

Digital Storytelling

Das Erzählen mit Hilfe von digitalen Technologien

Kurzbeschreibung

Digitales Storytelling (DS) ist eine Lehr- und Lernmethode, welche es Lernenden ermöglicht, das Erzählen mit digitalen Technologien zu verknüpfen. Hierbei produzieren Lernende ihre eigenen Videos, die sich meist mit Themen aus ihrem eigenen Leben beschäftigen. Auf sprachlicher und medialer Ebene können diese Videos leicht für verschiedene Levels angepasst werden. Die Methode des digitalen Storytellings regt außerdem zur Auseinandersetzung auf mehreren Ebenen an, wie zum Beispiel auf der digitalen, kulturellen, sprachlichen oder auch thematischen Ebene¹.



Allgemeine Eckdaten

Sozialform <p>Einzelarbeit Partnerarbeit Gruppenarbeit Plenum</p>				Gruppengröße <p>einzelne Person kleinere Gruppe (2-25TN) größere Gruppe (26-50TN) Massen-LV (ab 51TN)</p>				Lernzielebenen <p>Erinnern Verstehen Anwenden Analysieren Evaluieren Erschaffen</p>	
Zeitlicher Aufwand (Richtwert)									
Vorbereitung Lehrperson (ohne Einarbeitungszeit) <p>von 1Tag bis XTage</p>		Durchführung Lehrperson <p>von 1h bis Xh</p>		Nachbereitung Lehrperson <p>von 1h bis Xh</p>		Gesamtaufwand Teilnehmer*innen <p>von 1Tag bis XTage</p>			
Möglichkeiten									
Unterstützt Zusammenarbeit 			Ermöglicht Feedback an Teilnehmer*innen 			Ermöglicht Beobachtung/Überprüfung 			

Inhaltsverzeichnis

Gründe für den Einsatz.....	1
Technische Infrastruktur / Empfehlungen.....	1
Rolle der Lehrperson.....	2
Einsatzmöglichkeiten / Methoden.....	2
Informative Geschichten	2
Historische Geschichten	3
Persönliche Geschichten	3
Zeitlicher Aufwand.....	3
Tipps zur Umsetzung	4
Vorteile / Herausforderungen	5
Einfluss auf Lernerfolg.....	5
Einfluss auf Motivation.....	6
Rechtliche Aspekte	6
Mögliche Tools für Umsetzung.....	7
Kostenfreie Tools	7
Kostenpflichtige Tools.....	9
Anwendungsbeispiel.....	10
Weiterführende Literatur und Beispiele.....	10
Zitierte Quellen	11



Gründe für den Einsatz

- DS erlaubt den TN sich tiefer und intensiver mit einem Thema zu beschäftigen und steigert dadurch die Motivation und Auseinandersetzung mit der ausgewählten Thematik. Dies kann außerdem zu einer Steigerung des Bewusstseins über sich selbst und der Lebensumgebung führen.
- Die TN können durch die Arbeit mit digitalen Tools diverse Kompetenzen im Umgang mit Technologien erwerben und vertiefen.
- Die TN stärken ihre inhaltlichen sowie auch medialen Kompetenzen durch die selbstständige Auseinandersetzung und Aufarbeitung des Themas und der Suche nach passenden Medien.
- Die Step-by-Step Erarbeitung des Konzepts, des Skripts und des Videos ermöglicht es den TN ihre eigene Arbeit immer wieder zu überarbeiten und somit Aspekte ihres Projekts immer wieder zu rekonzeptionalisieren. Die mehrmalige Reflexion und Überarbeitung regt dadurch die TN dazu an ihre Arbeit immer wieder aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten und so diese vielschichtiger zu gestalten.
- Die Erstellung von digital stories in Kleingruppen unterstützt zudem die Kollaboration zwischen Teamkolleg*innen und forciert Kommunikation und Interaktion mit- und untereinander.



