



DIGIMI

**Digital Storytelling
for migrant integration**

DIGIMI SCHULUNGSMODULE

**Modul 2: Modul: Sensibilisierungsmaßnahme
für die Gemeinschaft - Wie man digitales
Storytelling als Sensibilisierungsinstrument
einsetzt**

Erstellt von

**STORY
TELLING
CENTRE**



euroTRAINING

BildungsLAB
HANDS & MINDS LEARNING CENTER

symplexis



**DIVERSITY
DEVELOPMENT
GROUP**

CIBER
VOLUNTARIOS.org



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].

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

B. Schulungsmodule

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

MODUL X	INHALTE		
Titel:	Wie man digitales Storytelling als Sensibilisierungsinstrument einsetzt		
Lernergebnisse:	Was werden die Teilnehmer/innen nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls können (Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen)?		
<ul style="list-style-type: none"> • Verstehen, wie man digitales Storytelling als Sensibilisierungsinstrument einsetzt • Sich der potenziellen Risiken während einer digitalen Erzählsession bewusst werden • Lernen, wie man die DIGIMI-Webapp nutzt, um das Bewusstsein für soziale Integration zu schärfen 	Wissen <ul style="list-style-type: none"> • Lernen, wie und wann man digitales Storytelling einsetzt • Lernen, wie man Migranten und BIPs in die Entwicklung von Sensibilisierungssaktivitäten einbeziehen kann • Mögliche Risiken kennen lernen 	Fähigkeiten <ul style="list-style-type: none"> • die Auswirkungen des digitalen Geschichtenerzählens verstehen und wissen, wie man es einsetzt • Verstehen, wie man die DIGIMI-Webapp während einer Awareness-Session für die soziale 	Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> • digitale Erzählungen als Instrument zur Sensibilisierung für soziale Eingliederung nutzen



		Integration nutzt	
Gesamtdauer:		Bitte geben Sie hier die Dauer des Moduls an (3 Stunden)	
Eisbrecher -Aktivität 2.1	Titel der Aktivität	A-Z	Dauer 15 Minuten
	Ziel der Aktivität	Teambildung	
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Das Team besser kennen lernen 	
	Erforderliche Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Whiteboard • Marker in vier verschiedenen Farben 	
	Anleitung	<p>Um diese Aktivität durchzuführen, sollte der/die Kursleiter/in die folgenden Schritte erklären:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Buchstaben von A bis Z an die Tafel schreiben 2. Die Gruppe in Teams einteilen und jeder Gruppe verschiedenfarbige Stifte geben, damit sie jede Gruppe als blaues, rotes, grünes und schwarzes Team identifizieren können. 3. Den Teilnehmer/innen ein Thema vorgeben (z.B. Städte, Länder, Tiere, etc.). In der Regel ist das Thema "Ausbildung" eine sehr gute Wahl. 4. Bitten Sie die Teilnehmer/innen, ein Wort zu schreiben, das mit jedem Buchstaben von A bis Z beginnt. 5. Geben Sie das Startsignal für das Spiel. 6. Klatschen Sie und motivieren Sie die Teilnehmer/innen während der Aktivität. 7. Besprechen Sie kurz jeden Buchstaben, um sicher zu sein, dass Sie die Punkte für jedes Team zählen können. 8. Zählen Sie die Gesamtpunkte für jedes Team (1 Punkt für jedes Wort hinter dem Buchstaben - geschrieben in der Teamfarbe). 9. Nennen Sie das Siegerteam. 10. Bringen Sie alle Teilnehmer/innen durch lustige Situationen während des Spiels zum Lachen, aber schimpfen Sie nicht über andere. 	
		https://boardgamegeek.com/boardgame/416/z	





