handlung abzurunden.

Schritt 6: Ein Storyboard erstellen

Für diesen Schritt ist eine Skizze erforderlich. Die Teilnehmer/innen sollten nun in der Lage sein, ein Storyboard auf der Grundlage des finalen Plots zu erstellen.

Ein Storyboard ist eine visuelle Darstellung, wie sich die Ereignisse der Geschichte entfalten werden. Die Teilnehmer/innen müssen eine Skizze der Ereignisse auf Papier entwerfen, die später ausgestellt wird.

Die Zeichnungen müssen nicht perfekt sein; solange sie die Szene gut darstellen, reichen auch Strichmännchen aus.

Schritt 7: Die eigenen Gedanken präsentieren.

Die letzte Phase besteht darin, allen von der Geschichte zu erzählen. Die Teilnehmer/innen können ihre Storyboards sowie ihre schriftlichen Hilfsmittel, Themen und Figuren vorstellen.

Bedenken Sie Folgendes:

- Wie ist jedes Individuum in der Geschichte mit einer größeren Gruppe (z. B. einer ethnischen Gruppe, einer Nationalität) verbunden?
- Definieren Sie den Begriff "Erinnern" und erörtern Sie, wie beim Erzählen von Geschichten ein Gefühl der Kontrolle wiedererlangt wird.





DIGIMI

		Referenzen: https://ingenaes.illinois.edu/wp-content/uploads/ING-Activity-Sheet-2016_06-Energizers-and-group-games-Henderson-1.pdf https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf https://speciety.wixsite.com/speciety/post/lesson-plan-understanding-the-danger-of-the-single-story		
Einheit 2	Titel:	Prinzipien des Geschichtenerzählens und des digitalen Geschichtenerzählens		
1.2.1 Anleitung zum theoretischen Ansatz für die Nutzung des (digitalen) Geschichtenerzählens	Titel der Aktivität	Inhalt	Dauer	20-25 Minuten
	Ziel der Aktivität	Die Teilnehmer/innen sollen die wichtigsten Elemente kennenlernen, auf die sie bei der Entwicklung ihrer Figuren und Handlungen achten müssen. Ziel ist es, ihr Wissen über einige der gängigsten Erzählmodelle zu erweitern, zu üben, wie sie diese unterscheiden und in ihren eigenen Geschichten verwenden können. Außerdem sollen die Teilnehmer/innen mit den Grundsätzen des digitalen Geschichtenerzählens und einigen Tools vertraut gemacht werden, die sie zum Aufbau ihrer digitalen Geschichte verwenden können.		
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Einen Einblick in gängige Erzählstrukturen gewinnen • Die wichtigsten Phasen einer Erzählung und die Hauptelemente einer Geschichte kennenlernen • Das Erzählmodell der Heldenreise kennenlernen • Die verschiedenen Phasen und Elemente einer Geschichte identifizieren können • Eine eigene Geschichte nach einigen der genannten Modelle entwickeln können • Digitale Erzähltechniken kennenlernen • Tipps zu einigen der Tools und Plattformen erhalten, die sie für die Erstellung ihrer digitalen Geschichte verwenden können 		
	Erforderliche Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • PPT Folien Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Grundprinzipien beim Schreiben von Belletristik • Die häufigsten Arten von Geschichten • Hero's Journey-Ansatz 		



