



DS-Handbuch: Trainings- leitfaden zu Themen der EU- Erweiterung

„Werkzeuge richtig nutzen“ –
ein Leitfaden für Autoren und Trainer zum Einsatz des digitalen Geschichtener-
zählens („Digital Storytelling“) zu Themen der EU-Erweiterung

DeTALES-Team
3. Fassung, 1. deutsche Fassung
Dezember 2011

This project has been funded with support from the European Commission. 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.



INHALT

3	Einleitung
5	Worum geht es in diesem Leitfaden?
5	Wie kommt der Leitfaden zum Einsatz?
5	An wen richtet sich der Leitfaden?
7	Modul 1. EU-Erweiterung
7	Abschnitt 1. Die Geschichte der EU-Erweiterung: Mitgliedstaaten, Informationen zu den EU-Mitgliedstaaten, Informationen zu den EU-Kandidaten
13	Abschnitt 2. Öffnung der Grenzen/Mobilität
17	Abschnitt 3. Der europäische Arbeitsmarkt und Mobilität
21	Abschnitt 4. Kulturelle Identitäten und Vielfalt in Europa
22	Abschnitt 5. <ul style="list-style-type: none">- Aktivitäten und Ressourcen, um Lernende zum Geschichtenerzählen zu inspirieren- Glossar- EU-Projektbeispiele
25	Modul 2. Digitales Geschichtenerzählen (Digital Storytelling, DS)
26	Abschnitt 1. Wie wird dieses Modul eingesetzt?
26	Abschnitt 2. Kontext
27	Abschnitt 3. Werkzeuge für Trainer

EINLEITUNG

Indem man Menschen an fremde Kulturen heranführt, fördert man den Integrationsprozess, und man sollte deshalb sämtliche Zielgruppen erfassen, insbesondere geringqualifizierte Erwachsene, Senioren und ältere Angestellte, die andernfalls vermutlich keine Gelegenheit hätten, an Erwachsenenbildungsmaßnahmen teilzunehmen.

Dass Erwachsene sich ihr Leben lang weiterbilden, kommt viel zu selten vor. Das liegt in erster Linie daran, dass Unternehmen wenig Anreize dafür haben, ihre Mitarbeiter auszubilden, dass Mitarbeiter zu wenig darin bestärkt werden, an Weiterbildungsmaßnahmen teilzunehmen, und dass es keine angemessenen Angebote gibt, die auf die Bedürfnisse bestimmter Gruppen zugeschnitten sind.

Eines der Hauptprobleme liegt darin begründet, dass nicht alle im gleichen Maße Zugang zu langfristigen Weiterbildungsmaßnahmen haben: Da ein überproportionaler Anteil aller Weiterbildungsmaßnahmen vom Arbeitgeber angeboten wird, haben Festangestellte einen besseren Zugang zu diesen als Teilzeitangestellte oder Arbeitssuchende. Geringqualifizierte nehmen fünf Mal seltener an Erwachsenenbildungsmaßnahmen teil als gut qualifizierte Erwachsene. Flexibler gestaltete Bildungswege, z.B. durch die Validierung außerschulischer oder nicht-schulischer Ausbildung, sowie gezielte Maßnahmen wie Ausbildung am Arbeitsplatz und die Zusammenarbeit mit Unternehmen und sozialen Organisationen, die Geringqualifizierte, Arbeitssuchende, Migranten, ethnische Minderheiten und Menschen mit Behinderungen ansprechen, sind nicht ausreichend ausgebaut, um Lernwillige anzulocken. Menschen, die in einem rückläufigen Sektor beschäftigt sind, würden ebenfalls von Zusatzmaßnahmen profitieren, die auf sie zugeschnitten sind.

DeTALES baut seine Argumentation auf dieser Feststellung auf und untersucht die Auswirkungen der EU-Erweiterung, wobei das besondere Augenmerk auf den jüngsten Beitrittsländer liegt und auf der Art und Weise, wie sie sich in die EU integriert haben. Man prüft dabei, wie viel Einfluss die alten Mitgliedstaaten ausüben, und thematisiert die Erwartungen der nächsten Mitgliedstaaten, um eine um die folgenden Themen kreisende Debatte anzuregen:

- Öffnung der Grenzen/Mobilität,
- der europäische Arbeitsmarkt,
- kulturelle Identitäten in Europa und Vielfalt in den alten und neuen Mitgliedstaaten.

Aus diesem Grunde bringt DeTALES Lernende in der Erwachsenenbildung aus den ältesten Mitgliedstaaten, nämlich Italien, Deutschland und Großbritannien, mit denen aus den neuen Mitgliedstaaten Litauen, Ungarn (2004), Bulgarien (2007) und der Türkei zusammen, mit dem Ziel, dass sie Geschichten darüber austauschen, wie sie das erweiterte Europa wahrnehmen.

Das Projekt verfolgt folgende Ziele:

- die Schlüsselkompetenzen bzgl. Themen der EU-Erweiterung und der gemeinsamen Werte in Europa zu verbessern
- das bürgerliche Bewusstsein zu stärken
- den interkulturellen Dialog zwischen den EU-Mitgliedstaaten zu fördern
- Erwachsenen Kompetenzen des digitalen Geschichtenerzählens zu vermitteln
- Erwachsene zu ermutigen, sich mit dem Trainingsmaterial selbstständig zu beschäftigen
- sozial Benachteiligte zur Teilnahme an Programmen für lebenslanges Lernen zu ermutigen

Das digitale Geschichtenerzählen ist die vielseitigste Methodologie, mithilfe derer man diese Ziele erreichen kann, denn sie vereint in sich die Möglichkeiten einer Unterrichtsmethode mit dem menschlichen Aspekt der Geschichten, die Erwachsene zu teilen gewillt sind.

Anders als eine stärker institutionelle Sprache ist die Methodologie des digitalen Geschichtenerzählens besser dafür geeignet, bei der jeweiligen Zielgruppe zu einer Bewusstseinsbildung in Hinsicht auf die EU-Erweiterung beizutragen.

In diesem Trainingsleitfaden geht es darum, ein neuartiges Trainingsmodul für Trainer, Gruppenleiter und Ausbilder in dem Kontext schulischer, nicht-schulischer und außerschulischer Bildung anzubieten.

Alle Geschichten werden auf die europäische DS-Plattform hochgeladen, wodurch ein EU-Reiseführer entstehen wird, mit dessen Hilfe man verschiedene Orte Europas auf unterschiedliche Arten erforschen können.

WORUM GEHT ES IN DIESEM LEITFADEN?

Bei dem DS-Handbuch: Trainingsleitfaden handelt es sich um ein Werkzeug, das Menschen dazu ermutigen und dabei unterstützen soll, digitale Geschichten zu Themen der EU-Erweiterung zu gestalten.

Der Zweck dieses Trainingsleitfadens besteht darin, den Lernenden eine innovative Methodologie in die Hand zu geben, mithilfe derer sie ihre Geschichten mit anderen teilen und andere dazu ermutigen können, das gleiche zu tun. Aus diesem Grunde wird dieser Leitfaden die Adressaten dabei unterstützen, die folgenden Lernziele zu erreichen:

- In einem Lernkontext Wissen zu erwerben und die Methodologie des digitalen Geschichtenerzählens zu meistern und anzuwenden.
- Eine Bewusstseinsbildung in Hinsicht auf Themen der EU-Erweiterung zu erzielen, Kenntnis über die Geschichte der EU-Erweiterung, den Prozess der EU-Erweiterung und die europäischen Institutionen zu erlangen und das Wissen um und Diskussionen über die folgenden Aspekte zu fördern:
 - o Öffnung der Grenzen/Mobilität,
 - o der europäische Arbeitsmarkt,
 - o kulturelle Identitäten in Europa und Vielfalt in den alten und neuen Mitgliedstaaten.

Dieser Trainingsleitfaden wird den Adressaten dabei helfen, Geschichten über die EU-Erweiterung zu gestalten, Videomontage-Kompetenzen (digitale Kompetenzen) zu erwerben; kreative Kompetenzen zu erwerben und eine Geschichte zu schreiben und sie in digitale Form zu übertragen. Ihr Wissen und die Trainings-Methodologie an die relevante Zielgruppe weiterzugeben.

WIE KOMMT DER LEITFADEN ZUM EINSATZ?

Dieser Leitfaden wurde als ein interaktives Handbuch angelegt. Er bietet grundlegende Informationen zu Themen der EU-Erweiterung und zum digitalen Geschichtenerzählen, aber um auf weiterführende Informationen, Ressourcen, Beispiele und Werkzeuge zugreifen zu können, muss man auf die entsprechenden Links klicken.

Er stellt nützliche Aktivitäten und Spiele vor, die dazu dienen sollen, die Lernenden zum Geschichtenerzählen und Wissenserwerb zu ermutigen. Er kann in Workshops, im außerschulischen Unterricht, bei Teambuildingaktivitäten und zu Zwecken der Überwachung und Bewertung von Projekten zum Einsatz kommen.

AN WEN RICHTET SICH DER LEITFADEN?

Der Leitfaden richtet sich an Ausbilder, Gruppenleiter, Lehrer, ehrenamtliche Mitarbeiter, die in den Bereichen schulische, nicht-schulische und außerschulische Bildung tätig sind.

Warum sollte man digitale Geschichten als Methode wählen, um Themen der EU-Erweiterung zu vermitteln?

Das digitale Geschichtenerzählen ist der richtige Weg, um bei den Menschen das Bewusstsein für und das Wissen um den EU-Erweiterungsprozess auf der Grundlage persönlicher Erfahrungen aus dem Leben europäischer Bürger zu fördern.

Persönliche Geschichten sind verknüpft mit ganz bestimmten und zugleich übergreifenden Themen wie der Öffnung der Grenzen, dem europäischen Arbeitsmarkt und der kulturellen Vielfalt.

Diese Geschichten spiegeln im Grunde wider, wie dieser Prozess wahrgenommen wird und wie er sich auf das eigene Land des Erzählers auswirkt.

MODUL 1. EU-ERWEITERUNG

Inhalt:

Abschnitt 1. Die Geschichte der EU-Erweiterung: Mitgliedstaaten, Informationen zu den EU-Mitgliedstaaten, Informationen zu den EU-Kandidaten

Abschnitt 2. Öffnung der Grenzen/Mobilität

Abschnitt 3. Der europäische Arbeitsmarkt und Mobilität

Abschnitt 4. Kulturelle Identitäten und Vielfalt in Europa

Abschnitt 5.

- Aktivitäten und Ressourcen, um Lernende zum Geschichtenerzählen zu inspirieren
- Glossar
- EU-Projektbeispiele

ABSCHNITT 1. DIE GESCHICHTE DER EU-ERWEITERUNG

http://ec.europa.eu/enlargement/index_de.htm

Zielsetzungen in diesem Kapitel:

- Erläuterungen zu alten und neuen Mitgliedstaaten und Kandidaten sowie ihren Beitrittsjahren
- Auflistung der Beitrittskriterien
- Untersuchung der Geographie Europas

Die Erweiterung gehört zu den wichtigsten politischen Werkzeugen der EU. Die EU übt eine solche Anziehungskraft aus, dass sie Nationen in Zentral- und in Osteuropa dazu motiviert hat, den Wandel in moderne, gut funktionierende Demokratien zu vollziehen. Erst kürzlich wurden unter ihrem Einfluss Reformen in den Bewerberländern und potentiellen Bewerberländern ausgelöst. Alle europäischen Bürger profitieren davon, dass sie stabile Demokratien und florierende Marktwirtschaften zu Nachbarn haben. Bei der Erweiterung handelt es sich um einen sorgfältig gesteuerten Prozess, der den Wandel in den betroffenen Ländern fördert und auf diese Weise für Frieden, Stabilität, Wohlstand, Demokratie, Menschenrechte und Rechtsstaatlichkeit in ganz Europa sorgt.

Bei der Erweiterung handelt es sich nicht um einen geradlinigen linearen Vorgang, sondern vielmehr um einen langwierigen und harten Prozess. Jedes europäische Land, das die Grundsätze der Freiheit, Demokratie, Menschenrechte und Grundfreiheiten sowie der Rechtsstaatlichkeit anerkennt, darf einen Antrag auf Mitgliedschaft in der Union stellen.

Diejenigen europäischen Länder, die der EU beitreten wollen, müssen ihre Herrschaftsmacht einschränken.

Den Anfang hatten sechs Länder gemacht – Belgien, Deutschland, Frankreich, Italien, Luxemburg und die Niederlande –, die 1951 die Europäische Gemeinschaft für Kohle und Stahl gegründet haben, auf die 1957 die Europäische Wirtschaftsgemeinschaft und die Europäische Atomgemeinschaft folgten.

Es folgten fünf weitere erfolgreiche Beitritte:

- 1973 traten Dänemark, Irland und Großbritannien der Europäischen Union bei.
- 1981 wurde Griechenland zum Mitgliedstaat.
- 1986 wurden Spanien und Portugal zu Mitgliedern.
- 1995 traten Österreich, Finnland und Schweden der EU bei.

2004 vollzog sich eine historische Erweiterung, als 10 Länder aus Zentraleuropa, Osteuropa und dem Mittelmeerraum der EU beitraten: die Tschechische Republik, Estland, Zypern, Lettland, Litauen, Ungarn, Malta, Polen, die Slowakei und Slowenien. Es war eine historische, einzigartige Erweiterung, die die Wiedervereinigung Europas nach Jahrzehnten der Trennung durch den Eisernen Vorhang symbolisierte.