Technische Infrastruktur / Empfehlungen

Sollte man von TN verlangen mit den diversen Softwares für die Erstellung von digitalen Produkten zu arbeiten (siehe Book Creator, Story Board That, etc.), muss diese sowie auch die Infrastruktur von den Lehrenden oder der Institution zur Verfügung gestellt werden. Dies betrifft dementsprechend leistungsfähige Endgeräte und die Lizenzen zu den verschiedenen Programmen.

Sollte es für die Teilnehmer*innen und/oder die Institutionen nicht möglich sein, kostenpflichtige Programme oder Endgeräte zur Verfügung zu stellen, gibt es die Möglichkeit, kostenfrei/kostengünstig Videos über das eigene Smartphone oder auf Power Point aufzunehmen. Für Lehrende, die mit Apple Endgeräten arbeiten, gibt es die kostenlose App *Shadow Puppet Edu*, das Gegenstück im Android App Store wäre Com-Phone Storymaker. Bei der Aufnahme auf privaten Endgeräten sollte es vorab zu einer Überprüfung der Tonqualität kommen, wobei Ansteckmikrofone (USB-Anschluss) von den Lehrenden kostengünstig erworben oder in der IT-Abteilung meist ausgeborgt und dann zur Verfügung gestellt

werden können.

Rolle der Lehrperson

Die Lehrperson nimmt hier eine passive Rolle ein, welche lediglich zu Beginn bei der Einführung des Themas oder der Erklärung der Software im Vordergrund steht. Während des Erstellungsprozesses stehen die Lernenden im Mittelpunkt und sollen von der Lehrperson unterstützt werden. Da sich die Lehrperson mit der Software und den Endgeräten auskennen muss, kann es vorab zu einer erhöhten Einarbeitungszeit kommen, um technische Anfragen gut abhandeln zu können. Während die Erstellung der ersten Projektmaterialien zeitintensiv sein kann, sind eine Wiederverwendung und Adaptierung leicht möglich und verringern den Aufwand für kommende Projekte.

Einsatzmöglichkeiten / Methoden

Grundsätzlich gibt es drei Typen der digital stories: (1) Geschichten, welche den Auftrag haben die Zuhörer*innen zu informieren oder zu unterrichten, (2) Geschichten, welche einen historischen Event aufarbeiten, und (3) Geschichten, welche eine persönliche und/oder private Erzählung wiedergeben².

Abhängig von der Lehrveranstaltung können die zu bearbeitenden Themen von der Lehrperson vorgegeben oder frei von den Lernenden gewählt werden. Dies ist verständlicherweise gebunden an den Typus der Geschichte, den man für die digital story auswählt. Vor allem die Auswahl eines Fachthemas oder eines historischen Themas verlangt von den Lernenden eine Recherche vorab, um das Thema adäquat präsentieren bzw. (nach-)erzählen zu können.

Informative Geschichten

Dieser Typus an Geschichte wurde/wird unter anderem als Anleitung zu diversen Themen aus Arbeitsbereichen wie Technik, Wirtschaft oder Wissenschaft verwendet. Lehrende können diese Form der digital story für die Präsentation von Informationen verwenden, wie zum Beispiel die Konstruktion einer Lochkamera oder zur Darstellung, welche Maßnahmen man gegen das Altern vornehmen kann³.

Informative digital stories können laut Schuch (2020) außerdem zur Diskussion zu den präsentierten Themen anregen, Lernende dazu motivieren die Situation zu reflektieren, das Prinzip des eigenen Gedankenguts und des Stehlens von diesem zu besprechen, Quellen korrekt zu zitieren, und sich Gedanken zu



machen über die Veränderung und Wiederverwendung von kulturellem Erbe⁴.