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



DIGIMI

		<ul style="list-style-type: none"> • Hauptprinzipien des digitalen Geschichtenerzählens • Werkzeuge für digitales Geschichtenerzählen <p>Während des Inputs gibt es auch einige schnelle Aufwärm- und Brainstorming-Aktivitäten, die der/die Moderator/in in den Prozess einbauen kann, um die Teilnehmer/innen einzubinden.</p>		
	Anleitung	Bitte verwenden Sie die Inhalte der PPT und passen Sie sie ggf. an Ihr Publikum an.		
1.2.2 Aktivität mit realen Fallbeispielen				
	Titel der Aktivität	Deine Heldenreise	Dauer	20 Minuten
	Ziel der Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer/innen sollen sich daran gewöhnen, ihre eigenen Figuren und Geschichten zu entwickeln. • Die Teilnehmer/innen können sich darin üben, eine Geschichte zu entwickeln, die den verschiedenen Phasen der Heldenreise folgt. • Ermutigung zur Kreativität 		
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Figur und einen Handlungsstrang aufbauen können 		
	Erforderliche Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Vorlagen zum Ausfüllen (als Handout) • Papier • Stifte 		
	Anleitung	<p>Füllen Sie die Vorlage aus.</p> <p>OPTION 1</p> <p>Teilen Sie die Teilnehmer/innen in Paare ein (wenn der/die Moderator/in es vorzieht, kann es auch einzeln gemacht werden) und lassen Sie sie eine Geschichte schreiben, indem sie die verschiedenen Felder der Vorlage ausfüllen. Die Paare sollen zusammenarbeiten (10-15 Minuten) und ihre Geschichte gemeinsam entwickeln und dabei Ideen austauschen. Es kann eine Geschichte für eine reale oder eine imaginäre Figur sein, das bleibt den Teilnehmer/innen überlassen. Die Geschichte kann fantastisch, lustig, dramatisch, moralisch, aus dem wirklichen Leben oder aus allem zusammen sein.</p> <p>Lassen Sie die Paare 15-20 Minuten lang miteinander arbeiten, bevor sie ihre Geschichte vor der Gruppe präsentieren.</p> <p>Das Ergebnis wird eine Reihe von vollständig ausgearbeiteten Geschichten sein, und jedes Paar wird alle Elemente der Struktur der Geschichte entwickelt haben.</p>		



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



DIGIMI

OPTION 2

Eine abgewandelte Version dieser Übung, bei der jede/r Teilnehmer/in oder jedes Team nur ein oder zwei Kästchen ausfüllt und die Geschichte vom nächsten Paar fortgesetzt wird. Am Ende wird nur eine Geschichte ausgearbeitet, die allerdings das Ergebnis von Teamarbeit ist. Auf diese Weise müssen sich die Paare die Ideen der anderen anhören und ihre eigenen Ideen an die der anderen anpassen. Dies fördert die Kreativität, die Flexibilität und das aktive Zuhören. Außerdem ist diese Methode weniger zeitaufwändig, wenn Sie viele Teilnehmer/innen haben.

OPTION 3

Die Teilnehmer/innen werden in Paare aufgeteilt und wählen ein Märchen/einen Film/ein Buch (wenn die Teilnehmer/innen aus verschiedenen Ländern kommen, können sie eine Erzählung wählen, die für ihre Kultur repräsentativ ist) und füllen die Kästchen der Vorlage mit den verschiedenen Abschnitten dieses Märchens aus.

Diese Version der Übung ist weniger kreativ, da die Teilnehmer/innen keine eigenen Erzählungen entwerfen müssen. Sie kann jedoch auch interessante Ideen für Geschichten und einen interessanten Austausch liefern, wenn die Teilnehmer/innen einen unterschiedlichen Hintergrund haben. Sie kann für Teilnehmer/innen geeignet sein, die sich nicht trauen, ihre eigenen Geschichten zu erzählen.

(Optional) Nachdem die Teilnehmer/innen ihre Geschichten erzählt haben, können sie wählen, wie sie ihre Geschichte digital aufbereiten möchten.

1. *Welche Hilfsmittel würden Sie verwenden - Videos, Fotos, Audio, Animation usw.*
2. *Warum würden Sie diese Werkzeuge wählen? Was wollen Sie in Ihrer Geschichte hervorheben? (Moral, Emotionen, Charakterentwicklung, Innovation, Kreativität, etc.)*
3. *Wie können Sie die Geschichte am besten darstellen??*
4. *Welche Online-Apps und Plattformen würden Sie dafür verwenden?*