Mit dem Beitritt von Rumänien und Bulgarien am 1. Januar 2007 war die fünfte Phase der EU-Erweiterung abgeschlossen, die in Mai 2004 eingeleitet worden war.

Eine sukzessive und sorgfältig koordinierte Erweiterungspolitik liegt im Interesse der EU. Gegenwärtig ist Kroatien ein **Beitrittsland mit abgeschlossenen Verhandlungen**.

Island, Montenegro, die Ehemalige Jugoslawische Republik Mazedonien und die Türkei sind **Beitrittskandidaten**. Im Falle von Montenegro und der Ehemaligen Jugoslawischen Republik Mazedonien sind noch keine Verhandlungen aufgenommen worden.

Den restlichen Ländern des Westlichen Balkans – Albanien, Bosnien und Herzegowina, Serbien und Kosovo unter der Resolution 1244/99 des UN-Sicherheitsrates – ist eine EU-Mitgliedschaft in Aussicht gestellt worden, sobald sie für eine solche bereit sind. Sie werden als **potentielle Beitrittskandidaten** bezeichnet.

Wie eingangs erwähnt, handelt es sich bei der Erweiterung nicht um einen automatischen Prozess; sie bringt Fragen und Probleme in Hinsicht auf Integration, auf den vergrößerten europäischen Haushalt und auf die Wettbewerbsfähigkeit zwischen den alten und den neuen Mitgliedstaaten mit sich.

Neue Mitgliedstaaten, deren Bürger vormals möglicherweise unter einer Besatzung lebten, wodurch sie einen Identitätsverlust erlitten, müssen außerdem bestimmte Ziele erreichen. Während die EU sukzessiv weiterwächst, wird man sich mithilfe innovativer politischer Lösungen und Maßnahmen mit Integrationsfragen auseinandersetzen müssen.

Es gibt jedoch eine Generation neuer Europäer, wie eine kürzlich durchgeführte Eurobarometer-Umfrage ergab; sie sollte feststellen, wer die neuen Europäer sind, und sie den alten Europäern gegenüberstellen. Sie sind normalerweise in bestehenden Datenquellen verborgen und schließen die Kinder von Migranten, binationale Paare, internationale Studierende, ausgewanderte Ruheständler und im Ausland Lebende ein. Diese Bezeichnungen, so die Umfrage, haben nichts mit „alten“ und „neuen“ Mitgliedstaaten zu tun. Diese Umfrage untersucht, inwieweit die Bürger Europas sich mit anderen Ländern verbunden fühlen. Diese Verbundenheit ist eine weitgefaste, komplexe Idee; sie kann unterschiedliche Formen annehmen, sowohl objektive als auch subjektive. Sie beschreibt eine Verbindung. Die „neuen Europäer“ wurden als Menschen definiert, die in der EU leben und Verbindungen zu weiteren Ländern haben, nicht nur zu dem, in dem sie leben. Im Gegensatz zu ihnen haben die „alten Europäer“ ihre Wurzeln ausschließlich in dem Land, in dem schon ihre Eltern und Großeltern geboren wurden. Die Umfrage ist sehr interessant; kurz gesagt, sie zeigt auf, dass die offensichtlichste Form der Verbundenheit zu einem anderen Land die Abstammung aus diesem ist. In solchen Fällen ist es sehr verbreitet, dass man Beziehungen mit Menschen aus oder in dem anderen Land oder auch soziokulturelle Verbindungen pflegt (z.B. das Essen mag, die Nachrichten verfolgt). Persönliche Auslandserfahrungen sind weniger stark verbreitet aber dennoch von Bedeutung. Fast jeder achte Europäer hat mal im Ausland gearbeitet oder studiert.

Mitgliedstaaten

Informationen zu den EU-Mitgliedstaaten



Bevor die Idee zu einer Vereinigung Europas zu einer tatsächlichen politischen Zielsetzung wurde, war sie nur ein Traum von Philosophen und Visionären. Victor Hugo beispielsweise träumte von den friedlichen, auf dem humanistischen Ideal aufgebauten „Vereinigten Staaten von Europa“. Die furchtbaren Kriege, die den Kontinent in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts verheerten, zerschmetterten diesen Traum.

Aber der Traum hielt sich in den Köpfen der Menschen und wurde schließlich wahr. Heute vereint die EU ca. 500 Mio. Menschen in 27 Mitgliedstaaten.

Nach einem halben Jahrhundert europäischer Integration hat sich gezeigt, dass die EU als Ganzes größer ist als die Summe ihrer Teile: Sie übt einen größeren wirtschaftlichen, sozialen, technologischen, kommerziellen und politischen Einfluss aus, als ihre Mitgliedstaaten es jeder für sich täten. Aus dem gemeinsamen Handeln und einstimmigen Sprechen als EU ergibt sich ein Mehrwert.

Informationen zu den EU-Kandidaten

Die Europäische Union stützt sich auf gemeinsame Werte und Prinzipien. Jedes europäische Land, das die Prinzipien der Freiheit, der Demokratie, der Menschenrechte, der Rechtsstaatlichkeit und der Grundfreiheiten respektiert, darf einen Antrag auf Mitgliedschaft in der Union stellen. Beitreten darf das Land aber nur dann, wenn es sämtliche Beitrittskriterien erfüllt:

- politisch: institutionelle Stabilität als Garantie für demokratische und rechtsstaatliche Ordnung, für die Wahrung der Menschenrechte sowie die Achtung der Minderheiten;
- wirtschaftlich: eine funktionierende Marktwirtschaft und die Fähigkeit, dem Wettbewerbsdruck und den Marktkräften innerhalb der Union standzuhalten;
- die Fähigkeit zur Einhaltung der Pflichten, die sich aus dem Beitritt ergeben, insbesondere im Hinblick auf die politischen, wirtschaftlichen und währungspolitischen Zielsetzungen;
- die Fähigkeit zur Anpassung der administrativen und institutionellen Strukturen, um die Umsetzung des Besitzstandes zu ermöglichen.

Die EU muss außerdem imstande sein, neue Mitglieder aufzunehmen, sodass sie sich das Recht vorbehält, zu entscheiden, wann sie bereit ist, diese zu akzeptieren.

Beitrittsverhandlungen werden zwischen dem jeweiligen Kandidaten und der Europäischen Kommission, die die EU repräsentiert, ausgetragen. Sobald diese abgeschlossen wurden, muss die Entscheidung, ob ein neues Land der EU beitreten

darf, einstimmig von allen Mitgliedstaaten, die im Europäischen Rat vertreten sind, gefällt werden. Das Europäische Parlament muss seine Einwilligung durch ein positives Votum der absoluten Mehrheit seiner Mitglieder geben. Sämtliche Beitrittsverträge müssen anschließend von den Mitgliedstaaten und den Beitrittskandidaten im Rahmen ihrer eigenen verfassungsrechtlichen Verfahren ratifiziert werden.

Während der Verhandlungsjahre erhalten die Beitrittskandidaten Hilfen von der EU, um in wirtschaftlicher Hinsicht aufholen zu können.



- KROATIEN (hat im Juni 2011 die Verhandlungen abgeschlossen und ist nun ein Beitrittskandidat nach Unterzeichnung des Beitrittsvertrags)
- ISLAND
- EHEMALIGE JUGOSLAWISCHE REPUBLIK MAZEDONIEN
- MONTENEGRO
- TÜRKEI

Wie sieht es mit der Türkei aus?

Die Türkei ist ein wichtiger strategischer Partner der EU – wichtig für unsere Stabilität und Sicherheit, für unsere Wirtschaft und unsere Energiefragen sowie für unser grundlegendes Bedürfnis, Brücken zwischen den Zivilisationen zu schlagen. Unsere Zusammenarbeit reicht lange zurück. Die Türkei ist seit über 50 Jahren Mitglied in der NATO und im Europarat. Das Assoziationsabkommen zwischen der Türkei und der EU wurde 1963 unterzeichnet, und die Zollunion trat 1995 in Kraft. Indem die EU-Mitgliedstaaten 2005 die Beitrittsverhandlungen mit der Türkei eröffneten, demonstrierten sie, dass sie die europäische Bestimmung der Türkei anerkennen. Um der EU beitreten zu können, muss die Türkei zunächst die strengen Mitgliedschaftskriterien erfüllen. Wie schnell die Verhandlungen voranschreiten werden, hängt davon ab, inwieweit die Türkei in der Lage ist, die notwendigen Reformen umzusetzen. Viele Europäer drücken ihre Besorgnis darüber aus, dass die Mehrheit der türkischen Bürger Muslime sind. Die EU stützt sich auf gemeinsame Werte wie die Anerkennung der Menschenwürde, Rechtsstaatlichkeit, Toleranz und Gleichbehandlung und nicht auf Religion. Religionsfreiheit und Achtung der Minderheiten sind wichtige politische Mitgliedschaftskriterien; sie sind ganz und gar mit dem Islam vereinbar.

Island, die Ehemalige Jugoslawische Republik Mazedonien, Montenegro und die Türkei sind Beitrittskandidaten. Die EU hat wiederholt bestätigt, dass die restlichen Länder des Westlichen Balkans – Albanien, Bosnien und Herzegowina, Serbien sowie Kosovo* – ebenfalls an der europäischen Vision teilhaben. Sie werden als **potentielle Kandidaten** bezeichnet.



- ALBANIEN
- BOSNIEN UND HERZEGOVINA
- SERBIEN
- KOSOVO

ABSCHNITT 2. ÖFFNUNG DER GRENZEN

Zielsetzungen in diesem Kapitel:

- Untersuchung der Ursprünge des Schengener Abkommens
- Auflistung der Länder im Schengen-Raum
- Erläuterungen zu den wichtigsten von den Ländern umgesetzten Richtlinien

Der europäische Binnenmarkt

Der Binnenmarkt ist eine der Säulen der Europäischen Union. Er besteht seit 1992, und es handelt sich bei ihm um einen **Raum ohne Binnengrenzen, in dem sich Menschen, Güter, Leistungen und Kapital frei bewegen können**, gemäß dem Vertrag zur Gründung der Europäischen Gemeinschaft. Der Binnenmarkt, auf dessen Grundlage die Zielsetzungen der EU im Rahmen der Lissaboner Strategie erreicht werden sollen, trägt wesentlich zum Wohlstand, zum Wachstum und zur Beschäftigung in der EU bei. Als integrierter, offener und wettbewerbsfähiger Raum fördert er die Mobilität, Wettbewerbsfähigkeit und Innovation und steht in Wechselwirkung mit den sektorbezogenen Politikbereichen der EU. Um es jedem Bürger und jedem Unternehmen zu ermöglichen, die Vorteile des Binnenmarkts so gut wie möglich zu nutzen, konzentriert sich die EU darauf, die Schranken niederzureißen, die gegenwärtig noch den Dienstleistungs- und Warenverkehr behindern. Sie strebt danach, die Rechtsvorschriften zu harmonisieren, um besser auf die Herausforderungen der Globalisierung zu reagieren und mit dem Fortschritt, z.B. im Bereich neuer Technologien, Schritt zu halten.

Schengen-Raum und Schengen-Zusammenarbeit

http://ec.europa.eu/home-affairs/policies/borders/borders_schengen_en.htm

Der Schengen-Raum und die Schengen-Zusammenarbeit sind in dem Schengener Abkommen von 1985 festgelegt. Bei dem Schengen-Raum handelt es sich um ein Gebiet, in dem freier Personenverkehr gewährleistet ist. Das Schengener Abkommen hat sämtliche Binnengrenzen zugunsten einer Außengrenze abgeschafft. Hier gelten gemeinsame Richtlinien und Verfahrensweisen in Hinsicht auf Kurzzeit-Visa, Asylanträge und Grenzkontrollen. Zugleich wurden die Zusammenarbeit und die Koordination zwischen den Polizeidiensten und Justizbehörden intensiviert, um Sicherheit innerhalb des Schengen-Raums zu gewährleisten. Die Schengen-Zusammenarbeit wurde mit dem Vertrag von Amsterdam von 1997 in dem EU-Rechtsrahmen verankert. Es sind jedoch nicht alle Länder, die unter dem Schengener Abkommen zusammenarbeiten, Teile des Schengen-Raums. Mögliche Gründe dafür können sein, dass die Länder ihre Grenzkontrollen nicht aufgeben wollen oder dass sie noch nicht die erforderlichen Bedingungen erfüllen, um den Schengen-Besitzstand anwenden zu dürfen.

Das erste Abkommen zwischen den fünf ersten Mitgliedern wurde am 14. Juni 1985 unterzeichnet. Ein weiteres Abkommen wurde am 19. Juni 1990 formuliert und unterzeichnet. Als es 1995 in Kraft trat, schaffte es Kontrollen an den Binnengrenzen zwischen den Unterzeichnerstaaten ab und führte eine einzige Außengrenze ein, an der überall die gleichen Einreisekontrollen, die für den gesamten Schengen-Raum gelten, durchgeführt werden. Gemeinsame Visaregelungen, A-

sylrechte und Kontrollen an den Außengrenzen wurden eingeführt, um freien Personenverkehr innerhalb der Unterzeichnerstaaten zu ermöglichen, ohne dass gegen Recht und Ordnung verstoßen wird.