Einheit 1		
Einheit 1	Titel:	Anleitung zum theoretischen Ansatz für die Nutzung des (digitalen) Geschichtenerzählens
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Wissen über die Situationen, in denen DS angewendet werden kann. • Wissen, wie man Migrant/innen und BIPs in die Entwicklung von Sensibilisierungsaktivitäten einbeziehen kann • Wissen über potenzielle Risiken
	Erforderliche Materialien	PPT Folien (Theoretischer Ansatz)
Inhalt	<p>Wie könnte das digitale Geschichtenerzählen genutzt werden?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine Möglichkeit für Migrant/innen, Informationen über Migration auszutauschen. <p>Die Methode kann nützlich sein, um anderen Menschen zu helfen, die den gleichen Migrationsprozess durchlaufen. Geschichtenerzählen kann, wenn man ein Publikum findet, ein nützliches Instrument sein, um Migrant/innen zu unterstützen und sie zu stärken.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine Möglichkeit für Migrant/innen, ihre persönlichen Erfahrungen zu teilen. <p>Sie kann dazu beitragen, dass Mitglieder der lokalen Gemeinschaft, die selbst keine Migrant/innen oder BIPs sind (sowie politische Entscheidungsträger/innen und verschiedene Interessengruppen), besser verstehen, wie sich eine Person fühlt, die in ein anderes Land umzieht, und mit welchen praktischen Problemen sie in der Gesellschaft konfrontiert ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Als Mittel zum kulturellen Austausch <p>Es kann als Instrument zur Sensibilisierung der Öffentlichkeit für negative Einstellungen und Vorurteile gegenüber Menschen ausländischer Herkunft (interkulturelle Bildung) und zur Bekämpfung von Stereotypen dienen.</p> <p>Beispiele für Situationen, in denen (digitales) Storytelling sinnvoll eingesetzt werden könnte:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Initiativen zur Bewusstseinsbildung in der lokalen Gemeinschaft b) Initiativen zur Sensibilisierung von Schulkindern c) Workshops für Arbeitgeber/innen, die Migrant/innen und BIPs einstellen wollen d) Schulungen für Fachleute, die verschiedene Arten von Dienstleistungen auf kommunaler Ebene anbieten, einschließlich Dienstleistungen für Migrant/innen und BIPs e) Konferenz/Seminar für politische Entscheidungsträger/innen f) Informationsquelle für neu angekommene Migrant/innen und BIPs <p>Wie man Migrant/innen und BIPs in die Entwicklungsphase der Veranstaltung einbezieht:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Laden Sie sie ein, ihre Geschichten zu einem bestimmten Thema im Zusammenhang mit der geplanten Veranstaltung zu erzählen. 	





- b) Schaffen Sie einen sicheren Raum für die beteiligten Personen
- c) Informieren Sie sie über das Ziel der Erzählaktivität und die Kanäle, in denen die Geschichte verwendet werden soll (die Teilnahme sollte freiwillig und mit Zustimmung erfolgen)
- d) Erklären Sie transparent die Ziele und Schritte des Erzählprozesses, so dass der/die Erzähler/in die Kontrolle über seine/ihre eigene Geschichte und die Art und Weise, wie sie dargestellt wird, behalten kann.
- e) Bewerten Sie die Risiken des Erzählens angemessen und besprechen Sie sie gemeinsam mit den beteiligten Personen.

Mögliche Risiken:

- a) a) Die Geschichte könnte außer Kontrolle geraten (wenn sie über die Medien verbreitet wird, könnte dies dazu führen, dass nur Bruchteile der Geschichte verwendet werden oder Clickbait-Schlagzeilen verwendet werden)
- b) b) Hassreden/diskriminierende Kommentare über die Geschichte oder den/die Migrant/innen selbst - dies ist vor allem dann ein Problem, wenn die Geschichte eine größere Öffentlichkeit erreicht
- c) Etikettierung und Reproduktion von kulturellen Stereotypen
- d) Das ehrliche Erzählen von Geschichten und das aktive Erforschen von Erinnerungen kann auch Traumata treffen und wiederbeleben.

Widerruf der Zustimmung des Erzählers/der Erzählerin.

Titel der Aktivität	Eine praktische Aktivität mit Szenarien aus dem wirklichen Leben	Dauer	30 Minuten
Ziel der Aktivität	Freiwilligen und Fachleuten eine Anleitung zu geben, wie sie (digitales) Storytelling bei der Entwicklung von Sensibilisierungsaktivitäten oder Veranstaltungen einsetzen können.		
Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung von Fähigkeiten zur Anwendung theoretischer Kenntnisse in realen Szenarien 		
Erforderliche Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Karten mit Szenarien aus dem wirklichen Leben (die Anzahl hängt von der Größe der Gruppe ab, es können einfache A4-Blätter sein) • Papier und Stifte für jede Gruppe, auf die sie ihren Plan schreiben können 		