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



		<p>Diese Fragen werden in einer Gruppendiskussion erörtert, und die Gruppe entscheidet über die bestmögliche Art und Weise, eine digitale Version ihrer Geschichte zu erstellen.</p> <p>Quelle der Vorlage: Beispiele für die Heldenreise (The Hero's Journey), verfügbar unter: https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702</p>	
Bewertung der Aktivität 1.2.3			
	Titel der Aktivität	Würfeln	Dauer 10 Minuten
	Ziel der Aktivität	Die Session bewerten	
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> Die Hero's Journey-Methode besser verstehen 	
	Erforderliche Materialien	<ul style="list-style-type: none"> Mehrere Würfel 	
	Anleitung	<p>Legen Sie einen Würfel auf jeden Tisch. Am Ende der Sitzung soll jede/r Teilnehmer/in würfeln und je nach Augenzahl eine Frage beantworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ich möchte mich erinnern (an die Sitzung) ... 2. Was ich heute gelernt habe, ist ... 3. Ein Wort, das zusammenfasst, was ich gelernt habe... 4. Etwas, das ich bereits wusste, ist... 5. Ich bin immer noch verwirrt über... 6. Ich würde gerne mehr über ... wissen <p>Quelle: Crockett, L., 15 Assessment Activities That are Fast, Fun and Formative, verfügbar unter: http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative</p>	
	<p>Referenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Crockett, L., <i>15 Assessment Activities That are Fast, Fun and Formative</i>, verfügbar unter: http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative 		





- P.W, A., *Examples of the Hero's Journey*, verfügbar unter: <https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702>
- Hero's Journey Foundation, *The Three Essential Phases of the Hero's Journey*. Available at: <http://ensemblehero.org/the-three-essential-phases-of-the-heros-journey/>
- MasterClass, *How to Tell a Story Effectively: 7 Storytelling Tips*. Verfügbar unter: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-tell-a-story-effectively#how-to-tell-a-story-effectively>
- Pappas, Ch., *18 Free Digital Storytelling Tools for Teachers and Students*. Available at: <https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students>
- Robin, B., *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*,. Verfügbar unter: <http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf>
- Sage, M.; Singer, J.B.; LaMarre, A.; and Rice, C.. *Digital Storytelling: Tools, Techniques, and Traditions. Digital Social Work*, , : 90-108, 2018. Available at: https://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=socialwork_facpubs
- *The Hero's Journey Explained: A Breakdown of it's Different Stages*, The Writing Kylie. Verfügbar unter: <https://thewritingkylie.com/blog/the-heros-journey-explained-a-breakdown-of-its-different-stages>
- Welcker, R., n.d. *Four Basic Principles in Writing Fiction*. [online] Writing Commons. Verfügbar unter: <https://writingcommons.org/article/four-basic-principles-in-writing-fiction/>
- Woods, B., *Digital Storytelling: Examples and Ideas for Online Narratives*. Verfügbar unter: <https://compose.ly/strategy/digital-storytelling/>

Einheit 3	Titel:	Sichere Plätze schaffen
------------------	---------------	--------------------------------





DIGIMI

Inhalt	
	<p>Es ist von großer Bedeutung, ein sicheres Umfeld zu schaffen - physisch und psychisch -, in dem jede und jeder seine Geschichte erzählen kann. Die Ziele und Schritte des Erzählprozesses sollten transparent dargelegt werden, und die Erzähler/innen sollten die Kontrolle über ihre eigene Erzählung und deren Darstellung haben.</p> <p>Der Raum muss sorgfältig nach den Kriterien der Barrierefreiheit, der Zweckmäßigkeit, der Belüftung usw. ausgewählt werden. Wenn die Teilnehmer/innen ankommen, sollten sie herzlich willkommen geheißen werden. Eisbrecher-Aktivitäten, Gesprächsrunden oder Aufwärmübungen können dazu beitragen, Menschen zusammenzubringen und eine entspannte Umgebung zu schaffen, die Kommunikation in der Gruppe zu verbessern und eine vertrauensvolle Atmosphäre zu schaffen.</p> <p>Stellen Sie sicher, dass die Gruppenzusammensetzung so integrativ wie möglich und vielfältig ist: Geschlecht, Alter, Rasse, Religion, politische Ansichten usw. (Axtell, 2019).</p> <p>Verwenden Sie eine integrative Sprache und Haltung, um Vertrauen und Sicherheit zu schaffen. Wenn sich die befragte Person nicht wohl fühlt, wird die Interaktion in eine Sackgasse führen. (Porges, 2020)</p> <p>Beginnen Sie mit der <i>Festlegung von Grenzen/Grundregeln und besprechen Sie die Erwartungen</i> an die Art und Weise der gegenseitigen Interaktion, die Kommunikation, praktische Aspekte, die Art und Weise, wie Informationen außerhalb der Gruppe weitergegeben werden (insbesondere das Verständnis von Vertraulichkeit), und die Regeln für die Entscheidungsfindung. Dies alles wird zu effektiveren Treffen und besseren Lernergebnissen führen (Lal, Donnelly und Shin, 2014). Die ethischen Richtlinien der GDPR und die Videografie während digitaler Storytelling-Workshops sollten besprochen und festgelegt werden, einschließlich der Aushandlung, wie die Geschichten verwendet werden sollen (Lal, Donnelly und Shin, 2014). Es geht darum, das Risiko zu minimieren und den Nutzen für die Teilnehmer/innen zu maximieren, indem die Vertraulichkeit gewährleistet wird.</p> <p>Seien Sie sich als Moderator/in Ihrer eigenen Haltung und Herangehensweise an die Moderation bewusst und erkennen und respektieren Sie die Herausforderungen, denen sich die Teilnehmer/innen stellen können, wenn sie hier sind und ihre Geschichten erzählen. Bitten Sie Ihr Team um Erlaubnis, das Gespräch in Gang zu halten, wenn es abschweift oder sich wiederholt, rufen Sie Personen auf, die noch nicht gesprochen haben, bremsen Sie Personen ein, wenn sie das Gespräch dominieren, stellen Sie klärende Fragen, wenn jemand ausführlicher werden soll. Ermutigen Sie Ihr Team außerdem, indem Sie es daran erinnern, dass es die Möglichkeit hat, jederzeit Fragen zu stellen, Kolleg/innen in das Gespräch einzubeziehen, wenn diese noch nicht gesprochen haben, darum zu bitten, sich mehr Zeit für ein Thema zu nehmen, andere Personen zu bitten, mehr darüber zu sagen, wie sie zu einem Thema stehen, Bedenken zu äußern, die</p>