Der Schengen-Raum wurde sukzessiv erweitert, bis er fast alle Mitgliedstaaten umfasste. Italien unterzeichnete die Abkommen am 27. November 1990, Spanien und Portugal traten am 25. Juni 1991 bei, Griechenland folgte am 6. November 1992, anschließend Österreich am 28. April 1995 und Dänemark, Finnland und Schweden am 19. Dezember 1996. Die Tschechische Republik, Estland, Lettland, Litauen, Ungarn, Malta, Polen, Slowenien und die Slowakei traten am 21. Dezember 2007 bei und das assoziierte Land Schweiz am 12. Dezember 2008. Bulgarien, Zypern und Rumänien sind noch keine vollwertigen Mitglieder des Schengen-Raums; Grenzkontrollen zwischen diesen Staaten und dem Schengen-Raum werden noch so lange durchgeführt werden, bis der Europarat entscheidet, dass die Bedingungen für die Abschaffung der Kontrollen an den Binnengrenzen erfüllt sind. (Nähere Angaben zu der Stellung von Großbritannien und Irland finden Sie weiter unten.)

Maßnahmen, die von den Mitgliedstaaten im Rahmen der Schengen-Zusammenarbeit umgesetzt wurden

Zu den wichtigsten unter dem Schengener Rahmen umgesetzten Bestimmungen gehören:

- Abschaffung von Personenkontrollen an Binnengrenzen;
- gemeinsame Vorschriften für Personen, die die Außengrenzen der EU-Mitgliedstaaten überschreiten
- Harmonisierung der Vorschriften über Einreisebedingungen und Kurzzeitvisa
- Verbesserung der polizeilichen Zusammenarbeit (einschließlich des Rechts auf grenzüberschreitende Observierung und Nacheile);
- Verbesserung der justiziellen Zusammenarbeit durch ein schnelleres Auslieferungssystem und Übertragung der Vollstreckung von Strafurteilen;
- Einrichtung und Weiterentwicklung des Schengener Informationssystems (SIS).

Das Schengener Informationssystem (SIS)

Dem Schengen-Mechanismus wurde ein Informationssystem zugrunde gelegt. Es ermöglicht es den nationalen Grenz- und Justizbehörden, Informationen über Personen oder Objekte einzuholen.

Die Mitgliedstaaten speisen durch nationale Netzwerke (N-SIS), die an ein zentrales System angeschlossen sind (C-SIS), Informationen in das System ein. Ergänzt wird dieses IT-System durch ein Netzwerk mit dem Namen SIRENE (Supplementary Information Request at the National Entry), die SIS-Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine.

Die Teilnahme Dänemarks

Auch wenn Dänemark das Schengener Abkommen unterzeichnet hat, kann es frei entscheiden, ob es die jeweils neuen Maßnahmen anwendet, die unter Titel IV des EG-Vertrags innerhalb des EU-Rahmens eingeführt werden, selbst jene, bei denen

es sich um eine Weiterentwicklung des Schengen-Besitzstandes handelt. Dänemark ist dennoch durch bestimmte Maßnahmen im Rahmen der gemeinsamen Visapolitik gebunden.

Die Teilnahme Irlands und Großbritanniens

Gemäß dem Protokoll zum Vertrag von Amsterdam dürfen Irland und Großbritannien sich an einigen oder allen Schengen-Maßnahmen beteiligen, sofern die Schengen-Mitgliedstaaten und der/die Regierungsbeauftragte des jeweiligen Landes innerhalb des Rats ein einstimmiges Votum dafür abgeben.

Im März 1999 hat Großbritannien einen Antrag auf Zusammenarbeit in Hinsicht auf bestimmte Schengen-Maßnahmen gestellt, nämlich polizeiliche und justizielle Zusammenarbeit in Strafsachen, den Kampf gegen Drogen und das Schengener Informationssystem (SIS). Der Beschluss 2000/365/EG des Rates, in dem das Ersuchen Großbritanniens bewilligt wurde, trat am 29. Mai 2000 in Kraft.

Im Juni 2000 hat Irland ebenfalls einen Antrag auf die Teilnahme an bestimmten Maßnahmen des Schengener Abkommens gestellt, die in etwa den durch das Ersuchen Großbritanniens abgedeckten Aspekten entsprachen. Der Rat traf den Beschluss 2002/192/EG, in dem Irlands Ersuchen bewilligt wurde, am 28. Februar 2002. Die Kommission hat Stellungnahmen zu diesen beiden Anträgen abgegeben und in diesen betont, dass die Teilnahme dieser beiden Mitgliedstaaten nichts an Beschaffenheit des Besitzstandes als Ganzes ändern sollte.

Nachdem die Bedingungen, die der Umsetzung der Vorschriften für polizeiliche und justizielle Zusammenarbeit zugrunde liegen müssen, festgesetzt worden sind, hat der Rat mit seinem Entscheid 2004/926/EG vom 22. Dezember 2004 der Umsetzung dieses Aspekts des Schengen-Besitzstandes durch Großbritannien zugestimmt.

Beziehungen zu Drittländern: gemeinsame Prinzipien

Die sukzessive Erweiterung des Schengen-Raums, die darauf abzielt, alle EU-Mitgliedstaaten einzuschließen, hat dazu geführt, dass Drittländer, die in einer besonderen Beziehung zu der EU stehen, an der Schengen-Zusammenarbeit beteiligt sind. Die Voraussetzung dafür, dass Nicht-EU-Länder an dem Schengen-Besitzstand beteiligt sind, ist ein Abkommen über den freien Personenverkehr zwischen diesen Ländern und der EU (im Falle von Island, Norwegen und Liechtenstein ist das durch das Abkommen über den Europäischen Wirtschaftsraum und im Falle der Schweiz durch das Abkommen über den Freien Personenverkehr abgedeckt).

Für diese Länder bedeutet die Teilnahme:

- dass sie in den Raum ohne Kontrollen an Binnengrenzen einbezogen sind;
- dass sie die Vorschriften des Schengen-Besitzstandes sowie sämtliche Schengen-relevanten Rechtsvorschriften, die auf diesem Abkommen basieren, umsetzen;
- dass sie an Entscheidungen, die im Zusammenhang mit Schengen-relevanten Rechtsvorschriften stehen, beteiligt sind.

In der Praxis manifestiert sich diese Teilnahme in Form Gemischter Ausschüsse, die sich neben den Arbeitsgruppen des Europarates treffen. Sie setzen sich aus Vertretern der Regierungen der Mitgliedstaaten, der Kommission und der Regierungen von Drittstaaten zusammen. Die assoziierten Länder nehmen also an Diskussionen über die Entwicklung des Schengen-Besitzstandes teil, nicht aber an den Abstimmungen. Verfahrensweisen zu der Art und Weise, wie künftige Maßnahmen oder Gesetze kommuniziert und akzeptiert werden, sind festgelegt worden.

Beziehungen zu Island und Norwegen

Gemeinsam mit Schweden, Finnland und Dänemark gehören Island und Norwegen zu der Nordischen Passunion, die Kontrollen an den Binnengrenzen abgeschafft hat. Island und Norwegen sind seit dem 19. Dezember 1996 an der Entwicklung des Schengener Abkommens beteiligt. Auch wenn sie kein Stimmrecht in dem Schengener Exekutivausschuss hatten, hatten sie dennoch das Recht, ihre Meinung auszudrücken und Vorschläge zu formulieren. Um diese Assoziierung auszubauen, wurde das Abkommen über die Assoziierung von Island und Norwegen bei der Umsetzung, Anwendung und Entwicklung des Schengen-Besitzstandes, begründet auf dem Entscheid 1999/439/EG des Rates vom 17. Mai 1999, am 18. Mai 1999 von Island, Norwegen und der EU unterzeichnet.

Ein durch den Rat am 28. Juni 1999 ratifiziertes Abkommen behandelt die Beziehungen zwischen Island und Norwegen auf der einen Seite und Irland und Großbritannien auf der anderen, in den Aspekten des Schengen-Besitzstandes, die für Island und Norwegen gelten.

Der Entscheid 2000/777/EG des Rates vom 1. Dezember 2000 sieht das Inkrafttreten des Schengen-Besitzstandes in den fünf Ländern der Nördlichen Passunion am 25. März 2001 vor.

Die Teilnahme der Schweiz und Liechtensteins

Die EU schloss ein Abkommen mit der Schweiz über deren Teilnahme am Schengen-Raum ab [Amtsblatt L 53 vom 27.2.2008]; infolgedessen trat die Schweiz am 12. Dezember 2008 bei. Sie genießt den gleichen Status als assoziiertes Land wie Norwegen und Island. Ein Protokoll über die Teilnahme Liechtensteins am Schengen-Raum wurde am 28. Februar 2008 unterzeichnet.

ABSCHNITT 3. ARBEITSMARKT UND MOBILITÄT

<http://ec.europa.eu/social/home.jsp?langId=de>

Zielsetzungen in diesem Kapitel:

- Darlegung der Rechte der EU-Bürger, die im Ausland arbeiten wollen
- Untersuchung der sozialen und wirtschaftlichen Folgen eines Arbeitseinsatzes im Ausland
- Untersuchung der Möglichkeiten eines Arbeitseinsatzes oder einer Ausbildung im Ausland

Der freie Personenverkehr ist eine der Grundfreiheiten, die unter dem Gemeinschaftsrecht gewährleistet werden. Es ist möglicherweise das wichtigste Recht für Einzelpersonen unter dem Gemeinschaftsrecht und ein grundlegender Aspekt der europäischen Staatsbürgerschaft.

Für Arbeitnehmer gilt diese Freizügigkeit seit der Gründung der Europäischen Gemeinschaft im Jahre 1957. Sie ist in Artikel 45 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union (AEUV) festgelegt und umfasst:

- das Recht, in einem anderen Mitgliedstaat Arbeit zu suchen;
- das Recht auf Arbeit in einem anderen Mitgliedstaat;
- das Recht, sich dort zu diesem Zweck aufzuhalten;
- das Bleiberecht dort;
- das Recht auf Gleichbehandlung in Hinsicht auf Zugang zur Beschäftigung, Arbeitsbedingungen sowie weitere Vorteile, die die Integration des Arbeitnehmers in dem Gastgeberland erleichtern könnten .

Das Konzept dieser Freizügigkeit und deren Folgen wurden durch die Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs ausgelegt und entwickelt, inklusive der Definition und des Konzepts des Arbeitnehmers an sich.

Die Beitrittsverträge von Ländern, die eine Mitgliedschaft in der EU anstrebten, enthielten oft Sonderregelungen, gemäß derer der freie Personenverkehr an Bedingungen gebunden war. Nach der Erweiterung der EU auf 25 Mitgliedstaaten durch den Beitritt von 10 neuen Ländern am 1. Mai 2004 gab es Übergangsfristen, in denen der freie Personenverkehr aus diesen Mitgliedstaaten eingeschränkt war, mit der Ausnahme von Malta und Zypern. Bis 2006 wurde der Zugang zu den Arbeitsmärkten der 15 früheren Mitgliedstaaten ausschließlich durch nationale Programme geregelt. Ab der zweiten Hälfte 2006 mussten diese 15 Mitgliedstaaten die Kommission darüber in Kenntnis setzen, ob sie ihre nationalen Einschränkungen weiter aufrechterhalten oder Arbeitnehmerfreizügigkeit zulassen würden. Nach 2009 mussten diese 15 Mitgliedstaaten bei der Kommission einen Antrag auf die Bewilligung ihrer nationalen Programme für einen Zeitraum von weiteren zwei Jahren stellen – aber nur dann, wenn die Lage auf ihren jeweiligen Arbeitsmärkten angespannt war. Diese Forderung musste „objektiv gerechtfertigt“ sein. Seit 2011 ist Arbeitnehmerfreizügigkeit aus den Mitgliedstaaten, die im Mai 2004 beigetreten sind, ohne Einschränkungen gewährleistet. Nach dem Beitritt von

Bulgarien und Rumänien im Jahre 2007 einigte man sich auf ähnliche Übergangsfristen.

Auch wenn es sich bei dem freien Personenverkehr um ein wirtschaftliches und kein soziales Konzept handelt, kann er zu verschiedenen sozialen Problemen in Hinsicht auf die Übertragung von Rentenrechten und Sozialleistungen, das Anrecht der Wanderarbeiter auf Arbeitslosenunterstützung und andere Sozialleistungen, familienspezifische Fragen und Probleme in Bezug auf Ausbildung und Unterbringung usw. führen. Diese sozialen Fragen wurden nicht als eigenständige soziale Probleme betrachtet, sondern unter dem wirtschaftlichen Aspekt der Arbeitnehmerfreizügigkeit erfasst. Dadurch kam es zu Spannungen zwischen den wirtschaftlichen und den sozialen Gesichtspunkten der Arbeitnehmerfreizügigkeit. Politische Initiativen, Rechtsvorschriften und Gerichtsentseide konzentrierten sich auf die wirtschaftlichen und nicht die sozialen Folgen – nämlich auf mögliche Einschränkungen der Arbeitnehmerfreizügigkeit und nicht auf ihre sozialen Konsequenzen.

Die Sozialpolitik in der EU hing eng mit der Arbeitskräftemobilität im Binnenmarkt zusammen. Die wichtigste Aufgabe des zweiten Kapitels unter Titel III in den Römischen Verträgen von 1957, der als Der Europäische Sozialfonds betitelt war, bestand darin, „die Beschäftigungsmöglichkeiten der Arbeitskräfte im Binnenmarkt zu verbessern“ (ursprünglich Artikel 123 EWG, heute Artikel 162 AEUV).