Historische Geschichten

Das Nacherzählen von historischen Events steht im Mittelpunkt dieses Typus und kann durch die Recherche von Medien und Artefakten angereichert werden. Historische Zeitschriften, Fotografien oder auch Reden von historischen Figuren können in die digital story eingefügt werden und diese artistisch untermalen. Die Recherche fördert die Fähigkeiten von Lernenden wissenschaftlich vorzugehen, indem sie ihre Funde organisieren und kategorisieren müssen. Lernende trainieren bei der Recherche und anschließenden Aufbereitung ihrer digital story außerdem höhergradige Denkprozesse, da sie die Informationen zusammenfassen, analysieren, evaluieren und präsentieren müssen. Daten müssen somit zu Informationen und weiters zu Wissen werden, um sinnvoll von Lernenden genutzt werden zu können⁵.

Persönliche Geschichten

Für Lehrende, die den Fokus auf die persönlichen Geschichten aus dem Leben der Studierenden legen wollen, stellt Lambert (2010) vier verschiedene persönliche Geschichten vor, die in der Lehre eingesetzt werden können: (1) die Geschichte über jemanden Wichtigen aus dem eigenen Leben, (2) die Geschichte über einen wichtigen Ort, (3) die Geschichte über etwas das ich tue, und (4) diverse andere Geschichten (Liebes-, Genesungs- und Entdeckungsgeschichten)⁶. Bei persönlichen Geschichten kann es öfter vorkommen, dass Lernende eine Starthilfe benötigen. Das Zusammentragen von Bildern, Videoausschnitten oder Erzählungen von Familienmitgliedern oder Freunden kann hier hilfreich sein. Robin (2008) merkt zudem an, dass persönliche Erzählungen oft emotional geladen und sowohl für den*die Regisseur*in als auch den*die Zuseher*in bedeutsam sind⁷. Als Lehrende*r ist hier darauf hinzuweisen, dass Studierende nur so viel preisgeben sollen, wie sie möchten.

Zeitlicher Aufwand

Die Erstellung einer digital story kann zu einem sehr zeitintensiven Projekt werden. Klären Sie vorab ab, wie viel Raum in Ihrer LV für die Vorbereitung, Entwicklung, Produktion, Nachbearbeitung und Präsentation einberechnet werden soll. Es ist empfehlenswert vor allem zu Beginn des Projekts den TN bei der Bedienung der Tools oder der Endgeräte zur Verfügung zu stehen. Dies bedeutet, dass die Lehrperson sich mit diesen Tools schon vorab



auseinandergesetzt haben muss, um Feedback geben oder Hilfestellung leisten zu können.

Sollte ein Großteil des Projekts von zuhause aus produziert werden, um wertvolle Zeit im Unterricht zu sparen, ist es dennoch wichtig, die Eckpunkte, Anweisungen und Vorgaben zu Beginn klar zu definieren und explizite Zeitblöcke für dies zu reservieren.

Als Beispiel könnte man einen Digital Storytelling Workshop zeitlich wie folgt aufbauen (eine UE à 45 Minuten):

- 1 UE zur Vorstellung der Methode, Tools und Beispielvideos
- 1 UE für die Studierenden zur Suche einer Story-Idee, der Auswahl eines oder mehrerer Fotos und des Schreibens eines Skripts (150-250 Wörter)
- 1 UE für die Aufnahme der digital story und Überarbeitung
- 1 UE zur Präsentation der digital stories

Je nach Zeitkontingent können Schritte 2-4 außerhalb des Unterrichts geschehen (bzw. Punkt 4 ausgelassen werden).



