

Konzeptpapier für DigitalSchoolStory

Basisinformation Storytelling

- Storytelling (deutsch: „Geschichten erzählen“) ist eine Erzählmethode, mit der explizites, aber vor allem implizites Wissen in Form von Leitmotiven, Symbolen, Metaphern oder anderen Mitteln der Rhetorik weitergegeben wird. (Quelle Wiki)
- Einfach gesagt: Ein Thema mit einer Geschichte einfach und effektiv verständlich zu machen.

Vermittlung von Medienkompetenzen

- Kommunikation über Video-Formate
- Zuschnitt von Content auf explizite Formate / Channels
- Zu vermittelnde Botschaften fokussiert ins richtige Medium übertragen
- Wirkung von Video-Elementen auf Dritte kennenlernen

Vermittlung von weiteren relevanten Kompetenzen

- Kreativität
- in Lösungen zu denken
- zu interagieren
- Ideen generieren
- Softskills (Team denken und einbinden, Empathie, Offenheit, Rücksichtnahme, Mut, für andere einzustehen, Haltung zeigen)

Konzept

- Die Mechanismen des SoM können in einem geschützten Raum erkundet werden. Dabei ist zu betonen, dass dieser zu keinem Zeitpunkt verlassen wird.
- DigitalSchoolStory stellt eine Blaupause für die eigenständige Durchführung des Projektes zur Verfügung.
- In diesem Zusammenhang stellt DigitalSchoolStory unterstützendes Material zur Verfügung, welches je nach Bedarf vom LuL eingesetzt werden kann.

Kurzbeschreibung der Wirkebenen des Projektes

1. Lernpsychologische Ebene:

Die Verankerung des Wissens wird durch die aktive Erarbeitung und die eigene Kreation intensiviert.

2. Selbstreflektierende Ebene:

Das kreative Format Video fordert die SuS dazu auf, ins Bild zu treten und eine eigene Haltung gegenüber dem Thema einzunehmen. Der iterative Arbeitsprozess schafft den notwendigen Raum die eigene Arbeit zu reflektieren und zu verfeinern.

3. Soziale Ebene:

Gruppenarbeit, die Einnahme unterschiedlicher Rollen und die eingebaute teaminterne Retrospektive fördern die Teamfähigkeit und das Miteinander der SuS. Dies wird verstärkt durch die Positionierung des LuL als Mentor, der auf Augenhöhe mit den Schülern agiert.

Eine umfangreiche Analyse ist in den Dokumenten Wirkungsfelder für Lehrer, Schüler und Schulleiter.





Ablauf des Projekts

Projekttablauf im Unterricht

1. Projektvorstellung, Gruppenfindung, Themenauswahl, Commitmen
 - Vorstellung Projekt und Rahmenthema
Das Lehrer:in Videos wird gezeigt
 - Projekttablauf und Ziele
Die Creatorvideos Onboarding werden gezeigt
 - Commitment
Festlegung des Experimentierraums und der Spielregeln
Ein Creator:in Videos Commitment wird gezeigt
 - Projektgruppen zu. 4-6 SuS einteilen und Gruppenthemen definieren
2. Agile Arbeit und Start der Recherche
 - Agile Methode „KanBan Board“ wird vorgestellt und SuS erstellen die Aufgabenliste der ersten Phase
 - SuS recherchieren zu ihrem Thema, beurteilen Informationen und Zusammenhänge. Dabei sollten die rechtlichen Grundlagen (Urheberrecht) dokumentiert werden.
3. Kernbotschaft, Kontext und roter Faden ihrer Storyline werden definiert und zu einer Storyline verknüpft. (Storytelling-Ansatz)
4. Schreiben/Zeichnen des Drehbuchs (Storyboard) für ihr Video inklusive der Skripten ihr Video
5. Verpacken ihre Story in ein erstes Video
6. LuL zeigt das Creator:in-Beispiel-Videos (Einmaliger Input von außen)
7. SuS beurteilen Ihre ersten Ergebnisse unter Zuhilfenahme des Storytelling-Templates, vertiefen den Inhalt und die Botschaft und bessern gegeben falls die Storyline und das Storyboard nach.
8. Ein überarbeitetes zweites Video wird erstellt.
 - Einbindung der Videotipps
9. Q&A mit Creator:in in einem Livecall
10. SuS erstellen das finale Video ihrer Story
11. Projektgruppe stellt ihr Video vor der Klasse vor.
 - SuS.geben sich Feedback zu Botschaft, Kontext und Inhalt.
12. Zertifikat und Feedback vom LuL und Creator

Hilfsmittel von DigitalSchoolStory

Die Hilfsmittel in digitaler Form sind unter <https://digitalschoolstory.de/projekt-dss/> oder auf dem Google Drive zu finden.