Nach der EU-Erweiterung von 2004 führten einige der EU-15-Mitgliedstaaten das sogenannte 2-3-2-Modell ein. Dabei handelt es sich im Prinzip um eine Übergangsformel, die es den Mitgliedstaaten erlaubt, die Arbeitnehmerfreizügigkeit einzuschränken. Die Mitgliedstaaten sollten angeben, wie sie die Arbeitskräftemobilität in 2006 und 2009 handzuhaben planten und anschließend bis 2011 sämtliche Einschränkungen aufheben. Durch den Beitritt von Bulgarien und Rumänien im Jahre 2007 fallen diese beiden Länder jedoch ebenfalls unter das 2-3-2-Modell, sodass der Zugang zur Beschäftigung theoretisch bis 2014 blockiert bleiben kann.

Eine Mitteilung der Europäischen Kommission zum Thema Mobilität, ein Instrument für mehr und bessere Arbeitsplätze: der Europäische Aktionsplan für berufliche Mobilität (2007-2010) (KOM (2007) 773 endgültig) zielt auf Folgendes ab:

- Verbesserung der bestehenden Rechtsvorschriften und Verwaltungsverfahren auf dem Gebiet der Arbeitskräftemobilität;
- Gewährleistung einer strategischen Unterstützung der Mobilität durch staatliche Stellen auf allen Ebenen;
- Ausbau von EURES als des zentralen Instruments zur Förderung der Arbeitskräftemobilität und ihrer Familienangehörigen; und
- Sensibilisierung der breiten Öffentlichkeit für die Möglichkeiten und Vorteile der Mobilität.

Aktuellen Zahlen zufolge arbeiten zurzeit nur wenige Europäer im Ausland und die tatsächliche Mobilitätsquote in der EU ist nur halb so groß wie die in den USA. Die von Eurofound im Jahre 2007 veröffentlichte Studie Mobilität in Europa zeigt, dass Mobilität über Langstrecken eher selten ist: nur 18 % aller Europäer sind aus ihrer Region weggezogen, nur 4 % sind in einen anderen Mitgliedstaat

gezogen und nur 3 % sind in ein Nicht-EU-Land gezogen. Die Studie zeigt, dass unterschiedliche Mitgliedstaaten unterschiedliche Mobilitätsziele verfolgen, dass es am häufigsten junge, gut ausgebildete Arbeitnehmer sind, die wegziehen, und dass Mobilität Hand in Hand mit wirtschaftlichem Erfolg geht. Diese Angaben werden durch eine Studie der Europäischen Kommission mit dem Titel Geographische Mobilität in der EU: Mobilisierung ihrer sozialen und ökonomischen Vorteile (April 2008) bestätigt, der zufolge der Anteil der Arbeitskräfte aus EU-Mitgliedstaaten, die in einem anderen Mitgliedstaat leben, bei 1,5 % liegt.

Berufliche Mobilität hängt außerdem von Zusatzrentenregelungen ab, die zwei unabhängigen, von der Europäischen Kommission im Januar 2008 vorgelegten Studien zufolge nach wie vor die Arbeitskräftemobilität in ganz Europa einschränken. Die Ergebnisse dieser Studien sprechen dafür, dass eine europaweite Initiative eingeführt werden sollte, die den Anspruch auf Zusatzrenten im Falle eines Arbeitsplatzwechsels oder einer Beschäftigung in einem anderen EU-Land verbessert; zudem hat die Kommission vor dem Hintergrund dieser Studien den Vorschlag vorgelegt, eine Richtlinie für die Übertragung von Rentenansprüchen einzuführen.

Wie viele Arbeitskräfte sind auf den Arbeitsmärkten in den alten Mitgliedstaaten angekommen?

Die Arbeitnehmerfreizügigkeit und freier Personenverkehr sind Grundprinzipien des EU-Binnenmarkts. Die Prognosen, dass der Markt durch Arbeitskräfte aus Zentral- und Osteuropa überschwemmt werde, haben sich nicht bestätigt. In den meisten alten Mitgliedstaaten machen die Bürger neuer Mitgliedstaaten weniger als 1 % der Bevölkerung im erwerbsfähigen Alter aus. Die Ausnahmen sind Irland (ca. 5 %) und Großbritannien (1,2 %), wo die Zuströme 2006 am höchsten waren und seitdem wieder zurückgehen.

Sind Unternehmen in neue Mitgliedstaaten abgewandert?

Insgesamt betrachtet ist das Offshoring von Arbeitsplätzen aus den alten in die neuen Mitgliedstaaten ein Phänomen, das vergleichsweise wenig ins Gewicht fällt. Es gibt seit 2004 keine Anzeichen dafür, dass Standortwechsel im Kommen sind. Unternehmen werden immer auf der Suche nach niedrigeren Produktionskosten, größeren Märkten, technologischen Innovationen und anderen Faktoren der Wettbewerbsfähigkeit sein. Die Unternehmen in Europa stehen vor allem mit Wettbewerbern aus den USA, China und Indien im Konkurrenzkampf. Durch Investitionen in Zentral- und Osteuropa anstatt in Drittländern kann die europäische Industrie in ganz Europa Arbeitsplätze erhalten und für Wachstum sorgen. In einer globalisierten Wirtschaft ist eine verbesserte Wettbewerbsfähigkeit in Kombination mit einer Weiterentwicklung unseres sozialen Modells die beste Möglichkeit, wie Europa langfristig auf wirtschaftliche Herausforderungen reagieren kann.

Chancen

Agenda für neue Kompetenzen und Beschäftigungsmöglichkeiten

- für Einzelpersonen – Menschen dabei helfen, **neue Kompetenzen** zu erwerben, sich an einen Arbeitsmarkt im Wandel anzupassen und erfolgreiche Karrierewechsel zu vollziehen
- kollektiv – **Arbeitsmärkte** zu modernisieren um das Beschäftigungsniveau anzuheben, Arbeitslosigkeit zu reduzieren, Arbeitsproduktivität zu steigern und die Nachhaltigkeit unserer Sozialmodelle sicherzustellen

<http://www.cedefop.europa.eu/EN/about-cedefop/networks/skillsnet/index.aspx>

http://studyvisits.cedefop.europa.eu/?cid=1&artid=&scid=&per_id=3&lang=DE

<http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=822&langId=de>

<http://ec.europa.eu/ploteus/>

<http://ec.europa.eu/eures/home.jsp?lang=de&langChanged=true>

Jugend in Bewegung

- Studenten und Auszubildenden helfen, **im Ausland zu studieren**
- **junge Menschen** besser aus den Arbeitsmarkt **vorzubereiten**
- die Leistung/die internationale Attraktivität europäischer **Universitäten** zu verbessern
- Ausbildungsmöglichkeiten auf allen Ebenen zu verbessern (**wissenschaftliche Exzellenz, Chancengleichheit**)

http://ec.europa.eu/youthonthemove/index_en.htm

ABSCHNITT 4. KULTURELLE VIELFALT UND ZUSAMMENARBEIT

http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/index_de.htm

Zielsetzungen in diesem Kapitel:

- Erläutern, welche Chancen auf Begegnung mit anderen Kulturen sich für Einzelpersonen und Institutionen innerhalb der EU eröffnen

Ministerialerlässe und andere Aufrufe an europäische Kulturinitiativen hat es schon seit den 1970er Jahren gegeben, aber erst 1991 begann die EU offiziell, sich mit Kultur auseinanderzusetzen: gemäß Artikel 151 des Vertrags von Maastricht soll „die Gemeinschaft einen Beitrag zur Entfaltung der Kulturen der Mitgliedstaaten unter Wahrung ihrer nationalen und regionalen Vielfalt sowie gleichzeitiger Hervorhebung des gemeinsamen kulturellen Erbes [leisten].“

„EU Initiativen sollen darauf abzielen, die Zusammenarbeit zwischen den Mitgliedstaaten [zu fördern] und erforderlichenfalls deren Tätigkeit [unterstützen und ergänzen]“. Das Ziel ist, den Aufbau einer „Kulturregion Europa“ zu fördern, wie das Europäische Parlament in seinem Erlass zur kulturellen Zusammenarbeit in Europa vom 5. September betonte.

Die kulturelle Zusammenarbeit in Europa wird durch das Kulturprogramm sowie durch bestimmte Maßnahmen, die durch andere europäische Programme finanziert werden, gefördert. Diese laufen auf eine europäische Zusammenarbeit im weitesten Sinne hinaus, da die meisten dieser Programme sowohl den Mitgliedstaaten des Europäischen Wirtschaftsraums als auch den Bewerberländern offenstehen. Diese Zusammenarbeit spielt eine wichtige Rolle für die Beziehungen, die die EU mit dem Rest der Welt unterhält (mit Drittländern oder internationalen Organisationen).

NATIONALE BEHÖRDEN/CHANCEN AUF INDIVIDUELLE MOBILITÄT

http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/doc1208_en.htm

http://www.programmallp.it/llp_home.php?id_cnt=1

<http://www.grundtvig.org.uk/>

WAHLEN ZUM EUROPAPARLAMENT

<http://www.europarl.europa.eu/parliament/public/staticDisplay.do?language=DE&id=146>

POLITISCHE GRUPPIERUNGEN

<http://www.europarl.europa.eu/parliament/public/staticDisplay.do?id=45&pageRank=4&language=DE>

AKTUELLES

<http://www.europarl.europa.eu/news/de/headlines>

ABSCHNITT 5. AKTIVITÄTEN UM DEN WISSENSERWERB ZU THEMEN DER EU-ERWEITERUNG ZU FÖRDERN

Unten finden Sie einige nützliche Aktivitäten und Ressourcen, um die Lernenden anzuregen, Geschichten zu Themen der EU-Erweiterung zu erzählen. Im Download-Bereich finden Sie Erklärungen zu den folgenden Aktivitäten (2, 3, 4)

1) QUIZ: Kennen Sie Ihre Nachbarn?

http://www.elargquiz.eu/version3/flash/index_flash.html

2) Kino nutzen: Ausschnitte aus Filmen zeigen, um Lernende in Themen der EU-Erweiterung (Grenzen, europäischer Arbeitsmarkt, kulturelle Vielfalt) einzuführen;

3) Kreuzworträtsel: um das Glossar zur EU-Erweiterung zu lernen;

4) Zeitungen: schreiben Sie einige Zeilen dazu auf, welche Gefühle die Lektüre eines Artikels auslöste, und diskutieren Sie darüber;

- GLOSSAR

http://ec.europa.eu/enlargement/glossary/index_de.htm

- BEISPIELPROJEKTE UND INTERESSANTE WEBSEITEN ZUR EU-ERWEITERUNG:

1. Soziale Integration und Erziehung

Call... Don't be silent!

Bei Call... Don't be silent handelt es sich um ein äußerst erfolgreiches, durch die EU finanziertes Projekt, das die Bekämpfung von Gewalt gegen Frauen zum Ziel hat. Im Rahmen des Projekts wurde eine 24/7-Hotline eingerichtet, wo Frauen, die Missbrauch oder häusliche Gewalt erlebten, rechtliche, psychologische und medizinische Hilfe finden können. Die Einrichtung der Hotline war der erste praktische Ansatz, der dazu beitragen soll, dieses Problem in den Griff zu bekommen.

Die Zielgruppen, die letztendlich von diesem Projekt profitieren werden, sind wie folgt:

- Frauen, die Missbrauch und häuslicher Gewalt ausgesetzt sind,
- Frauen, die Gewalt ausgesetzt sind, sich dessen aber nicht gänzlich bewusst sind (z.B. im Falle psychischer Gewalt),
- Frauen, die zu Hause Beziehungsprobleme erleben,

- Familien (vor allem Kinder) von Frauen, die Gewalt ausgesetzt sind, aber auch Aggressoren (Menschen, die Missbrauch und häusliche Gewalt ausüben)

Der Hotline-Service wird unter Leitung und Aufsicht ausgebildeter Psychologen betrieben, die mit Strafverfolgungsbehörden, Medizinerinnen und Rechtsexperten zusammenarbeiten. Das Callcenter ist der erste Anlaufpunkt für Frauen, die Opfer von Missbrauch und häuslicher Gewalt geworden sind.

Das Projekt wird durch eine großangelegte Werbekampagne der türkischen Zeitung Hürriyet begleitet, der Schwesterorganisation, um bei der Bevölkerung das Bewusstsein für dieses soziale Problem im eigenen Land zu wecken. Es ist vorgesehen, dass in Istanbul rund 5.000 Frauen jährlich konkrete Hilfe erhalten und dass weitere 5.000 Frauen und Familien registriert werden, um mithilfe dieses Systems nachverfolgt werden zu können. Den Statistiken zufolge gingen in den ersten sechs Wochen nach der Einrichtung der Hotline 2.000 Anrufe ein; 50 % von ihnen waren stumm, und 400 Frauen erhielten Hilfe und Unterstützung bei ihrem jeweiligen Problem.

Kontakt: delegation-turkey@ec.europa.eu

Zuletzt aktualisiert: 1.02.2008



Sozioökonomische Entwicklung

EU-Darlehen an Kleinunternehmen

Das Darlehensprogramm für kleine Unternehmen und Kleinstunternehmen (Small Enterprises Loan Programme, SELP) ist ein von der Europäischen Union (EU) finanziertes Programm, das den notwendigen Rahmen schafft, damit an Kleinunternehmen in der Türkei Darlehen vergeben werden können. Die wichtigsten Ziele des Programms bestehen darin, die Wettbewerbsfähigkeit türkischer Kleinunternehmen zu verbessern, die Darlehensmöglichkeiten ausgewählter Geschäftsbanken in Bezug auf Darlehen an Kleinunternehmen zu verbessern sowie dauerhafte und nachhaltige Finanzierung von Kleinunternehmen zu ermöglichen.