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



<p>Aktivität 1.3.1</p>	<p>noch nicht vollständig angesprochen wurden, und um Erlaubnis zu fragen, bevor man einen Kommentar abgibt (Axtell, 2019).</p> <p>In solchen Fällen ist Einfühlungsvermögen gefragt, aber nicht um den Preis, dass sich der /die Interviewer/in unnötig in die Emotionen einmischt.</p> <p>Eine gute <i>Vorbereitung</i> auf die Session kann zu besseren Resultaten führen. Machen Sie sich im Vorfeld ein Bild oder fragen Sie als Aktivität, wie ein Treffen in ihrem Herkunftsland/ihrer Herkunftskultur ablaufen würde: Geschichte, Religionen, kulturelle Details, Stereotypen (Cox und Albert, 2003, S. 148). Pausen werden auch die Gruppenenergie erhöhen. Im Allgemeinen erleichtert die Verwendung einer (technisch) umfassenden Sprache das Verständnis von Erklärungen (vermeiden Sie Projektgespräche, Fachbegriffe und rhetorische Herausforderungen). Visualisieren Sie wichtige Botschaften, vereinbarte Grundsätze usw. mit Piktogrammen und Bildern.</p> <p><i>Vermeiden Sie es, wie ein Therapeut zu agieren</i> - der Prozess des Geschichtenerzählens ist ein intimer Prozess, aber es ist keine Therapie.</p> <p>Hören Sie zu, ohne zu urteilen. Respektieren Sie, dass Sprecher/innen manchmal Meinungen äußern, die Ihren Überzeugungen widersprechen. Wenn Sie auf die Meinung des/der Sprechers/in reagieren, ist es unwahrscheinlicher, dass er/sie sich Ihnen öffnet. Lassen Sie den/der Sprecher/in wissen, dass Sie mit ihm/ihr mitfühlen. Verwenden Sie verbale und nonverbale Bestätigungen, die kulturell angemessen sind, z. B. Nicken, Augenkontakt (achten Sie immer auf den Kontext der kulturellen Vielfalt). Warmherzigkeit und Präsenz machen einen großen Unterschied (Voice of Witness, 2019). Stellen Sie außerdem sicher, dass Sie den Teilnehmer/innen genügend Zeit geben, sich zu äußern.</p> <p>Unterschiedliche Persönlichkeiten brauchen unterschiedlich viel Ermutigung und Ansporn, um sich zu öffnen und ihre Geschichte zu erzählen (Voice of Witness, 2019). Geschlossene Fragen sind nützlich, um bestimmte Informationen herauszufinden, und können einem schüchternen Interviewpartner den Einstieg erleichtern. In manchen Fällen kann ein Beispiel und das Erzählen einer eigenen Geschichte Vertrauen schaffen und andere dazu ermutigen, zu erzählen (Cox und Albert, 2003, S. 146). Dadurch kann sich die befragte Person so weit entspannen, dass sie eine offenere Frage beantwortet (Cox und Albert, 2003, S. 138). Ein Interview ist jedoch kein Dialog. Denken Sie unbedingt daran, dass Ihre Rolle als Interviewer darin besteht, den Erzählfluss Ihres/r Gesprächspartners/in aufrechtzuerhalten und nicht in Versuchung zu kommen, ihn/sie zu unterbrechen. Versuchen Sie, aktives Zuhören zu üben.</p> <p>Es ist auch hilfreich, wenn Sie die Gruppen klein halten und mindestens zwei erfahrene Moderator/innen in den folgenden Bereichen haben: Geschichtenerzählen, systemische Arbeit, traumasensibles Fachwissen, interkulturelle Arbeit und Konfliktmanagement. Machen Sie den Teilnehmer/innen schließlich klar, dass ihre Anwesenheit freiwillig ist.</p>
--	---





