E-Stories

*Digitales Geschichtenerzählen zur Förderung der Sprach- und Digitalen Kompetenzen von Immigrant*innen an Universitäten*

Hochschulbildung ERASMUS+

KA220-HED - Kooperationspartnerschaften im Hochschulbereich

Referenznummer:
2023-1-TR01-KA220-HED-000167303
Laufzeit:
31.12.2023 - 30.12.2026 (36 Monate)

Co-funded by the European Union

WP3

Modul 7: Produzieren und Bearbeiten von digitalen Geschichten

Technische Ressourcen für digitales Storytelling

Für Lehrende

Universität von Málaga

Dr. María Rubio-Gragera, Dr. Julio Ruiz-Palmero, Giovanny Durán-Eyzaguirre

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

CC BY SA

Produzieren und Bearbeiten von digitalen Geschichten
Technische Ressourcen für digitales Storytelling

Inhalt

1. Einführung
2. Überblick: Produktions- und Redaktionsprozess
3. Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Produktion (aus pädagogischer Sicht)
4. Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Bearbeitung
5. Auswahl der richtigen Werkzeuge für Ihre Lernenden
6. Unterstützung der Lernenden während des Produktionsprozesses
7. Wie man Lernenden hilft, häufige Fehler zu vermeiden
8. Zusammenfassung und Empfehlungen

1. Einführung

Digitales Storytelling ist nicht nur eine kreative Übung, sondern auch ein leistungsstarkes pädagogisches Instrument. Wenn Sie als Pädagoge grundlegende technische Fähigkeiten in der Produktion und Bearbeitung von Geschichten entwickeln, können Sie Ihre Lernenden effektiv anleiten. Dieses Modul wird Sie in die Lage versetzen, Lernende bei der Erstellung von digitalen Geschichten zu unterstützen, die sowohl die Sprachkompetenz als auch die digitale Kompetenz verbessern.

2. Überblick: Produktions- und Redaktionsprozess

Der Prozess des digitalen Geschichtenerzählens umfasst zwei wichtige Phasen:

1. **Produktion** – Vorbereiten der Geschichte, Aufnehmen der Erzählung, Sammeln von Bildmaterial
2. **Redaktion** – Zusammenfügen von Elementen mit Hilfe digitaler Werkzeuge, um eine kohärente und ansprechende Geschichte zu gestalten

Das Verständnis der einzelnen Phasen hilft Ihnen, das Lernen zu unterstützen und die Bedürfnisse der Lernenden zu erkennen.

3. Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Produktion: Eine pädagogische Perspektive

Aus pädagogischer Sicht umfasst die Anleitung zur Produktion :

- Unterstützung der Lernenden beim Brainstorming und Verfassen persönlicher oder bedeutungsvoller Geschichten
- Unterstützung bei der Erstellung von Storyboards für Klarheit und Struktur
- Unterstützung bei der Audioaufnahme in ruhigen Umgebungen
- Förderung der ethischen Verwendung von Bildmaterial (z. B. urheberrechtsfreie Bilder)

Ihre Aufgabe ist es, jeden Schritt zu erleichtern und dabei Kreativität und Eigenverantwortung zu fördern.

4. Schritt-für-Schritt-Bearbeitungsanleitung

Sobald die Produktionsmaterialien fertig sind, helfen Sie den Lernenden:

- Zugängliche Bearbeitungswerkzeuge auszuwählen (z. B. Canva Video, iMovie, CapCut)
- Bildmaterial hinzuzufügen und mit der Erzählung abzustimmen
- Einfache Übergänge und Hintergrundmusik effektiv einzusetzen
- Sie den Film auf Klarheit, Tempo und technische Qualität zu überprüfen und überarbeiten.

Schwerpunkt auf der Unterstützung der Lernenden beim Aufbau einer flüssigen Bearbeitung, nicht auf Perfektion.

5. Die Auswahl der richtigen Tools für Ihre Lernenden

Verschiedene Lernende können je nach Alter, Gerätezugang und digitalen Fähigkeiten von unterschiedlichen Tools profitieren.

- **CapCut:** ideal für mobile und kurze Geschichten
- **Canva Video**: einfacher Drag-and-Drop-Editor, ideal für Anfänger*innen
- **Powtoon**: animiertes Storytelling, perfekt für kreative Projekte
- **iMovie**: solide Wahl für Mac/iOS-Benutzer*innen

Wählen Sie Tools, die dem Kontext und den Lernzielen Ihrer Lernenden entsprechen.

6. Unterstützung der Lernenden während des Produktionsprozesses

Unterstützen Sie den Prozess des Geschichtenerzählens durch:

- Bereitstellung von Vorlagen oder Beispielgeschichten
- Aufteilung der Aufgaben in überschaubare Schritte
- Frühzeitiges Feedback (Drehbuch-/Storyboard-Phase)
- Schaffung einer kollaborativen Umgebung im Klassenzimmer, in der die Lernenden Fortschritte und Herausforderungen miteinander teilen

Anleitung während der Produktion stärkt sowohl das Vertrauen als auch die Kompetenz.

7. Lernenden helfen, häufige Fehler zu vermeiden

Gemeinsame technische Probleme, die proaktiv angegangen werden sollten:

- Aufnahmen in lauten Umgebungen → Lehren Sie einfache Praktiken für Audioaufnahmen
- Übermäßiger Einsatz von Effekten → Betonung von Klarheit gegenüber Auffälligkeit
- Zu viel Text oder zu viel Bildmaterial → Förderung der visuellen Einfachheit
- Nicht regelmäßiges Speichern der Arbeit → Vorleben und Erinnern an digitale Gewohnheiten

Indem Sie diese Probleme vorhersehen, tragen Sie zu einem reibungsloseren Ablauf für die Lernenden bei.

8. Zusammenfassung und Empfehlungen

Ihr Ziel als Pädagogen ist es nicht, Video-Editoren zu werden, sondern Ihre Lnenden mit Werkzeugen und Anleitungen zu versorgen.

- Storytelling als Prozess unterstützen
- Einfache und zugängliche Werkzeuge
- Fokus auf Klarheit, Kreativität und Lernergebnisse
- Überlegen Sie, wie digitales Geschichtenerzählen Ihre Unterrichtspraxis verbessern kann

Kontakt

Universidad de Málaga
Facultad de Ciencias de la Educación
Boulevard Louis Pasteur s/n Campus de Teatinos
29071 Málaga (Spain)

https://www.uma.es/innoeduca/

Dr. María Rubio-Gragera
mrubiogr@innoeduca.es

Dr. Julio Ruiz-Palmero
julio@innoeduca.eu

Giovanny Durán-Eyzaguirre
giovannny.dur@innoeduca.es

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

CC BY SA