Darlehen in Höhe von maximal €30.000 pro Unternehmen

Die erste SELP-Maßnahme wurde 2001 abgewickelt, und die deutsche KfW Entwicklungsbank wurde ausgewählt, um das Projekt im Namen der Europäischen Kommission zu realisieren. Ca. €15 Mio. aus dem Gesamthaushalt wurden als Darlehen gewährt. Die Darlehensmöglichkeiten sind jedoch nicht auf €15 Mio. beschränkt, denn dieser Betrag wird durch wiederholte Freisetzung von Darlehensrückzahlungen prolongiert. Dank dieser Vorgehensweise war es möglich, zwischen September 2004 und Juni 2007 2975 Darlehen in einer Gesamthöhe von beinahe €33 Mio. zu gewähren.

Türkische KMUs profitieren wenig von Bankdarlehen

KMUs tragen im wesentlichen Maße dazu bei, dass die türkische Wirtschaft Kraft und Dynamik entwickelt. Der Anteil der KMUs an Kapitalanlagen, Mehrwert, Exporten und Bankdarlehen ist jedoch sehr niedrig. Zahlen der OECD zufolge liegt der Anteil türkischer KMUs an Kapitalanlagen bei 38 %, an Mehrwert bei 26.5 %, an Export bei 10 % und bei Bankdarlehen bei lediglich 5 %. In diesem Zusammenhang spielt das EU-Darlehensprogramm für kleine Unternehmen eine wichtige Rolle, indem es KMUs die Möglichkeit eröffnet, nachhaltig auf Finanzierungsmöglichkeiten zuzugreifen.

Kontakt: delegation-turkey@ec.europa.eu

Zuletzt aktualisiert: 1.9.2007

Interessante Webseiten und Prestigeprojekte



Südosteuropa: Eine Kulturreise



„Südosteuropa: Menschen und Kultur“
Fotowettbewerb



Webseite „Südosteuropa: Menschen und Kultur“



„Enlarge your vision“ 2010 European
Young Journalists Award



Webseite „Fünf Jahre EU-Erweiterung“



Internet-Quiz zur EU-Erweiterung

http://ec.europa.eu/enlargement/5years/index_de.htm

MODUL 2. DIGITALES GESCHICHTENERZÄHLEN

Inhalt:

Abschnitt 1. Wie wird dieses Modul eingesetzt?

Abschnitt 2. Kontext

Abschnitt 3. Werkzeuge für Trainer

Erläuterungen zum Prozess des digitalen Geschichtenerzählens

Wahl des richtigen Ortes für den Workshop

Der Kreis der Geschichtenerzähler

Schritt für Schritt durch den Prozess – Hilfen für die Geschichtenerzähler

ABSCHNITT 1. WIE WIRD DIESES MODUL EINGESETZT?

Dieses Modul nimmt Bezug auf und stellt Verknüpfungen her zu vielen Good-Practice-Verfahren in der Produktion digitaler Geschichten weltweit. Der Zweck dieses Leitfadens besteht darin, auf Good-Practice-Verfahren hinzuweisen und den Trainern der Workshops sowie den Geschichtenerzählern eine Reihe praktischer Werkzeuge für die Gestaltung eigener Geschichten in die Hand zu geben. Bei diesem Modul handelt es sich nicht um einen einzelnen Band, der zum Nachschlagen ausgedruckt wird, sondern es wurde vielmehr als interaktives Dokument aufgebaut, das dynamisch Werkzeuge, Anleitungen, Beispiele aus den Arbeiten anderer Nutzer und Blickwinkel aus der Welt des digitalen Geschichtenerzählens bietet. Es enthält Ressourcen und Links, die gratis heruntergeladen und ausgedruckt werden können, um die Gestaltung digitaler Geschichten im Kontext des DeTALES-Projekts zu ermöglichen.

ABSCHNITT 2. KONTEXT

Das digitale Geschichtenerzählen hat in Europa eine ziemliche Schwungkraft entwickelt, seit die BBC 2003 die erste internationale DS-Konferenz in Cardiff, Wales, organisiert hatte. Digitale Geschichten zeichnen sich durch vielfältige Vortrags- und Verwendungsmöglichkeiten aus, was weltweit zu einigen interessanten Entwicklungen und Ressourcen führte. Heute kann eine ganze Reihe an DS-Handbüchern und Trainingsleitfäden frei heruntergeladen werden. Da in ihnen aber viele verschiedene Methoden erläutert werden, können sie sich manchmal etwas widersprechen. Bei diesem Trainings-Leitfaden bezieht man sich besonders auf die von Dr. Daniel Meadows und dem Capture-Wales-Team entwickelte „Kurzform“-Technik der BBC. „Kurzform“ bezeichnet hier eine persönliche narrative Geschichte mit einer Länge von ca. zwei Minuten, in die eine Auswahl von Fotos des Geschichtenerzählers integriert wird. Auf Videoclips wird meistens verzichtet, es sei denn, sie sind für die Geschichte von zentraler Bedeutung, und das gleiche gilt für Musik, es sei denn, sie ist ein integraler Bestandteil der Geschichte des Geschichtenerzählers.

Das digitale Geschichtenerzählen kann unterschiedlich angegangen werden: in der Klasse als Teil eines formalen Lehrplan, in Workshops innerhalb eines bestimmten Zeitraums, als persönliches Freizeitprojekt oder im Rahmen eines Auftrags. In diesem Handbuch geht es um das digitale Geschichtenerzählen in Workshops.

Das DeTALES-Projekt spricht sich für den Einsatz von kostengünstigen Technologien für die Gestaltung digitaler Geschichten aus. „Kostengünstig“ lässt sich innerhalb eines europäischen Kontexts nur schwer definieren, also hat das Projektteam europäische Bürger als Ansatzpunkt genommen, denen „durchschnittliche oder begrenzte“ Mittel für den Kauf vom Equipment zur Verfügung stehen. Das Inventar variiert von einer Partnernation zur anderen, und in dem Handbuch ist das Equipment für jede Gruppe aufgelistet, zusammen mit den geschätzten Kosten in Euro.

Beim Erstellen dieses Handbuchs hat man sich dagegen entschieden, Tutorials für bestimmte Softwaresysteme zu erstellen, teilweise, weil Softwares immer

weiter entwickelt werden und Handbücher sich deshalb schnell überholen, und teilweise, weil unsere Partner die Flexibilität haben wollen, die in ihren Ländern verfügbare Software benutzen zu können, sodass es allzu zeit- und kostenaufwendig wäre, viele verschiedene Tutorials zu erstellen. In diesem Handbuch wird aber auf Links zu bestimmten Online-Tutorials verwiesen.

ABSCHNITT 3. WERKZEUGE FÜR TRAINER

Erläuterungen zum Prozess des digitalen Geschichtenerzählens

Für den Prozess des digitalen Geschichtenerzählens gibt es mehr als nur einen Ansatz. Der Prozess des digitalen Geschichtenerzählens ist vereinfacht in dem unten dargestellten Schema abgebildet:



Lassen Sie uns jeden der Abschnitte genauer betrachten:

1. *Besprechen*. Oft als Zusammentragen bezeichnet, ist das die Phase, in der die potentiellen Geschichtenerzähler mit den Konzepten, Prozessen und einigen Beispielen digitaler Geschichten vertraut gemacht werden. Die Geschichtenerzähler haben dabei die Möglichkeit, sich miteinander und mit den Trainern auszutauschen. Die Atmosphäre sollte kollaborativ und informell sein, man sollte sich bemühen, den Geschichtenerzählern die Angst vor dem zu nehmen, was vor ihnen liegt, und man sollte ihnen den notwendigen Raum geben, in dem sie fragen können, was genau von ihnen erwartet wird. In diesem Lehrabschnitt ist es wichtig, das Konzept des digitalen Geschichtenerzählens zu entmystifizieren, indem man beispielsweise den Erzählern die Sorge nimmt, dass ihre Geschichten nicht besonders gut sind oder dass sie nicht über die notwendigen Kompetenzen/das notwendige Selbstbewusstsein verfügen, um diese zu erzählen. Wichtige Aspekte, die in der Besprechungsphase abgedeckt werden sollten, sind wie folgt:
 - Untersuchung der Elemente des digitalen Geschichtenerzählens
 - Verständliche Erläuterung zum Prozess und zum vorgesehenen Zeitraum
 - Ankündigung der Anforderungen für die kommenden Lehrabschnitte, d.h. wann muss das Drehbuch geschrieben werden, wann müssen Fotos mitgebracht werden usw.
 - Grundsätzliche und wichtige Rechts- bzw. Copyright-Hinweise
 - Erklärung des Absegnungs-Prozesses

2. *Schreiben.* Üblicherweise wird die Schreibphase mit einem „Kreis der Geschichtenerzähler“ eingeleitet. Dieser Lehrabschnitt ist dazu gedacht, um die Geschichtenerzähler als Gruppe zusammenzuschweißen und um die ihnen innewohnenden Fähigkeiten, Geschichten zu erzählen, aus ihnen herauszukitzeln. Der Kreis der Geschichtenerzähler kann flexibel gestaltet werden und zwei bis vier Stunden dauern. Das ultimative Ziel besteht darin, einen Entwurf des Drehbuchs zu schreiben und anschließend eine Endfassung, die den Sprachaufnahmen zugrunde liegen soll, zu erstellen. Die drei Prinzipien des Geschichtenerzählerkreises sind wie folgt:
 - es wird jeder eingebunden (einschließlich der Trainer, der Techniker und der Zuschauer usw.)
 - man darf sich nicht für eine unzureichende Auffassungsgabe, Kompetenz oder mangelndes Selbstvertrauen entschuldigen
 - das, was im Kreis der Geschichtenerzähler gesagt wird, verlässt nicht den Raum, d.h. es bleibt vertraulich

Mit dem Kreis der Geschichtenerzähler geht eine Reihe Aktivitäten einher, die im nächsten Abschnitt erläutert werden. Diese Aktivitäten können sehr zeitintensiv sein, sodass die Trainer üblicherweise eine Auswahl treffen werden, je nachdem, wie viel Zeit ihnen zur Verfügung steht.

Wenn der Kreis der Geschichtenerzähler abgeschlossen ist, sollte jeder Erzähler ein Thema für seine Geschichte haben, und idealerweise sollte ein erster Entwurf bereits aufgeschrieben sein, sodass er vorgelesen werden kann. Falls einer der Geschichtenerzähler Schwierigkeiten mit dem Lesen hat, sollte man alternative Methoden erwägen, beispielsweise eine Narrative, die auf einem Interview aufbaut. Dieser Erzähler sollte nach Abschluss des Kreises der Geschichtenerzähler ebenfalls mit der Methode, derer er sich bedienen wird, zufrieden sein, und sich auf das Interview konzentrieren können.

Der letzte Schritt in dieser Phase ist die Gestaltung eines Storyboards für das Stück. Die Faustregel lautet: ein Bild pro Satz. Das hilft dem Erzähler bei der Gliederung und hebt die Stellen hervor, an denen möglicherweise Bilder fehlen. Erzähler stellen oft fest, dass sie vor ihrem inneren Auge alle Bilder sehen, die sie für ihre Geschichte benötigen, doch das Storyboard zeigt sehr schnell, dass sie möglicherweise einen Satz durch mehrere Bilder abdecken, während der Rest des Films leer ausgeht!

3. *Aufnehmen.* Das ist der Punkt, an dem der technische Aspekt des digitalen Geschichtenerzählens ins Spiel kommt. Sowohl die technische Qualität als auch die „Atmosphäre“ der Sprachaufnahme sind für den Erfolg einer digitalen Geschichte von entscheidender Bedeutung. Vom Trainer wird an dieser Stelle erwartet, dass er die notwendige Kompetenz und das notwendige Urteilsvermögen besitzt, um den richtigen Raum auszusuchen, in dem die Erzähler ihre Geschichten aufnehmen können. [Klicken Sie hier](#), um einen ausführlichen Bericht eines professionellen Tonmanns zu lesen.

In der Aufnahmephase werden außerdem auch die Bilder, der Soundtrack und die Soundeffekte zusammengestellt. Viele der Bilder, die in einer digitalen Geschichte zum Einsatz kommen sollen, werden nur in Form analoger Fotografien vorliegen, sodass sie eingescannt oder mithilfe einer digi-

talen Kamera abfotografiert werden müssen. Es ist mittlerweile Standard, Fotos aus dem Internet runterzuladen, z.B. von sozialen Netzwerkseiten u.ä. Dabei müssen zwei wichtige Faktoren berücksichtigt werden:

- 1: Größe und Auflösung des Bildes
- 2: Copyright

4. *Bearbeiten.* Um eine digitale Geschichte zu gestalten, sind mehrere Bearbeitungsschritte notwendig:

- die Sprachaufnahme muss geschnitten und sämtliche Fehler müssen korrigiert werden
- Fotos müssen bearbeitet werden, vor allem, wenn sie eingescannt wurden
- der bearbeitete Soundtrack, die bearbeiteten Fotos und die Titel werden zusammengeführt, um eine fertige Fassung der digitalen Geschichte zu erstellen

Es wird leicht unterschätzt, wie arbeitsaufwendig die Bearbeitung einer digitalen Geschichte ist. Es handelt sich dabei um einen in erster Linie technischen Prozess, aber die kreativen Gesichtspunkte sind für den Erfolg einer Geschichte von entscheidender Bedeutung. Bei der Bearbeitung einer digitalen Geschichte gibt es einige großartige Momente, wenn sich alle Elemente langsam zusammenfügen und die kleinsten Änderungen eine riesige Verbesserung bewirken. Sobald die Bearbeitung abgeschlossen ist, wird die digitale Geschichte als komplette Videodatei exportiert, um mit anderen geteilt zu werden.