Tipps zur Umsetzung

- TN stecken in die Produktion einer digital story in der Regel viel Energie und Zeit, weshalb eine wertschätzende Haltung bei der Präsentation und Bewertung der Clips wichtig sind, um die Motivation aufrecht erhalten zu können.
- Überlegen Sie sich, welche Schritte der Produktion während des Unterrichts und welche von zuhause aus erledigt werden können. Planen Sie hier ausreichend Zeit für die Ab-/Erklärung des gesamten Projekts zu Beginn der LV ein.
- Vor allem in der Phase der Skripterstellung ist es wichtig, inklusive und differenzierte Anleitungen zur Verfügung zu stellen. Somit können Studierende auch ohne Ihre Anwesenheit aufgetragene Fragestellungen beantworten und Missverständnisse in ausgehändigten Dokumenten oder online aufklären. Diese Hilfsmittel können von einer Arbeitsanweisung, zu Tipps für die Videoproduktion, zu schriftlichen Checklisten bis hin zu F.A.Q. (frequently asked questions) reichen.
- Stellen Sie sicher, dass die Rolle und der Einsatz von Technologien in Bezug auf das Erzählen klargestellt sind. Themen wie das Suchen nach Bildern, Copyright, Storyboard-Techniken, Stimme und Sprechtechnik, aber auch ein

Plan B bei der Präsentation (Versagen von Technologie) sollten mindestens einmal während des Projektablaufes angesprochen werden.

Vorteile / Herausforderungen

- Digital Storytelling ist eine Methode, welche vielseitig einsetzbar und auf diverse Kontexte anwendbar ist, da sowohl die Komplexität der Technik als auch die Thematik flexibel an die Lernenden angepasst werden können. Digital Storytelling verknüpft demnach Theorie und Praxis auf vielfältige Weise.
- Digital Storytelling Projekte können je nach Bedarf an Länge und Ausmaß adaptiert werden. Aktivitäten mit DS können hier von einer kurzen Übung von 3 Stunden bis zu einem Semesterprojekt reichen und während des Unterrichts sowie auch von zuhause aus erledigt werden.
- Digital Storytelling hat den Vorteil, dass es interkulturelles Lernen, Mehrsprachigkeit, Differenzierung und Individualisierung und das Herstellen von Bezügen zur Lebenswelt der Studierenden fördert.
- Vor allem bei der Verwendung von DS für das Erzählen einer persönlichen Geschichte müssen Lehrpersonen darauf vorbereitet sein, dass Lernende auch Anliegen teilen könnten, welche sehr bedrückend oder emotional geladen sein können und eventuell emotionale Reaktionen hervorrufen. DS wird somit zu einem Reflexionstool für Lernende.
- Definieren Sie vor der Einführung des Projekts welche kognitiven Prozesse von den Lernenden durchlaufen werden sollen. Diese Auseinandersetzung kann von einfachem Zusammenfassen oder Beschreiben bis hin zur Rekonzeptionalisierung, Reflexion oder Kritik reichen. Machen Sie diese Einschätzung abhängig von Ihrer Studierendengruppe, der Thematik und der Zielsetzung.
- Für Lehrende, die DS in der Forschung verwenden wollen, bietet es sich als Alternative zur Interviewmethode an. Man kann DS außerdem im Rahmen von [Citizen Science](#) anwenden.



Einfluss auf Lernerfolg

Digital Storytelling hilft dabei, Kreativität auszudrücken und kombiniert zudem Techniken des Erzählens mit Basisinformationen aus Kommunikations- und

Informationstechnologien. Gruppen- wie auch Einzelarbeiten erlauben es Lernenden Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl aufzubauen, da sie ihre individuellen Geschichten oder eigenen Interpretationen sowohl allein als auch im Gruppengefüge zum Ausdruck bringen können. Des Weiteren zeigen digital stories, wie ihre Ersteller*innen die Welt, in der sie sich bewegen, und/oder sich selbst wahrnehmen⁸.

Der Europäischen Kommission zufolge zählen unter anderem literarische Kompetenzen, multilinguale Kompetenzen, digitale Kompetenzen und die Entwicklung von kulturellem Bewusstsein zu den Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen⁹. All diese Kompetenzen können durch die Produktion von digital stories gefördert werden.

Einfluss auf Motivation

Die intensive Auseinandersetzung mit einem Thema spielt eine große Rolle in Lernprozessen und kann mitunter die Motivation der Lernenden stark beeinflussen¹⁰. Tomlinson (2014) beschreibt diese intensive Beschäftigung folgendermaßen: „Engagement happens when a lesson captures students’ imaginations, snares their curiosity, ignites their opinions, or taps into their souls. Engagement is the magnet that attracts learners’ meandering attention and holds it so that enduring learning can occur“¹¹.