DIGIMI

<p>Die räumliche Umgebung wirkt sich auf die Physiologie Ihres/r Mentees oder Gesprächspartners/in aus. Sie können die Umgebung nicht immer ändern, aber Sie können eine innere Umgebung schaffen, die eine einladende Geschichte erzählt.</p> <p>Unterhalb des eigenen Bewusstseins überwacht unser Nervensystem die Umwelt von Moment zu Moment und sucht nach Hinweisen auf Gefahr oder Sicherheit (Porges; 2002). Diese alltäglichen Erfahrungen werden automatisch aufgenommen und als sicher, gefährlich oder lebensbedrohlich interpretiert. Die Reaktion auf sichere Anzeichen ist soziales Engagement. Die Reaktion auf Gefahr und Lebensbedrohung variiert von Kampf bis Stillstand.</p> <p>Beides sind notwendige Reaktionen der Überlebenden.</p> <p>Um miteinander in Verbindung treten und kommunizieren zu können, brauchen wir alle Zeichen der Sicherheit.</p> <p>Was die äußere Umgebung betrifft, so sollten Sie auf den Schall und die Temperatur des Raums (Büro oder Zimmer) achten - Temperatur und eine gute Akustik sind entscheidend für eine positive Interaktion.</p>			
Titel der Aktivität	Einen inneren sicheren Ort schaffen	Dauer	40 Minuten
Ziel der Aktivität	Die folgende Übung zielt darauf ab, das Nervensystem des/der Befragten und des/der Interviewer/in zu beruhigen. Sie hilft bei der Verbindung und Koregulierung und unterstützt die aktive Kommunikation und das Engagement im Erzählprozess.		



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none">• Verständnis für die Bedeutung der Schaffung eines sicheren Ortes für das Geschichtenerzählen - sowohl in geistiger als auch in körperlicher Hinsicht.• Die Rolle des/der Moderators/in, Mentors/in und Interviewers/in bei der Schaffung eines sicheren Umfelds anerkennen.• Erkennen, was nicht die Rolle der Moderator/innen ist.• Grundkenntnisse über die wichtigsten Zustände des Nervensystems haben• Grenzen und Regeln für das Gespräch setzen• Sich der eigenen Haltung und des eigenen Verhaltens bewusst sein, damit sich der/die Gesprächspartner/in sicher und wohl fühlt.• Aktives Zuhören üben.• In der Lage sein, eine einladende innere Umgebung zu schaffen.• Sich der Beziehung zwischen der Umgebung und der Wirkung auf den/die Befragte/n und den/die Interviewer/in bewusst sein.• In der Lage sein, zwischen Sicherheit und Gefahr bzw. Lebensbedrohung zu unterscheiden
Erforderliche Materialien	N/A
Anleitung	<p>Sich auf den Prozess des Geschichtenerzählens einlassen</p> <ol style="list-style-type: none">1. Bitten Sie Ihre/n Gesprächspartner/in, die Umgebung zu beobachten: Klänge/Geräusche, Licht, Temperatur, Ziele, wo sich Türen befinden, usw. Ermutigen Sie ihn/sie, darüber zu sprechen, wie er/sie sich durch all diese Elemente in dem Raum/Büro fühlt. Versichern Sie ihm/ihr, dass Sie alles in Ihrer Macht Stehende tun werden (z. B. den Raum aufwärmen), damit er/sie sich wohler fühlt.2. Bitten Sie Ihre/n Gesprächspartner/in, eine Liste seiner/ihrer Lieblingsmusik oder -lieder zu erstellen. Finden Sie eine gemeinsame "Playlist" mit Hintergrundmusik für die ersten Minuten Ihrer Sitzung(en).3. Wie Nichols und Consteau in ihrem Buch Blue Mind (2014) vorschlagen, kann Wasserrauschen