5. *Teilen.* Da das Geschichtenerzählen ein multidirektionaler Prozess ist, sollte jede Geschichte mit anderen geteilt werden. Einige digitale Geschichten sind zu persönlich, um vor einem breiten Publikum gezeigt zu werden, aber die meisten von ihnen sollten die Zuschauer sehen dürfen. Drei mögliche Methoden, um Geschichten mit anderen zu teilen, sind wie folgt:

- Brennen Sie eine DVD und zeigen diese Familie und Freunden
- Laden Sie sie auf eine Webseite hoch, z.B. DeTALES, Vimeo oder YouTube
- Organisieren Sie eine Vorführung für eine Auswahl von Geschichten und laden Sie Gäste ein, damit sie Ihre Arbeit bewundern können

Wahl des richtigen Ortes für einen Workshop

Um einen Workshop zu organisieren, musste man vor noch nicht einmal zehn Jahren auf eine Einrichtung mit speziellem IT-Equipment, Tonaufnahmegeräten, Technikern und möglicherweise auf die Dienste eines Fotografen oder Fernsehfachmanns zurückgreifen, damit alles glattläuft. Dank der digitalen Revolution ist man heutzutage nicht mehr im gleichen Maße auf Spezialisten angewiesen. Um aber effektiv und effizient arbeiten zu können, sind einige der Kompetenzen unserer Vorgänger auch heute noch entscheidend für den Prozess des digitalen Geschichtenerzählens, und eine von ihnen ist die Fähigkeit, den richtigen Ort für den Workshop auszuwählen. Dieser Ort unterteilt sich in die folgenden Bereiche:

1. Bereich, in dem das Besprechen stattfindet
2. Bereich, in dem der Kreis der Geschichtenerzähler stattfindet
3. Bereich, in dem die Tonaufnahmen erstellt werden
4. Bereich, in dem die Geschichten bearbeitet werden
5. Bereich, in dem die Geschichten aufgeführt werden

Man sagt, dass Not erfinderisch macht, und der Ort, an dem der Workshop stattfindet, wird bis zu einem gewissen Grade externen, raumtechnische Einschränkungen unterliegen, aber es gibt eine Reihe von Faktoren, die bei der Planung eines Workshops berücksichtigt werden müssen. Schauen Sie sich die Räume, in denen der Workshop stattfinden wird, immer im Vorfeld an und, falls ein Raum für Ihre Zwecke nicht geeignet ist, tauschen Sie ihn gegen einen anderen.

1. Für die Besprechung sind alle Räume geeignet, in denen der Trainer die Geschichten im besten Licht vorführen kann. Prüfen Sie immer, dass der Ton auch ganz hinten gut ankommt und dass die Bilder auf der Leinwand für alle gut sichtbar sind. Meiden Sie Räume, in die grelles Sonnenlicht einfällt, ebenso wie laute Räume, denn das Ziel dieses Lehrabschnitts besteht darin, neue Geschichtenerzähler zu inspirieren, und nicht, sie zu irritieren und zu verwirren.
2. Damit der Ort für den Kreis der Geschichtenerzähler seinen Zweck bestmöglich erfüllen kann, muss es sich dabei um einen abgeschlossenen Bereich handeln, wo man, außer in Notfällen, keinen Unterbrechungen ausgesetzt sein wird. Die Teilnehmer sollten bequem an ausreichend vielen Tischen sitzen können, sodass jeder jeden gut sehen kann. Es muss keineswegs ein Kreis sein, ein Rechteck oder Quadrat ist genauso gut. Meiden Sie Räume, die von einem lauten Korridor abgehen oder in denen es visuelle Ablenkungen gibt. Das letzte, was man in einem Kreis der Geschichtenerzähler erleben will, ist, dass die Hälfte der Teilnehmer eine Lieferung im Gebäude nebenan verfolgt!
3. Der Aufnahmebereich ist sehr wichtig, und die besten Resultate erzielt man nur mit ein wenig Experimentierfreudigkeit. Wenn möglich, sollten Sie versuchen, einen Raum mit vielen weichen Polstern, beispielsweise Vorhängen und Teppichen, und wenigen nackten Wänden aussuchen. Dadurch entsteht weniger Echo. Testen Sie den Raum, indem Sie in die Hände klatschen und aufs Echo lauschen. Idealerweise sollten Sie keins wahrnehmen. Achten Sie außerdem auf Geräusche von draußen, z.B. eine nah-

gelegene Straße oder Fußgänger oder Gespräche. Alles, was Sie hören können, kann das Mikrofon ebenfalls hören, und Nebengeräusche auf dem Soundtrack können die Geschichte ruinieren. Eine gute Idee ist, die Sprachaufnahmen in einem modernen Auto zu machen. Sofern es in einer ruhigen Ecke geparkt ist und die Türen geschlossen sind, bietet das Auto eine exzellente akustische Umgebung für die Aufnahme digitaler Geschichten. Erstellen Sie immer eine Probeaufnahme und überprüfen Sie sorgfältig deren Klarheit und Qualität.

4. Da man heutzutage Laptops für das Bearbeiten digitaler Geschichten nutzt, kann dieses fast überall stattfinden – ganz anders als vor nur wenigen Jahren. Für Ihre Software-Tutorials wählen Sie aber am besten einen Ort mit einem Datenprojektor, wo alle Erzähler die Leinwand sehen können und der Trainer die Computermonitore aller Erzähler sehen kann.
5. Der Ort, an dem die Besprechung stattfindet, ist oft auch als Vorführrort geeignet; wenn aber viele Freunde und Familien eingeladen werden, sollte man einen Raum mit entsprechend professionellen Projektionsmöglichkeiten wählen.

6. Der Kreis der Geschichtenerzähler

Eine wichtige Aufgabe eines jeden Workshops besteht darin, sicherzustellen, dass alle Teilnehmer ihre Geschichten gerne mit anderen teilen möchten. Im Kreis der Geschichtenerzähler werden Spiele eingeführt, die dabei helfen, das Eis in einer neuen Gruppe zu brechen, und den Teilnehmern die Möglichkeit geben, einander kennenzulernen. Einige Teilnehmer kommen in den Workshop, ohne wirklich zu wissen, was für eine Geschichte sie erzählen wollen, oder vielleicht haben sie das Gefühl, dass sie nichts Interessantes zu sagen haben. Der Kreis der Geschichtenerzähler und die Spiele bieten nicht nur einen spaßigen Einstieg in den Workshop, sondern sie helfen den Teilnehmern auch dabei, das nötige Selbstvertrauen und vielleicht sogar Ideen für ihre eigene Geschichte zu entwickeln. Die Teilnehmer, die bereits eine Idee für eine Geschichte haben, haben im Kreis der Geschichtenerzähler die Möglichkeit, ihre Ideen mit der Gruppe zu teilen, und sie können sich von den Kommunikationsmethoden anderer Teilnehmer inspirieren zu lassen, um ihre eigene Geschichte zu verbessern. In diesem Lehrabschnitt geht es vornehmlich darum, an einen Punkt zu gelangen, an dem alle Teilnehmer in der Lage sind, ihre Drehbücher fertigzustellen, und bereit sind, ihre Stimmen aufzunehmen; die Uhr tickt also, und der Trainer muss sich dessen die ganze Zeit über bewusst sein.

Den Raum gestalten

Es ist sehr wichtig, dass der Raum ruhig und privat ist, sodass sich die Teilnehmer ungestört fühlen können. Der Trainer sollte dafür sorgen, dass man im Kreis sitzt, in dem jeder sich im gleichen Maße einbringen kann. Der Trainer leitet die Spiele und nimmt an ihnen teil, er hilft dabei, Selbstvertrauen aufzubauen, und er gibt am Ende des Lehrabschnitts Feedback. Er sollte dafür sorgen, dass sich jeder wohlfühlt, und es sollte eine entspannte Atmosphäre herrschen. Um den Tisch herum sollte keine Technologie zu sehen sein, keine Computer, Handys (ausgeschaltet) oder digitale Aufnahmegeräte jeglicher Art.

Requisiten für den Kreis der Geschichtenerzähler:

Der Trainer sollte Folgendes mitbringen:

Stifte und Papier

Ein Flipchart (Spiel 3)

Eine Tasche mit Alltagsgegenständen (Spiel 4)

Eine Schachtel Streichhölzer und ein Glas Wasser (Spiel 9)

Der Geschichtenerzähler sollte Folgendes mitbringen

Einen Gegenstand, der ihnen etwas Besonderes bedeutet – das kann z.B. ein Foto sein, das er für seine Geschichte nutzen kann.

Einen Entwurf oder ein Drehbuch seiner Geschichte, ausgedruckt.

Die Spiele

Das Wort „Spiel“ sollte zu Beginn des Kreises der Geschichtenerzähler sparsam eingesetzt werden, denn auf einige Teilnehmer könnte der Gedanke, ein Spiel spielen zu müssen, einschüchternd, abschreckend oder einfach nur demotivierend wirken. Sobald die Gruppe das notwendige Selbstvertrauen aufgebaut hat, kann das Wort öfter fallen. Die ersten drei unten genannten Aktivitäten sind als Eisbrecher gedacht, die es den Teilnehmern erleichtern, die anderen in der Gruppe kennenzulernen. Sie helfen den Teilnehmern dabei, Nervosität abzubauen und zu er-

kennen, dass jeder eine Geschichte zu erzählen hat. Alle Spiele sollten Spaß machen und nicht kompetitiv sein. Sie finden unten weitaus mehr Spiele aufgelistet, als Sie für einen einzigen Kreis der Geschichtenerzähler brauchen, also suchen Sie sich eine Auswahl aus und probieren Sie sie aus! Der Autor dieses Leitfadens hat beispielsweise für das DeTALES-Projekt einen Kreis der Geschichtenerzähler geleitet und für diesen die Nummern 3, 6 und 10 aus der Liste unten ausgewählt. Es nahmen 13 Leute teil und der Lehrabschnitt dauerte zwei Stunden.

1. Interviewen Sie Ihren Nebenmann/Ihre Nebenfrau (Eisbrecher)

Dieser Ansatz ist sehr nützlich, um die anderen Teilnehmer der Gruppe kennenzulernen und um mehr über sie zu erfahren, als wenn jeder Teilnehmer sich einfach nur selber vorstellen würde. Es fällt einem leichter, etwas über eine andere Person zu erzählen als über sich selber. Ein solches Interview hilft den Teilnehmern der Gruppe, sich zu entspannen und genügend Selbstvertrauen aufzubauen, um ihre Geschichten erzählen zu können.

2. Merken Sie sich die Namen der anderen (Eisbrecher)

Dieses Spiel eignet sich besonders für einen Workshop mit jüngeren Teilnehmern.

Ein Teilnehmer der Gruppe stellt sich vor und nennt einen interessanten Fakt über sich selbst, den er mit den anderen teilen möchte; sein Nebenmann wiederholt diese Information und nennt wiederum seinen eigenen Namen sowie einen interessanten Fakt. Wenn der letzte Teilnehmer dran ist, muss man sich eine ganze Menge Fakten gemerkt haben – der Trainer kann eventuell selber in die Rolle des letzten in der Reihe schlüpfen.

Beispiel: Thomas sagt: *„Dein Name ist Steffi und du magst Golf; du bist Peter und spielst Schlagzeug; du bist Anna und schneiderst Kostüme; und ich heiße Thomas und mag keine Spinnen.“*

3. Nonsens-Wortspiel (Eisbrecher)

Dieses Spiel ist sehr nützlich, um Leuten die Kunst näherzubringen, eine Reihe zufälliger Wörter zu einer Geschichte zusammenzufügen. Jeder Teilnehmer der Gruppe wird aufgefordert, ein Wort auf einen Zettel zu schreiben – Substantive oder Bezeichnungen sind besonders geeignet. Falls jemand mit dem Schreiben Schwierigkeiten hat, kann er genauso gut ein Bild zeichnen. Der Trainer sammelt dann die Zettel ein und kopiert alle Wörter und Zeichnungen auf ein Flipchart. Dann schreibt jeder Teilnehmer eine Geschichte, wobei er alle Wörter auf dem Flipchart benutzen muss, und liest sie anschließend der Gruppe vor. Es wird kaum zweimal die gleiche Geschichte dabei rauskommen. Die Qualität der Geschichte ist irrelevant – je absurder, desto besser! Dieses Spiel eignet sich vorzüglich dafür, dass sich die Teilnehmer entspannen und das Gefühl gewinnen, dass sie alle einen wertvollen Beitrag leisten können.