	Anleitung	<p>Die Schulungsteilnehmer/innen sollten in Gruppen (4-6 Personen) eingeteilt werden und Karten mit verschiedenen Szenarien erhalten. Die Teilnehmer/innen haben 20 Minuten Zeit für die Vorbereitung und 10 Minuten für die Präsentation eines Plans für die Initiativen zum Geschichtenerzählen im Rahmen einer Sensibilisierungsveranstaltung zum Internationalen Tag der Migrant/innen (18. Dezember):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was ist das Ziel der Veranstaltung? • Welche Zielgruppe sollte das Publikum sein? • Wer könnte eingeladen werden, die Geschichte zu erzählen? Worüber könnten sie sprechen? • In welchem Format wird die Geschichte erzählt (d. h. digital oder von Angesicht zu Angesicht, mit oder ohne Aufzeichnung, Audio oder Video)? • Welche Risiken sind damit verbunden? • Eine Gruppe neu angesiedelter BIPs, die Informationen über mögliche Herausforderungen und emotionale Unterstützung durch andere Migranten/innen oder BIPs benötigen • Welche Themen sollen abgedeckt werden? • Wer und wie könnte zum Erzählen der Geschichte eingeladen werden? • Die Form der Erzählung (d.h. digital oder persönlich, aufgezeichnet oder nicht, Audio oder Video) 		
Bewertung der Aktivität 1.2				
	Titel der Aktivität	Kreislauf der Beendigung	Dauer	10 Minuten
	Ziel der Aktivität	Freiwilligen und Fachleuten eine Anleitung zu geben, wie sie (digitales) Storytelling bei der Entwicklung von Aktivitäten oder Veranstaltungen zur Bewusstseinsbildung einsetzen können.		
	Erforderliche Materialien	N/A		
	Anleitung	<p>Nach der Präsentation der Erzählpläne sollten sich alle Teilnehmer/innen in einem Kreis darüber austauschen, was sie in dieser Trainingseinheit gelernt haben, indem sie die folgenden Fragen beantworten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was hat man daraus gelernt? • Was könnte verbessert werden? 		
Referenzen: Diversity Development Group				





DIGIMI

Einheit 2	Titel: Verwendung der DIGIMI Web-App für das Erstellen digitaler Geschichten	Titel: Verwendung der DIGIMI Web-App für das Erstellen digitaler Geschichten		
		Thema 2: Ein zweiter Praxis-Workshop mit Teilnehmer/innen zur Aufzeichnung digitaler Geschichten mit der DIGIMI Web-App		
Einführende Aktivität 2.1	Titel der Aktivität	Einleitung für Moderator/innen zur Vermittlung der grundlegenden Richtlinien zur Durchführung eines praxisnahen DIGIMI-Webapp-Workshops mit den Teilnehmer/innen	Dauer	60 Minuten
	Ziel der Aktivität	Der Leitfaden für digitales Geschichtenerzählen und die Webapp sind Werkzeuge, die von DIGIMI-Partner/innen entwickelt wurden, um soziale Organisationen, die mit Migrant/innen arbeiten, und Ausbilder/innen vor Ort dabei zu unterstützen, auf einfache Art und Weise eine digitale Geschichte zu erstellen, die auf dem Prinzip der Gegenseitigkeit beruht. Diese Aktivität soll Moderator/innen dabei helfen, digitales Geschichtenerzählen in Sozialarbeits- und Bildungsprogramme mit Migrant/innen zu integrieren. Die von DIGIMI zur Verfügung gestellten Werkzeuge sind ein guter Ausgangspunkt, um die eigene persönliche Geschichte durch einen Erzählprozess auszudrücken, der digital aufgezeichnet und anschließend mit einem Publikum geteilt wird. Am Ende können Moderator/innen mit der Technologie arbeiten, um digitale Geschichten kreativ zu entwickeln und die Teilnehmer/innen zu schulen.		
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung der Prinzipien des digitalen Geschichtenerzählens • Verständnis der Richtlinien und Planung für die Aufnahme einer guten Videogeschichte • Die Teilnehmer/innen lernen, wie sie den Praxis-Workshop mit den Teilnehmer/innen durchführen können • Verstehen, wie man die DIGIMI Web-App herunterlädt und benutzt • Ressourcen, die den Moderator/innen helfen, ein gutes Feedback während der Aktivität 2.2 zu erhalten 		