DIGIMI

		<p>(Geräusche von ruhigen Wellen, Flüssen, Wasserfällen usw.) bei der Interaktion mit therapeutischen oder beruhigenden Effekten starke Signale der Sicherheit aussenden.</p> <p>4. 4. Nach der Bestimmung und Analyse von Sicherheits- und Gefahrensignalen in der Umgebung des Gesprächs wird Ihr/e Gesprächspartner/in aufgefordert, ein Erlebnis kurz zu beschreiben - mit Schwerpunkt auf (1) konkreten Ereignissen und (2) seiner/ihrer Reaktion darauf.</p> <p>Es ist wichtig zu erkennen, ob jede dieser Reaktionen/Antworten miteinander verbunden sind. Sind sie im Körper oder außerhalb des Körpers angesiedelt (1. Umwelt, 2. soziales Engagement oder 3. verkörperte Hinweise vs. Reaktionen)?</p>	
Bewertung der Aktivität 1.3.2	Titel der Aktivität	Reflexion	Dauer 20 Minuten
	Ziel der Aktivität	Ein Erlebnis neu gestalten	
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> Bewusstwerden, wie man einen sicheren Raum schafft 	
	Erforderliche Materialien	N/A	
	Anleitung	<p>Lassen Sie Ihre Gesprächspartner/innen auf der Grundlage der Ergebnisse der oben genannten Aktivitäten darüber sprechen, wie sie ihre Erfahrungen in Zukunft umgestalten würden. Oft gibt es Sicherheitshinweise, aber wir können sie nicht einmal wahrnehmen. Wenn wir bewusster wahrnehmen, was um uns herum geschieht, fühlen sich die Teilnehmer/innen sicherer und offener für Kontakte.</p> <p>Zum Beispiel: Sie hören eine tiefe, aggressive Männerstimme aus dem Zimmer/Büro nebenan. Für die meisten von uns ist dies sehr wahrscheinlich ein Hinweis auf eine Gefahr. Sie müssen sich darüber im Klaren sein, ob es sich um eine echte Gefahr oder eine Lebensbedrohung handelt, Ihre autonome Reaktion erkennen und entsprechend handeln: Bleiben Sie und versuchen Sie, die Stimme zu ignorieren, verlassen Sie das Gebäude oder suchen Sie jemanden, mit</p>	



Co-funded by the AMIF Programme of the European Union



		dem Sie Ihre Sorge teilen können. Ihr (erneutes) Handeln sollte Ihnen ein Gefühl der Sicherheit geben.	
	Optionale Aktivität	Wenn wir über sichere Orte im Allgemeinen sprechen (aber auch während des Geschichtenerzählens im Rahmen des DIGIMI-Projekts), wird mit Sicherheit das Zuhause als sicherer oder gefährlicher Ort direkt oder indirekt ins Gespräch kommen. Die Fragen: "Was bedeutet Zuhause für Sie?" "Ist Ihr Zuhause ein sicherer Ort für Sie?", "Fühlen Sie sich zu Hause geliebt und geschätzt?", können den/die Befragte/n helfen, sich zu öffnen und über sich selbst zu sprechen.	
	Referenzen:		
	<ul style="list-style-type: none"> • Dab Dana: The Rhythm of Regulation, 2018 • Nora Giannakaki, The Assessment of Educators Intercultural Competency, Unpublished PhD Thesis (ongoing) 		
Einheit 4			
Einheit 4	Titel:	Umgang mit Notsituationen	
Aktivität 1.4.1	Titel der Aktivität	Wie die Emotionen anderer Menschen meine Gefühle beeinflussen	Dauer 15 Minuten
	Ziel der Aktivität	Diese kurze Selbstoffenbarungsübung deckt unsere eigenen blinden Flecken auf und hilft, uns klar darüber zu werden, wie wir andere bewusster unterstützen können	
	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Aha-Momente - Sensibilisierung für eigene blinde Flecken/Perspektive 	
	Erforderliche Materialien	N/A	
	Anleitung	<p>Bitten Sie Ihre Teilnehmer/innen, ein kurzes Video anzusehen, ohne ihnen zu sagen, worum es geht.: Sagen Sie Folgendes zu Ihren Teilnehmer/innen: "Seien Sie einfach offen und beobachten Sie Ihre Gedanken und Gefühle. Danach werden wir eine reflektierte Diskussion führen.</p> <p>Sehen Sie sich das Kurzvideo 'Hidden Beats' an https://www.youtube.com/watch?v=76BboyrEI48</p> <p>Führen Sie anschließend eine Reflexionsdiskussion. Fragen Sie nach den ersten Eindrücken und sammeln Sie alle Antworten entweder auf einem Flipchart, einer Tafel oder auf Karten. Verwenden Sie die folgenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche Emotionen wurden geweckt? 	