Beispiel: **Apfel, Brille, Uhr, lang, Auto, grün, Holz, Schuh.**

Frau Holz schaute auf die Uhr und sah mit Erleichterung, dass es nur noch zehn Minuten bis zum Klingeln waren. Sie hatte große Lust, endlich den grünen Apfel zu essen, den sie zusammen mit einem Schuh, den sie Anfang der Woche verloren hatte, und ihrem Portemonnaie, in dem leider kein Geld drin war, hinter dem Sitz im Auto entdeckt hatte. Sie betrachtete den Apfel und fragte sich, wie lange er schon dort gelegen hatte. Sie war am Verhungern, und da sie kein Geld hatte, hatte sie keine andere Wahl, als ihn zu essen. *„Vielleicht ist es an der Zeit,*

zum Augenarzt zu gehen“, überlegte sie. „Möglicherweise brauche ich eine Brille.“

4. Unbekannte Gegenstände

Jeder Teilnehmer der Gruppe wird aufgefordert, einen zufälligen Gegenstand aus einer Tasche, die der Trainer mitbringt, auszuwählen. Anschließend werden sie gebeten, eine Erinnerung oder Gefühle, die dieser Gegenstand bei ihnen auslöst, mit den anderen zu teilen. Falls einem Teilnehmer nichts einfällt, ist es am einfachsten, ihn einen anderen Gegenstand wählen zu lassen. Der Trainer sollte den Teilnehmern, die seine Hilfe brauchen, ermutigend zur Seite stehen, sodass jeder in der Lage ist, etwas mit seinem Gegenstand zu assoziieren.

Folgende Gegenstände sind gut geeignet: **ein Spielzeugauto, eine Fernbedienung, eine Gießkanne, eine Suppendose, ein Zugticket** – alles, das eine Erinnerung auslösen kann.

Der Trainer sollte kommentieren, an welchen Stellen die Geschichte besonders gut funktioniert, und durch gezielte Fragen kann er dem Erzähler dabei helfen, zu erkennen, welche Motive für ihn besonders interessant und ausbaufähig sind.

Beispiel: Der Geschichtenerzähler zieht ein Zugticket aus der Tasche.

“Das erinnert mich an eine Reise nach Hamburg, als ich klein war. Ich war sehr aufgeregt, denn ich war noch nie zuvor in Norddeutschland gewesen. Wir besichtigten den Hafen und machten eine Bootstour. Mein Vater bestellte sich mittags ein Labskaus, da es eine nordische Spezialität ist, aber ich mochte es nicht.“

Der Trainer stellt weitere Fragen zu der Reise und will wissen, wie sie wieder zurückgefahren sind.

Der Geschichtenerzähler kann also hinzufügen:

„Wir nahmen den Zug nach Hause, aber er hatte Verspätung, weil der Mann im Sitz gegenüber plötzlich krank wurde und ins Krankenhaus gebracht werden musste. Mein Vater und ich blieben bei ihm während der Fahrt, weil er alleine unterwegs war. Unsere Reise nach Norddeutschland dauerte länger als erwartet.“

Durch gezieltes Fragen des Trainers kommt ein interessanter Aspekt der Geschichte zum Vorschein.

5. Ein Spielzeug oder Spiel aus der Kindheit

Ein solches kann sehr viel über den Geschichtenerzähler verraten. Indem man ihm die Möglichkeit gibt, an seine Kindheit zurückzudenken, hilft man ihm dabei, die Erinnerungen und Gefühle zu erkunden, die für ihn und sein Leben prägend waren. Es mag auf eine rebellische Ader, eine passive Veranlagung, auf einen Abenteuerer oder den „Leitwolf“ hindeuten, oder aber deutlich machen, dass Spielzeug für die ältere Generation eher Seltenheitswert hatte und es deswegen etwas sehr Wertvolles waren.

Beispiel: *„Mein wertvollster Besitz als Kind war mein Fahrrad. Es war mein Fortbewegungsmittel, es ermöglichte mir sowohl die Flucht als auch Entdeckungstouren, und es war ein Symbol der Freiheit. Es war nicht neu gewesen, als ich es bekommen habe; meine Eltern hatten es auf einer Versteigerung gekauft und es war damals schon ziemlich abgenutzt. Es hatte keine Gangschaltung und die Kette war ziemlich locker, aber das war mir egal. Ich habe es geliebt, weil es mir gehörte. Ich verbrachte Stunden damit, an ihm rumzuschrauben, stellte die Bremsen ein und pumpte die Reifen auf, und es wurde regelmäßig geputzt. Ich*

weiß noch, wie ich einen ganzen Tag damit verbrachte, es dunkelblau zu lackieren, und es sah fantastisch aus.

Ich war gerade mal acht Jahre alt, als ich es bekam, aber wir erlebten einige tolle Abenteuer zusammen. Eine Flasche Wasser und eine Tüte Chips – und mein Freundin Marta und ich radelten regelmäßig 30km in die Stadt. Wenn meine Mutter das gewusst hätte, sie wäre durchgedreht. Aber genauso wie Marta auch, war mein Fahrrad ein guter Freund und es plapperte meine Geheimnisse niemals aus.“

6. Persönliche Fotos

Fotos sind sehr persönliche Gegenstände und sie können selber eine Geschichte erzählen. Es macht viel Sinn, wenn die Geschichtenerzähler Fotos, die ihnen etwas bedeuten, mit in den Workshop bringen und dann die Fotos untereinander austauschen, sodass jeder ein Bild vor sich hat, das er noch nie gesehen hat. Der Trainer sollte alle dazu ermutigen, eine von dem Bild, das sie in der Hand halten, inspirierte Geschichte zu schreiben. Nachdem jeder seine frei erdachte Geschichte erzählt hat, erzählt der jeweilige Besitzer des Fotos seine eigene Geschichte dazu. Das ist eine sehr interessante Übung, die verdeutlicht, wie unterschiedlich bestimmte Bilder wahrgenommen werden, und die den Geschichtenerzählern die Möglichkeit gibt, eine ihnen unbekannte Welt zu erforschen.

7. Es ist Zeit, sich zu entscheiden

Die Teilnehmer werden aufgefordert, über einen Zeitpunkt in ihren Leben zu schreiben, an dem sie eine wichtige Entscheidung treffen mussten. Sie können sie beschreiben, wie sie wollen, aber sie müssen sich auf genau 50 Wörter beschränken. Dieses Spiel erfüllt einen zweifachen Zweck: Erstens wird das Motiv wichtiger Entscheidungen im Leben und der daraus resultierenden Gefühle beleuchtet. Zweitens wird den Teilnehmern demonstriert, wie wertvoll ein präzise gestalteter Text ist.

8. Das erste Mal

Der Erzähler hat 10 Minuten Zeit, um darüber zu schreiben, wie er etwas zum ersten Mal getan hat, wie er sich dabei fühlte und welche Auswirkungen es möglicherweise auf andere hatte. Die Geschichte wird dann mit der Gruppe geteilt.

9. Das Streichholz-Spiel

Der Trainer sollte sicherstellen, dass durch das Anzünden von Streichhölzern in dem Raum kein Feuersalarm ausgelöst wird und dass jeder Geschichtenerzähler ein Glas Wasser hält, in das er das Streichholz fallen lassen kann, bevor er sich die Finger verbrennt.

Dieses Spiel fördert Konzentration, Klarheit der Sprache und die Fähigkeit, alles Relevante binnen einer sehr kurzen Zeit auszudrücken.

Geben Sie den Erzählern zehn Minuten, um eine Geschichte über Leidenschaft vorzubereiten. Sie kann sich um eine Person, eine Sache, einen Ort oder etwas anderes drehen, das ihnen sehr am Herzen liegt. Die Erzähler erzählen ihre Geschichten einer nach dem anderen, aber sie dürfen nur so lange sprechen, wie das Streichholz, das sie in den Fingern halten, brennt. Das brennende Streichholz hilft ihnen dabei, sich zu konzentrieren und sofort auf das Wesentliche zu sprechen zu kommen.

10. Liebe/Hass

Jeder Teilnehmer erstellt eine Liste von zehn Dingen, die er liebt, und zehn Dingen, die er hasst, und sie alle lesen diese Listen einander in der Gruppe vor. Diese Liste kann nützlich sein, um ein mögliches Thema für eine Geschichte zu entwickeln, und sie gibt dem Trainer die Möglichkeit, die Themen ausführlicher zu besprechen. Der Trainer fordert die Teilnehmer anschließend dazu auf, die Liste noch einmal vorzulesen, diesmal in dem Tonfall und mit der Betonung, die die entsprechenden Gefühle vermitteln; diese Übung wird sich später als hilfreich erweisen, wenn sie ihre Geschichte aufnehmen werden.

11. Drei Gegenstände

Der Trainer fordert alle Teilnehmer auf, drei Gegenstände zu nennen, die etwas symbolisieren, das ihnen wichtig ist.

Beispiel: Ein Auto, ein Flugdrachen und eine Handtasche; (der Geschichtenerzähler ist ein Autofanatiker, der Drachensteigen liebt und Designer-Taschen sammelt)

Der Erzähler wird dann gebeten, den Gegenstand zu wählen, der ihm am meisten bedeutet, und eine von ihm inspirierte Geschichte zu schreiben.

Und dann

Mit Unterstützung des Trainers kann der Erzähler eines der Themen, das in den Spielen, von denen etwa drei gespielt wurden, vertieft wurde, ausbauen und zur Grundlage der persönlichen Geschichte nehmen.

Und zum Schluss

Die Teilnehmer werden aufgefordert, den ersten Entwurf ihrer Geschichte in der Gruppe vorzulesen. Der Trainer gibt ihnen Feedback, und die Teilnehmer unterstützen einander mit ermunternden Kommentaren. Im Kreis der Geschichtenerzähler können die endgültigen Geschichten ein ganz neues Qualitätsniveau erreichen, dadurch, dass in dem Kreis herausgearbeitet wurde, wie man mithilfe einiger einfacher Tricks und Methoden eine überzeugende Endfassung produzieren kann.

Den Geschichtenerzähler durch den DS-Prozess begleiten, Schritt für Schritt

1. Besprechen

Als Trainer werden Sie in der Besprechungsphase alle Hände damit voll zu tun haben, den Geschichtenerzählern zu erläutern, welche Art von Erfahrung ihnen bevorsteht, und sie dazu zu inspirieren, ihre Geschichten mit anderen zu teilen. Aber welche Gedanken werden Ihren Geschichtenerzählern durch den Kopf gehen? Es ist von größter Bedeutung, sensibel auf alle möglichen Sorgen und Bedenken einzugehen, die die Erzähler in dieser Phase haben können; falls das übersehen wird, kann es sein, dass einige Teilnehmer in der nächsten Sitzung nicht mehr auftauchen! Die folgenden Bedenken treten häufig auf:

Die Sorge, man könne keine Geschichte produzieren, die gut genug ist.
Mangelndes Selbstvertrauen oder mangelnde Lese- und Schreibfähigkeit;
oder das Gefühl, nicht „klug“ genug zu sein, um das Projekt fertigzustellen.
Scheu davor, bei Nichtverständnis Fragen zu stellen.
Unklarheit darüber, was von einem erwartet wird.

Doch das Bild ist nicht unbedingt so düster, wie es scheint! Es gibt viele Methoden, um diese Probleme zu vermeiden oder um sie in den Griff zu bekommen, sollten sie sich doch manifestieren. Man kann die Geschichtenerzähler im Vorfeld des Workshops schriftlich darüber informieren, was von ihnen erwartet wird, und häufig gestellte Fragen beantworten. Ein kurzer Fragebogen, in dem die Erzähler zu ihren Fähigkeiten und ihrem Selbstvertrauen befragt werden, kann Ihnen dabei helfen, sich ein Bild von ihnen zu machen. Es kann auch hilfreich sein, diese Fragen in der Besprechung abzuhandeln, wobei man auch eine klare Anleitung dafür geben sollte, wie man Feedback richtig gibt und annimmt, und erzählen sollte, wie andere Teilnehmer ihre Ängste überwunden hatten.

2. Schreiben

Im Kreis der Geschichtenerzähler ist es sehr wichtig, die Erzähler genau zu beobachten, um zu erkennen, ob sie mit irgendetwas schwer zu kämpfen haben. Wir verlassen uns darauf, dass die Erzähler offen kommunizieren, ob sie Probleme mit dem Schreiben oder mit ihrem Selbstvertrauen haben, aber es kann immer sein, dass einer von ihnen versucht, sein Problem zu verbergen, und der Kreis der Geschichtenerzähler eignet sich gut dafür, dieses zu erkennen. Die Teilnehmer unterstützen einander in den meisten Fällen sehr intensiv, sodass die meisten Probleme leicht gelöst werden können, und zusätzlich sorgt ein ruhiges, positives und konstruktives Auftreten des Trainers dafür, dass sich alle wohlfühlen.

Wie viel Einfluss der Trainer auf das Schreiben des Drehbuchs nimmt und welcher Art dieser Einfluss ist, variiert von Gruppe zur Gruppe. Die Rolle des Trainers besteht darin, mit dem Erzähler zusammenzuarbeiten, damit am Ende eine gute Geschichte rauskommt. Er muss den Spagat zwischen Einmischung und Vernachlässigung schaffen! Der Trainer sollte darauf hinarbeiten, dass jede Geschichte innerhalb der DS-Parameter bleibt, und zugleich den Erzähler beim Gestalten des Inhalts anleiten.