Co-funded by the AMIF Programme of the European Union



	Erforderliche Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung der Prinzipien des digitalen Geschichtenerzählens und Präsentation der Leitlinien • Video-Tutorial zur Nutzung der Web-App • Smartphone(s) zum Herunterladen der Webapp aus dem Play Store oder App Store • Internetverbindung • Projektor • Online-Einverständniserklärung für Bildmaterial 	
	Anleitung	<p>Um diese Aktivität durchzuführen, sollte der/die Moderator/in die folgenden Schritte vornehmen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grundsätze und Leitlinien festlegen (10 Minuten) 2. Video-Tutorial zur Verwendung der DIGIMI-Web-App anhand der folgenden Schritte ansehen: Auswahl der Fragen, die gestellt werden sollen; Aufnahme von Audio oder Video; Hochladen. Und folgende Fragen von den Moderator/innen (10 Minuten) 3. Anleitung zur Einbindung und Aufteilung der Teilnehmer/innengruppe für Aktivität 2.2 zur Aufnahme der digitalen Geschichten: Dies hängt von der Anzahl der Teilnehmer/innen an Aktivität 2.2 ab: Gruppen von 5 bis 10 Teilnehmer/innen. Wenn es sich beispielsweise um eine Gruppe von 5 Personen handelt, teilen Sie sie zu 3 und 2 Personen auf und nehmen Sie mit zwei Handys einen Dialog zwischen ihnen mit den ausgewählten Fragen auf - das Video sollte nicht länger als 3-4 Minuten dauern. (30 Minuten) 4. Zum Abschluss eine Anleitung, wie man von den Teilnehmer/innen ein Feedback mit 3 grundlegenden Fragen erhält: <ul style="list-style-type: none"> - Was halten Sie von der Nutzung der DIGIMI Web-App - Finden Sie es nützlich für Ihre Arbeit mit Migrant/innen? - Es war einfach für Sie, es zu benutzen? (10 Minuten) 5. Abschlussfragen 	
Aktivität zu zusätzlichem Inhalt 2.2	Beschreiben Sie für jedes Thema, wie die Lerninhalte der jeweiligen Einheit den Teilnehmer/innen vermittelt werden sollen und welche Medien dabei zum Einsatz kommen (PowerPoint-Präsentationen und Videos, Audiodateien, Bilder usw.).		
	Titel der Aktivität	Praxis-Workshop mit Teilnehmer/innen zur Aufzeichnung digitaler Geschichten mit der DIGIMI-Webapp	Dauer 60-90 Minuten
	Ziel der Aktivität	Diese Aktivität ermöglicht es Moderator/innen und Teilnehmer/innen (Migrant/innen), sie in einen auf Interviews basierenden, aktiven Lernprozess mit der DIGIMI Web-App	





		<p>einzubinden. Außerdem macht es Spaß und ist spannend! Sie ist auch eine Brücke für kulturelle Barrieren. Die Erzählungen können auf unterschiedliche Weise dargestellt werden, z. B. in Form von Audio- und Videoaufzeichnungen. Migrant/innen können dieses Medium nutzen, um verschiedene Aspekte ihrer persönlichen Geschichte zu präsentieren und andere dazu zu inspirieren, das Gleiche zu tun.</p> <p>Die DIGIMI-Web-App und -Ressourcen werden sich mit der Überbrückung kultureller Unterschiede befassen, indem sie stereotype und stigmatisierende Erzählungen über Migrant/innen und Geflüchteten in Frage stellen. Indem wir Migrant/innen und Einheimischen eine Plattform bieten, auf der sie sich treffen und ihre eigenen Erfahrungen, Meinungen und Überzeugungen äußern können, können wir die Zuschauer/innen dazu anregen, ihre Annahmen zu hinterfragen und ihr Denken über Stereotypen auf beiden Seiten zu verändern. Dadurch werden der multikulturelle Dialog, das gegenseitige Verständnis und der gegenseitige Respekt gefördert.</p>
	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none">• Erwerb grundlegender digitaler Kompetenzen für die Erstellung von digitalen Erzählungen• Die Vorteile von Storytelling als Schritt zur Anpassung und Eingliederung zu verstehen• Stärkung des Selbstwertgefühls der Teilnehmer/innen• Einen Dialog zwischen den Teilnehmer/innen aufbauen, indem sie ihre Geschichten teilen• Soziale und kommunikative Fertigkeiten erwerben• Die Arbeit in Gruppen zu verbessern
	Erforderliche Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Präsentation über die Einführung in die Prinzipien des digitalen Geschichtenerzählens• Video-Tutorial zur Nutzung der Web-App• Smartphone(s) zum Herunterladen der Web-App aus dem Play Store oder App Store• Internetverbindung• Beamer• Flipboard• Farbige Post Its und Marker, Stifte• Ein heller Raum, um die Videos aufnehmen zu können• Online-Einverständniserklärung für Bilder