DIGIMI

		<p>- Wie reagieren Sie normalerweise auf Ihre eigenen Gefühle der Beunruhigung, des Schreckens, der Sorge, der Ängstlichkeit?</p> <p>- Wie reagieren Sie auf andere, die Angst, Furcht oder Panik zeigen?</p> <p>- Was passiert mit Ihnen, wenn jemand</p> <p>a) weint, b) laut/emotional ausbricht c) mit jemandem in Streit gerät/einen heftigen Streit beginnt?</p> <p>Schließen Sie diese Übung ab, indem Sie ihnen Folgendes sagen:</p> <p>'Bezogen auf Ihre eigenen "Aha-Momente" im Zusammenhang mit dieser Videoübung ist es sehr wichtig, sie im Hinterkopf zu behalten, wenn Sie mit Ihren Kund/innen zu tun haben, denn wir können am besten mit Notsituationen umgehen, wenn wir uns unserer eigenen inneren emotionalen Landschaft bewusst sind und wissen, wie wir zur Seite treten können, um anderen am besten zu helfen.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1_g0BZr2yhqFG24h4qXVmy7Nhzqp5mkXz/edit#slide=id.p2</p>		
Aktivität 1.4.2		Emotionaler Belastungsparameter - Die wichtigsten Erste-Hilfe-Kenntnisse	Dauer	30 Minuten
	Ziel der Aktivität	Erhalten Sie eine rasche Anleitung: Wie man emotionale Notlagen erkennt und behandelt		
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> Wie man einen Erste-Hilfe-Kasten sicher benutzt 		
	Erforderliche Materialien	<ul style="list-style-type: none"> Dokument mit Präsentationsfolien 		
	Anleitung	<p>Erläutern Sie das oben genannte Ziel dieses kurzen Überblicks, um den Teilnehmer/innen Sicherheit im Umgang mit Werkzeugen zu vermitteln. Zeigen Sie die Präsentationsfolien und zeigen Sie die Folien zusammen mit zusätzlichen Kommentaren (sofern vorhanden).</p> <p>- BETONEN SIE, WIE WICHTIG es ist, eine eigene Notfallliste für ausgewählte Berater/innen zu erstellen und diese griffbereit zu haben</p> <p>- BETONEN SIE, WIE WICHTIG es ist, sich einen " Sicherheitsbereich" für das eigene Verhalten einzurichten (ausführliche Anleitung auf den Folien)</p> <p>- EMPFEHLEN die Zusammenstellung eines Erste-Hilfe-Kastens mit Sinnesobjekten: z.B. Kieselsteine, Kompass, Duftöl, getrocknete Früchte in einem Glas, kleines Restholz für die Übung: 'Crisis-Trauma-Grounding'</p>		