Rechtliche Aspekte

Mit diesem Absatz möchten wir Sie für rechtliche Aspekte beim Einsatz von digitalen Technologien in Unterricht und Lehre sensibilisieren. Gesetzliche Bestimmungen sind jedenfalls einzuhalten. Für diesen Use Case sind insbesondere folgende Rechtsthematiken relevant:

- Urheberrecht (bei der Verwendung von Bildern, Videos, Musik und Inhalten aus wissenschaftlichen Artikeln sowie auch bei der Wiederverwertung von bereits produzierten digital stories). Es ist generell davon abzuraten, Musik oder Bilder aus dem Internet zu verwenden, da diese in den meisten Fällen urheberrechtlich geschützt sind. Zudem verschaffen eigene Fotografien und Zeichnungen einen persönlichen Touch. Für Bilder oder Icons gibt es aber die Möglichkeit über die Plattformen [Pixabay](#), [Flickr](#) oder [Flaticon](#) lizenzfreie Bilder und Icons zu downloaden.
- Nutzungsbedingungen (von Plattformen und Tools für die Erstellung von

digital stories)

- Datenschutzgrundverordnung (inkl. Datensicherheit)
- Prüfungsordnung (wenn die erstellten Produkte zur Bewertung herangezogen werden sollen)

Bitte wenden Sie sich bei weiteren Fragen an die zuständige Abteilung(en) Ihrer Institution.

Sollten Sie die Produkte Ihrer Lernenden für zukünftige LV als Beispiele präsentieren wollen, müssen Sie dies mit einer Einverständniserklärung zur Weiterverwendung der digital story schriftlich absichern. Spezifizieren Sie hier die Nutzungsbedingungen für die digital story, die Ihnen zur Verfügung gestellt wird. Sie können die folgenden Fragen als Inspiration für Ihre Einverständniserklärung zur Hand nehmen: Darf die digital story nur gezeigt oder auch fest auf einer Webseite verankert werden? Darf die digital story verändert werden? Darf die digital story mit dem vollständigen Namen oder lediglich einem Synonym publiziert werden? Schuch (2018) stellt zu diesem Zweck seine Einverständniserklärung in seiner Publikation vor¹².



Mögliche Tools für Umsetzung

Kostenfreie Tools

Die folgenden Tools stehen Ihnen entweder kostenlos zur Verfügung oder bei Besitz eines Microsoft-Office-Abonnements oder Google-/Apple-Accounts.

- [Microsoft 365 PowerPoint](#)

Microsoft PowerPoint ist Teil des Microsoft 365 Abonnements und in den App Stores von Apple, Google und Amazon erhältlich. Während PowerPoint bekannt ist für die Präsentation von Ideen, Projekten oder Berichten, kann das Programm auch für die Erstellung einer digital story genutzt werden. Mit Hilfe der Einbettung von 3D-Elementen und Dateien aus dem privaten Speicher kann man die Folien zum Leben erwecken. Es ist zudem möglich direkt auf den Folien mit freier Hand zu zeichnen, die Folien via Sprachaufnahme zu besprechen oder Notizen hinzuzufügen. Die besprochenen Folien können anschließend als Video exportiert werden, um weitergegeben zu werden. Es ist hier jedoch anzumerken, dass nur die Desktopversion (am PC oder Mac installiert) von PowerPoint die Audio-Aufnahmefunktion besitzt und somit die PowerPoint App auf den

Smartphones und Tablets nicht geeignet ist. Über die Microsoft Cloud können die Produkte der Lernenden dann auch direkt online gespeichert und je nach Bedarf auch gleichzeitig im Team bearbeitet werden.