	Anleitung	<p>Um diese Aktivität durchzuführen, sollte(n) der/die Moderator/innen die folgenden Schritte einleiten:</p> <p>Vergewissern Sie sich vor Beginn des Workshops, dass alle Teilnehmer/innen eine Online-Einverständniserklärung unterschrieben haben, in der sie über das Ziel des Workshops und klare und ausreichende Informationen über das DIGIMI-Projekt informiert werden. Wenn einige von ihnen nicht unterschreiben wollen, können sie zwar teilnehmen, aber sie dürfen nicht aufgenommen werden.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Begrüßung und eine kurze Einführung in die Grundsätze des Digital Storytelling geben (10 Minuten)2. Schauen Sie sich gemeinsam das Video-Tutorial zur Nutzung der DIGIMI Web-App an, danach leitet der/die Moderator/in, mit der bereits heruntergeladenen App, die Übung und teilt die Gruppen ein. (10 Minuten)3. Es ist nicht obligatorisch, aber die Teilnehmer/innen können die App auch herunterladen, es hängt von ihren Fähigkeiten ab, ob sie es können. Die Moderatoren/innen sollten die App bereits auf ihren Handys installiert haben.4. Erster Schritt: Die Gruppen beginnen mit einem Gespräch untereinander anhand der Fragen in der Web-App. Auf diese Weise lernen sie sich gegenseitig ein wenig besser kennen. Je nach Größe der Gruppe sollten für diese erste Phase 20 bis 30 Minuten eingeplant werden. In der zweiten Phase entscheiden die Gruppen, welche Frage(n) oder welche Themen und Geschichten, die in der ersten Phase besprochen wurden, sie für das Video verwenden wollen (15 Minuten). In der dritten Phase üben die Gruppen die Geschichte, basierend auf den grundlegenden Prinzipien des Geschichtenerzählens (denken Sie an Hero's Journey). (15 Minuten).5: Zeichnen Sie pro Gruppe (maximal zwei Gruppen) auf und laden Sie die Antworten auf die Fragen hoch. Erinnern Sie die Gruppen daran, dass die Filme nicht länger als 3 Minuten sein dürfen. Weisen Sie die Gruppen darauf hin, dass der Film auch nur mit Ton oder mit Videomaterial von der Stadt, der Landschaft, einem Objekt oder dem Rücken einer Person gedreht werden kann, falls die Person(en) nicht sichtbar sein wollen. Der/die Moderator/in hat den Administratorenzugang, um die soeben hochgeladenen Videos zu "genehmigen", so dass sie automatisch im Abschnitt "Digitale Geschichten" im Internet erscheinen (insgesamt 30 Minuten)
--	------------------	--





Bewertung der Aktivität 2.3	Titel der Aktivität		Dauer	10 Minuten
	Ziel der Aktivität	Am Ende von Aktivität 2.2 werden die Teilnehmer/innen in der Lage sein, 3 grundlegende Fragen zu beantworten, um die Web-App zu verbessern.		
	Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none">• Bewerten, was gelernt wurde• Verstehen, ob die Web-App für die Benutzer/innen nützlich ist• Helfen, die Web-App zu verbessern		
	Erforderliche Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Ein Online-Formular oder ein ausgedrucktes Formular mit den folgenden Fragen: - Was halten Sie von der Nutzung der DIGIMI Web-App - Finden Sie es nützlich, Ihre Geschichte zu teilen, um andere zu inspirieren? - Es war einfach für Sie, es zu benutzen? (10 Minuten)		
	Anleitung	Um diese Aktivität durchzuführen, sollte der/die Moderator/in die folgenden Schritte einleiten: 1. Bitten Sie die Teilnehmer/innen, den Feedbackbogen auszufüllen 2. Sammeln Sie alle Feedback-Formulare ein.		
	Referenzen:			