Co-funded by the AMIF Programme of the European Union



DIGIMI

		Die Einzelheiten werden auf den ausgedruckten Folien angegeben.		
Bewertung der Aktivität 1.4.3	Titel der Aktivität	Der Kreislauf des Lernens	Dauer	15 Minuten
	Ziel der Aktivität	Rückblick auf die Erfahrungen aus früheren Aktivitäten		
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> die wichtigsten Schlussfolgerungen verstehen 		
	Erforderliche Materialien	<ul style="list-style-type: none"> Variante A: Flipchart/Whiteboard, kleine Post-its Variante B: 3 verschiedenfarbige Fäden/Garne, kleine Karten oder Post-its 		
	Anleitung	<p>VORBEREITUNG VOR DEM KURS</p> <p>Option A: Flipchart/Whiteboard + farbige Post-its (die Farben sollten sich auf die einzelnen Abschnitte beziehen), + Klebeband/Stifte/Magnete Zeichnen Sie 3 Kreise mit den Worten (Anleitung unten) in verschiedenen Farben auf das Flipchart. Machen Sie die Kreise groß genug, damit die Teilnehmer/innen ihre Post-it-Zettel in den Kreis mit der gleichen Farbe einfügen können.</p> <p>Option B: Flipchart/Whiteboard + farbige Post-its (die Farben sollten sich auf die einzelnen Abschnitte beziehen), + Klebeband/Stifte/Magnete 3 verschiedenfarbige Fäden/Garne + kleine Farbkarten oder Post-its in den gleichen Farben wie die Fäden. Legen Sie 3 Kreise mit verschiedenen Fäden/Garn auf den Boden und befestigen Sie die Farbkarten mit den Notizen (siehe Anleitung unten) in jedem Kreis. Machen Sie die Fadenkreise groß genug, damit die Teilnehmer/innen ihre Karten in jeden Bereich legen können.</p> <p>Beginnen Sie die Übung, indem Sie 9 kleine farbige Karten/Post-its an jeden Teilnehmer/innen verteilen. Legen Sie dann jeden Kreis als abschließende reflektierende Bewertung der Aktivität vor und erklären Sie den Wortlaut und die Bedeutung der einzelnen Abschnitte. Bitten Sie die Teilnehmenden, über ihre Meinung nachzudenken und diese aufzuschreiben (maximal ein Stichwort pro Karte und</p>		



Co-funded by the AMIF Programme of the European Union



DIGIMI

		<p>nur 3 Karten pro Abschnitt). Nach ein paar Minuten bitten Sie die Teilnehmer/innen, ihre Karten in die entsprechenden Kreise zu legen.</p> <p>Sobald alle ihre Antworten in die Felder eingetragen haben, lesen Sie jede Karte in jedem Feld laut vor und fragen, ob jemand etwas hinzufügen möchte.</p> <ul style="list-style-type: none">- ich: Was ist mir im Umgang mit meiner Selbstwahrnehmung besonders wichtig?- Über andere: Was halte ich für besonders wichtig im Umgang mit den Gefühlen anderer?- Insgesamt: Was habe ich gelernt?
References: BildungsLAB		

C. Anhänge

Anhang 1: Modul 1/Einheit 2-Aktivität 1.2.2: Die Reise deines Helden



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



DIGIMI

Ihre Heldenreise



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union

1. *Gewöhnliche Welt - Wie sieht die Welt des Helden zu Beginn der Geschichte aus?*

12. *mit dem Elixier zurückkehren - Welches Wissen oder welche Weisheit bringt der Held mit zurück?*

11. *Auferstehung des Helden - Was ist die letzte Prüfung?*

10. *der Weg zurück - Wie versucht der Held, in sein normales Leben zurückzukehren?*

9. *Belohnung - Was erhält der Held als Belohnung?*

8. *ordeal - Was passiert, wenn die Geschichte einen Punkt erreicht, an dem es um Leben und Tod geht?*

7. *Ansatz - Versucht der Held es und scheitert? Inwiefern? Was tun sie, wenn sie scheitern?*

2) *Aufruf zum Abenteuer - Was geschieht, um den Helden zu veranlassen, sich in das Abenteuer zu stürzen?*

3. *die Verweigerung des Anrufs - Weigert sich der Held zu gehen? Wenn ja, warum?*

4. *Treffen mit dem Mentor - Wer hilft dem Helden, Weisheit zu erlangen?*

5. *das Überschreiten der ersten Schwelle - Wann überschreitet der Held in der Geschichte den Punkt, an dem es kein Zurück mehr gibt?*

6. *Tests, Verbündete und Feinde - Wie beeinflussen die anderen Figuren den Helden?*



DIGIMI



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union