Retrospektive

Die Retrospektive ist ein Rückblick. In Eurer Retrospektive sollt Ihr auf Eure Arbeit im Team blicken. Ziel ist es, diese Arbeit stetig zu verbessern. Schaut genau hin, was so richtig gut lief und was Ihr noch verbessern könnt. Dabei geht es nicht darum, dass Ihr Euer Ergebnis, das Storyboard oder das Video bewertet, sondern nur Eure Zusammenarbeit als Team.





Eignung

Mitmachen können Schulklassen aller Schulformen

- Eine gewisse Affinität zu Video-Medien / -Plattformen wie YouTube und/oder TikTok sollte vorhanden sein.
- Empfehlung ab der 5. Klasse.

Anwendungsgebiete

- Prinzipiell für alle Schulfächer
- Vor allem bei MINT-Fächern können komplexe Zusammenhänge über einen Storytelling-Ansatz einfacher erklärt werden und so auch für alle verständlich gemacht werden

Bevorzugte Fächer für Storytelling

- Sprachwissenschaften
- Naturwissenschaften
- Politische und Geschichtliche Themen
- Umwelt und Nachhaltigkeit, Ressourcen
- Globalisierung
- Gesundheit

Themenauswahl

Das einzelne Gruppenthema sollte idealerweise so gewählt werden, dass von jedem Team der Gesamtkontext erfasst und reflektiert werden muss. Dadurch entsteht der notwendige Kontext, an den die vertiefenden Informationen der einzelnen Gruppenvideos in der abschließenden Gesamtschau anknüpfen können.

Dabei muss das Rahmenthema definieren: Nicht zu groß skalieren, da zu komplexe Themen ein Storytelling schwieriger machen.





Technische Voraussetzung

Technisches Equipment

- Evtl. Internet-Zugang in der Schule
- Aufnahme- und Videoschnittprogramme
- Mobiltelefon

Informationen zum Bearbeiten der Videos

Grundsätzlich reichen die Bordmittel der Betriebssysteme (Mobil/ Desktop) für die Durchführung des Projektes aus.

Weitere Apps für Tablet und Mobil (BYOND):

- iMovie (iOS/ MacOS)
- BeeCut (Android/ iOS)
- VideoShow (Android/ iOS)
- SparkVideo (Android/ iOS)
- VivaVideo (iOS)
- TikTok (Android/ iOS)
- InShot (Android/ iOS)

Desktop Schnittsoftware:

- Video Editor (Win10)
- iMovie (iOS/ MacOS)
- OpenShot (Win10/ MacOS/ Linux)

Die SuS haben in der Regel genügend Vorkenntnisse, um einfache Schnitt Aufgaben auszuführen. Für Lehrer und Lehrerinnen sind Grundkenntnisse im Umgang mit der (Handy) Kamera von Vorteil, aber keine Voraussetzung. Sie sollen bewusst nicht in die Rolle des Wissen-Vermittlers schlüpfen, dies könnte falls nötig im Vorfeld ein erfahrener SuS übernehmen.



Hintergrund und Umgang mit Social Media

Übersicht der relevanten sozialen Netzwerke.

- TikTok ist die führende Plattform für kurze Videos auf dem Smartphone. Unsere Mission besteht darin, das Leben der Menschen zu bereichern und zu inspirieren, indem wir ein Zuhause für die Kreativität unserer Nutzer:innen sind und ihnen eine authentische, freudvolle und positive Erfahrung bieten. TikTok hat weltweit Standorte, unter anderem im Los Angeles, New York, London, Paris, Berlin, Dubai, Mumbai, Singapur, Jakarta, Seoul und Tokio.
- YouTube ist ein Online-Video-Portal. Nutzer:innen der Webseite haben die Möglichkeit, Videos anzuschauen oder hochzuladen.
- Instagram ist ein werbefinanzierter Onlinedienst zum Teilen von Fotos und Videos, der zu Facebook gehört. Instagram ist eine Mischung aus Microblog und audiovisueller Plattform und ermöglicht es, Fotos auch in anderen sozialen Netzwerken zu verbreiten.
- Facebook ist ein so genanntes soziales Netzwerk, eine Art Treffpunkt im Internet, an dem man mit Freunden und Bekannten kommuniziert. Die Inhalte werden von Nutzern selbst eingestellt. Neben Statusmeldungen stellen die Mitglieder:innen auch Fotos, Videos, Links zu Internetseiten und vieles mehr ein. Zudem können die Nutzer auch live chatten.
- Twitter befindet sich zunehmend auf Wachstumskurs. Fokus liegt auf dem News-Feed, der intensiv genutzt wird. Hier lernen Nutzer:innen sich auf 280 Zeichen zu begrenzen bei ihren Äußerungen. Das ist ein gutes Instrument, um nicht immer alles ausführlich zu erklären, sondern vielmehr auf den Punkt zu kommen. Lernmedium für Echtzeitkommunikation.
- Twitch ist eine Plattform, auf der die Nutzer:innen verschiedene Anwendungen streamen können, was vor allem für Videospiele genutzt wird. Auf Twitch können Sie Ihren Lieblingsstreamern komplett kostenfrei und ohne eigenen Account zuschauen. Also ein bisschen wie YouTube für Gaming - nur eben live....