3. Aufnehmen

Für viele Geschichtenerzähler ist das Einsprechen der Geschichte die nervenaufreibendste Erfahrung von allen. Damit sie diese Hemmschwelle überwinden, muss der Trainer jedem der Erzähler Selbstvertrauen einflößen und ihm dabei helfen, an sich selbst zu glauben, um eine „natürliche Darstellung“ zu gewährleisten. Übung macht den Meister, und die Geschichtenerzähler sollten dazu angehalten werden, ihre Drehbücher mehrmals zu Hause durchzulesen, bevor sie sie aufnehmen. Einfache Tricks wie große Schrift und doppelter Zeilenabstand erhöhen die Lesbarkeit des Drehbuchs. Zu häufigen Fehlern, die vermieden werden sollten, gehören beispielsweise zu schnelles (oder zu langsames) Sprechen, monotones Sprechen und „abgelesenes“ Sprechen. Die Bedeutung von Proben kann gar nicht genug betont werden, und die besten Resultate erzielt man mit ehrlichem aber dennoch vorsichtig formuliertem Feedback.

4. Bearbeiten

Es lässt sich nur schwer voraussagen, wie souverän ein Geschichtenerzähler mit Textverarbeitungs- und Multimedia-Software umgehen kann. Im Fall von digitalen Geschichten besteht das Ziel darin, eine Geschichte mithilfe von Software zu produzieren, und nicht, zu lernen, wie man eine Software benutzt. Gelegentlich kennen sich Erzähler nicht einmal mit den grundlegenden Funktionen eines Computers aus; es ist deshalb sehr wichtig, sich ein Bild von den Computerkenntnissen der Erzähler zu machen, um festzustellen, wie viel Unterstützung sie benötigen werden. Ältere Lernende tun sich meistens schwerer als die jüngere Generation, aber mit der richtigen Anleitung und Unterstützung kann jeder eine Geschichte produzieren. Es ist immer hilfreich, einen Assistenten dabei zu haben, der bei der Bearbeitung helfen kann, denn bei einer Gruppe von zehn Leuten kann der Trainer leicht überfordert sein, während es für die Erzähler frustrierend ist, lange auf seine Hilfe warten zu müssen.

Das Schöne an digitalen Geschichten ist, dass sie relativ leicht zu bearbeiten sind, sofern die richtigen Schritte unternommen wurden und die Arbeitsweise des Geschichtenerzählers gut strukturiert ist. Stellen Sie immer sicher, dass der Erzähler ein Storyboard benutzt und eine Rohfassung erstellt, bevor Titel, Musik oder Spezialeffekte hinzugefügt werden.

5. Teilen

Jetzt dreht sich alles darum, zu feiern, dass all die harte Arbeit erfolgreich abgeschlossen wurde! Um die Geschichtenerzähler gebührend zu ehren, lohnt es sich, eine Show zu organisieren. Jeder sollte die Leinwand sehen und die Geschichten hören können, ohne abgelenkt zu werden. Der provisorische Kinosaal könnte für den Anlass besonders zurechtgemacht werden, um eine außergewöhnliche Atmosphäre zu kreieren: z.B. mit gedeckten Tischen, abgedunkelten Fenstern und einer Auswahl an Getränken. Familie und Freunde werden auch manchmal eingeladen, um die Show mit ihren Liebsten zu genießen. Die Geschichtenerzähler sollten Gelegenheit haben, ein paar Worte zu ihrem Film zu sagen, bevor dieser aufgeführt wird; das kann in Form einer Diskussion vor der Aufführung sein oder bei der Aufführung selber. Die Geschichtenerzähler sollten für ihre Arbeit gelobt werden und man sollte sie darüber informieren, was als nächsten passieren wird, d.h. wo und wie die Filme gezeigt werden, ob die Erzähler sich für Folgeprojekte anmelden können, wann sie Kopien der fertigen Geschichten erhalten werden. Die Trainer können erleichtert durchatmen: ihre Aufgabe ist abgeschlossen!

Anhang 1 Nützliche Webseiten aus aller Welt

WEBSEITEN RUND UMS DS-TRAINING

<http://www.techsoup.org/learningcenter/training/archives/page10096.cfm>

Techsoup.org bietet einen Überblick über den DS-Prozess in zehn Schritten.

<http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigitalstorytelling-bbc.pdf>

Ist ein detailliertes und ehrliches Trainings-Dokument des Capture-Wales-Teams, welches eine Reihe von Aspekten des digitalen Geschichtenerzählens von der Ausrichtung eines Workshops bis zum Vortragen der Geschichte abdeckt. Dieses 47seitige lineare Dokument spricht sowohl Geschichtenerzähler als auch Gruppenleiter an und sollte als Bibel der DS-Nutzer gelten.

<http://downloads.bbc.co.uk/raw/pdf/tutormanual.pdf>

Ist ein weiteres Trainings-Handbuch, das durch das Team BBC Telling Lives entwickelt und von dem North West Learning Skills Council und NIACE finanziert wurde. Es beinhaltet einen Leitfaden für Aktivitäten im Kreis der Geschichtenerzähler. Es bietet außerdem detaillierte Ratschläge zur digitalen Bearbeitung sowie Rechtshinweise.

<http://www.storycenter.org/>

Das Centre for Digital Storytelling ist eine internationale Non-Profit-Organisation für Projektentwicklung und Forschung.

<http://www.aberth.com/blog/ds6-digital-storytelling-conference-review-2011.html>

Blog zum Thema digitales Geschichtenerzählen von Gareth Morlais, BBC, mit Verweisen auf DS6; das DS-Festival in Wales 2011.

<http://www.photobus.co.uk/?id=534>

Die Webseite von Daniel Meadows. Klicken Sie auf die Registerkarte Digital Storytelling, um auf Geschichten, eine Beschreibung des digitalen Geschichtenerzählens und eine Reihe nützlicher Links und Publikationen zuzugreifen.

http://www.microsoft.com/education/teachers/guides/digital_storytelling.aspx

Microsofts Beitrag zum Thema digitales Geschichtenerzählen, in erster Linie bezugnehmend auf die Unterrichtspraxis in amerikanischen Schulen. Ausgerichtet auf PowerPoint-, Photo-Story- und Movie-Maker-Applikationen. Bietet eine Menge Links zu anderen nützlichen Seiten und wird als E-Book (PDF) geöffnet.

<http://www.images.adobe.com/www.adobe.com/content/dam/Adobe/en/education/pdfs/digital-storytelling.pdf>

This uses high language and advanced educational techniques to instruct the process, uses and techniques of DS. It is well worth a read if one wants to look at advanced pedagogical issues, like the 'Baker's dozen of DS skills' and the 'Six elements of good storytelling'. This pdf is especially useful for teachers who might consider DS as a tool for demonstrating learning.

<http://www.kitchcat.com/dstory/checklist>

Eine Liste der Ausrüstung, die man für den Workshop benötigt. Eine nützliche Checkliste für alle, die ihre eigene Geschichte erzählen wollen.

<http://www.jasonohler.com/storytelling/index.cfm>

Eine weitere Seite, die durch zahlreiche Links zu anderen Seiten viele Unterrichtstipps zum Thema digitales Geschichtenerzählen bietet.

ENGLISCHSPRACHIGE WEBSEITEN, AUF DENEN DIGITALE GESCHICHTEN BETRACHTET WERDEN KÖNNEN

<http://murmurtoronto.ca/index.php>

<http://edinburgh.murmur.info/>

Kurzgeschichten aus Toronto und Edinburgh. Schilder in Form des sogenannten [murmur]-Ohrs wurden in Toronto und Edinburgh überall aufgehängt; man kann die auf diesen Schildern angegebene Telefonnummer anrufen und sich die Geschichte, die an genau diesem Ort stattfindet, am Handy anhören.

http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/category_index.shtml

Das Archiv von Capture Wales sowie Links zu anderen Seiten und Partnerprojekten. Auf dieser Seite findet man Links zu einer riesigen Kollektion digitaler Geschichten. Auf die Inhalte auf dieser Seite können nur Nutzer in Großbritannien zugreifen.

<http://www.storycenter.org/stories/>

Das Centre for Digital Storytelling ist eine internationale Non-Profit-Organisation für Projektentwicklung und Forschung, die in Berkeley (Kalifornien, USA) angesiedelt ist. Das CDS ist die älteste DS-Organisation, die Maßstäbe fürs digitale Geschichtenerzählen gesetzt und somit Geschichtenerzähler in aller Welt ausgebildet hat.

Anhang 2 Rückseite

Digitale Geschichte	Technische Spezifikationen	Inhalt und Copyright
<p>Drehbuch: 180-320 Wörter</p> <p>Bilder: 10-25</p> <p>Dauer: 1,5–2,5 Minuten</p> <p>Sie sollte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben - sich aus den eigenen Worten, Fotos und Musik des Erzählers zusammensetzen - in der ersten Person erzählt werden, in der normalen Sprechstimme des Erzählers - das wesentliche Motiv der Geschichte niemals aus den Augen verlieren <p>Mögliche Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - eine persönliche Reise - ein besonderer Moment - meine Leidenschaft - kulturelle Beobachtungen - Veränderungen 	<p>Format:</p> <p>HDV 720p Widescreen 25 Bilder pro Sekunde (PAL) Progressive Scan 1280x720 Pixel Quadratisches Format</p> <p>Bilder:</p> <p>JPEG oder TIFF 300 dpi 1280x720 Pixel</p> <p>Tonformat:</p> <p>16 Bit 44,1 kHz oder 48 kHz wav ✓ mp3 ✓ aif ✓</p> <p>Ausgabeformat:</p> <p>AVI ✓ MKV (H.264) ✓ FLV ✓ MOV ✓ MP4 ✓ MPEG ✓ WMV ✓</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Musik (sofern vorhanden) sollte relevant, angemessen und nicht urheberrechtlich geschützt sein • Es sollten keine geschützten Marken zu sehen sein oder erwähnt werden • Beachten Sie die Gesetzgebung zu Verleumdung und Nachrede • Schützen Sie andere, vor allem junge Menschen • Freigabeformular wird nach Fertigstellung des Films unterzeichnet

Anhang 3

Arbeitsplan für einen 24-stündigen DS-Workshop

Trainer: _____ Termine: _____

Lehrabschnitt	Zeitraumen	Inhalte	Resultate	Ressourcen	Anmerkungen
Besprechen	3 Stunden	Einführung und Hausregeln, Sicherheit am Arbeitsplatz; Präsentation von Beispielen für digitale Geschichten; Prozess des digitalen Geschichtenerzählens und Zeitplan; Rechtshinweise und Copyright; Erläuterungen zum Absegnungs-Prozess; Ankündigung von späteren Anforderungen im Vorfeld	Erste Absegnung der Geschichte	Datenprojektor, Computer/Laptop, PA-Soundsystem; Geschichten auf USB-Stick/Festplatte, Infomaterial	
Kreis der Geschichtenerzähler	3 Stunden	Eisbrecher und Spiele	Erster Drehbuchentwurf	Stifte und Papier, Fotos, optional Flipchart, Streichhölzer, Glas mit Wasser, Tasche mit Alltagsgegenständen	
Fertigstellung der Drehbücher	1-3 Stunden	Workshop-Veranstaltung; Neufassung der Drehbücher und Feedback an Teilnehmer; Entwerfen des Storyboards	Endfassung des Drehbuchs; Storyboard	Laptops mit Wortverarbeitungs-Software; Drucker und Papier	Zeitraumen variiert je nach Anzahl der Teilnehmer
Sprachaufnahmen	1-3 Stunden		WAV- oder mp3-Datei; Bearbeitung in Vegas, Audacity oder Garage Band	Infomaterial vom Stimtrainer; Laptops mit Audio-Software; Mobile digitale Tonaufnahmegeräte; Kopfhörer; Drehbücher	Zeitraumen variiert je nach Anzahl der Teilnehmer
Bearbeiten 1	3 Stunden	Ordner-Layout und Medienverwaltung; Größenanpassung der Bilder; Import von Bildern und Ton	Erwerb digitaler Kompetenzen	Laptops mit Vegas und Audacity oder iLife-Suite (Mac)	
Bearbeiten 2	3 Stunden	Erstellung einer Rohfassung; Hinzufügen von Titeln und zusätzlichem Ton	Erlernen digitaler Bearbeitungstechniken	Laptops mit Vegas und Audacity oder iLife-Suite (Mac)	
Fertige Schnittversion und Export	3 Stunden	Erstellung der endgültigen Fassung; Export als .mov oder .avi	Fertiger Film bereit fürs Mastering	Laptops mit Vegas und Audacity oder iLife-Suite (Mac)	
Vorführung	1 Stunde		Austausch von Geschichten und Erfahrungen innerhalb der Gruppe	Datenprojektor, Computer/Laptop, PA-Soundsystem; Geschichten auf USB-Stick/Festplatte,	
Nachbesprechung	2 Stunden	Absegnung der Geschichten; Diskussion: Was ist gut/weniger gut gelaufen? Bewertung	Feedback zu Stärken bzw. Schwächen; Nächste Schritte	Bewertungsbögen	

Anhang 4

Einfache Vorlage für ein Storyboard

Name:

Titel:

Beschreiben Sie hier die erforderlichen Bilder oder fügen Sie JPEGs ein, angeordnet entsprechend dem gesprochenen Text im Kästchen gegenüber

Schreiben oder fügen Sie hier den Text für das Drehbuch ein, mit doppeltem Zeilenabstand.



Anhang 5

Name:

Titel:

Einfache Vorlage für ein Drehbuch

Schreiben Sie den Text für Ihr Drehbuch auf dieser Seite, in einer gut lesbaren Schrift wie Arial, 12pt oder größer, mit doppeltem Zeilenabstand, um bessere Lesbarkeit zu gewährleisten.