Einsatzmöglichkeiten der fertigen Videos.

- Das Projekt stärkt die digitale Kompetenz der Schule nach Innen und falls gewünscht und bei Freigabe durch alle Beteiligten auch in der Öffentlichkeit.
- Klasse stärken und Thema für die nächsten Jahrgangsstufen als Beispiele verwenden
- Einreichung bei Preisausschreibungen und Wettbewerben

Problembehandlung zum Start des Projekts: z.B. Video wird von SuS ins Netz gestellt

- Nicht drohen oder strafen, sondern den SuS auf Augenhöhe begegnen
- Creator:in Aufklärer-Video zeigt Wirkung:
„Ihr wollt doch bestimmt beim Projekt von #DigitalSchoolStory dabei sein und auch mit uns Creatoren arbeiten?
Voraussetzung ist es untereinander einen vertrauensvollen und respektvollen Raum zu schaffen, mit offenem und freundlichem Umgang. Kein Video verlässt den Klassenraum und wird der Öffentlichkeit zugänglich gemacht ohne vorherige Abstimmung. Kein mobben und lachen über andere.
Ich hätte es cool gefunden, einen LuL zu haben, der bereit ist, so etwas mitzumachen, der sich von der Masse abhebt und Euch fit machen will für die Zukunft. Überlegt Euch das. Und ich freu mich, wenn wir uns wieder sehen.“
- Danach die SuS abstimmen lassen, ob sie dabei sein wollen und sich der Lehrer auf die SuS verlassen kann oder ob sie keine Lust darauf haben. Dadurch begegnet der Lehrer den SuS auf Augenhöhe und SuS entscheidet. Die Gemeinschaft wird dann dafür eintreten, dass das Projekt klappt.





Organisatorisch Vorbereitung

Kolleg:innen aufmerksam machen auf das Projekt ...

- Ansprechen Team von #digitalSchoolStory, führt ein oder ein LuL, der schon mit dabei ist.
- Verständliche Vermittlung mit einem Projekt-Referenz.

Ansprache der Schulleitung.

- Solange das Projekt ein Teil des Lehrplans wird, sollte eine Diskussion mit einer Schulleitung nicht problematisch werden. Allerdings sollte für eine flächige Nutzung solcher Konzepte und Medien die Schulleitung sehr früh eingeholt werden. Auch hierzu bieten wir ergänzende Referenzen an. Eine Schulleitung sollte vollständig dahinterstehen.
- Das Team #digitalSchoolStory und Referenz-Lehrer:in holen Schulleitung ab.

Ansprache und Information an Eltern.

- SuS beschäftigen sich automatisch heute schon mit den Medien und lernen diese auf ihre Art und Weise kennen. Sowohl über Influencer:innen, als auch über ihr Umfeld wird die Wirkung für sie sichtbar. Eine direkte Projektumgebung sorgt für ein besseres Verständnis, welche Ressourcen für das am Ende sichtbare Ergebnis aufgewandt werden müssen und welche Wirkung dieses Ergebnis haben kann. So steigen Erwartungen, aber auch Anforderungen an solche Medien bei SuS in der Regel an.
- LuL ist involviert und unterstützt. Stellt sicher, dass die Inhalte richtig sind und in den Lehrplan passen. Sorgsamkeit und Umsicht gegenüber Verhalten der SuS, ob sie sich wohl fühlen oder wo es Probleme gibt, Ängste nehmen. Motivation.

Informationen zum Datenschutz.

- Wir haben eine Datenschutzexpertin an Bord, die das Thema aktiv begleitet.