- [Shadow Puppet Edu](#) (Apple)

Die App Shadow Puppet Edu ist für alle Apple-User*innen im Apple-Store erhältlich. Mit dieser App können Lernende Videos und digital stories erzählen und ihre Geschichten und Erfahrungen mit anderen teilen. Ein Vorteil dieser Applikation ist der Zugriff auf diverse Datenbanken, wie zum Beispiel die Library of Congress, NASA, Met Museum oder auch Maps. Hier können die Lernenden nach Informationen sowie hilfreichen Medien suchen. Die Angaben der Urheber*innen zu den verwendeten Medien werden automatisch an das Ende des Videos angehängt und erleichtern so den Lernenden die Suche nach passenden CC by 4.0 Dateien. Vor allem für jüngere Lernende ist es von Vorteil, dass der *safe search* eingestellt ist, um unangebrachte Inhalte auszuklammern. Für die Sprachaufnahmen und Hintergrundmusik gibt es die Möglichkeit selbstständig etwas aufzunehmen oder über die iTunes Bibliothek eine passende Melodie auszuwählen. Lernende können vor der Fertigstellung der digital stories die Bilder noch bemalen oder einen passenden Text hinzufügen. Schriftgröße, Schriftart und Farbe sind hier frei wählbar. Abschließend ist es möglich die fertigen Projekte via E-Mail, iCloud, Drive, Dropbox, Twitter, Youtube, Social Media Seiten und weiteren Plattformen zu teilen.

Lehrende haben den Vorteil, dass sie innerhalb der App kleine Stundenplanungen erstellen können für Lehrkonzepte wie *blended learning* oder *inverted classroom*. Die App kann zusätzlich verwendet werden, um spannendere Angaben für Hausübungen oder Projekte zu erstellen oder Beispiele von Semesterprojekten zur Verfügung zu stellen. Für Lehrende, die eventuell noch Inspiration benötigen, bietet die App mehr als 30 Aktivitäten und Ideen zu digital stories zu Themen wie Geschichte, Naturwissenschaften, Mathematik, Kunst oder Sprachen.

- [Com-Phone Story Maker](#) (Android)

Die App Com-Phone Story Maker für Android eignet sich für die Erstellung von multimedialen Erzählungen. Innerhalb der App kann man Fotos und Audios mit Texten zu einer digital story vereinen. Das Interface der App ist sehr benutzerfreundlich und selbsterklärend und kann somit auch leicht von Lernenden verwendet werden. Produzierte digital stories können an andere



Benutzer*innen gesendet werden oder als Filmdatei exportiert werden. Vorlagen können gestaltet werden, sollte man eine thematische/grafische Vorgabe haben. Zusätzlich kann der Clip auch online in der Webversion der App selbstständig hochgeladen oder auf Youtube geteilt werden.

Kostenpflichtige Tools

Die folgenden Tools sind kostenpflichtige Applikationen und Webseiten, die zur Erstellung von digital stories genutzt werden können.

- [Book Creator](#)

Book Creator ist eine App, welche zur Gestaltung von Online-Büchern gedacht ist. Für Einsteiger*innen gibt es die Möglichkeit eine Bibliothek mit bis zu 40 Büchern gratis anzulegen: für zusätzliche Bibliotheken, Projekte und Bestandteile benötigt man ein [Premium Abo](#). Diese Bestandteile beinhalten administrative und kreative Zusatzfunktionen, sowie Webinare oder Online-Trainings, die man zur App besuchen kann.

Während der Grundsatz der Webseite die Gestaltung von Büchern ist, kann man die App auch für die Erstellung von interaktiven Geschichten, digitalen Portfolios, naturwissenschaftlichen Protokollen oder Sprachentagebüchern verwenden. Im Vordergrund steht die aktive Miteinbindung der Lernenden bei der Erstellung der Projekte. Fertige Projekte können abschließend mit Personen aus aller Welt direkt über Book Creator geteilt werden. Die Webseite bietet außerdem zahlreiche [Bücher](#) zur Einsicht an, welche von Lernenden aus den verschiedenen Altersstufen kreiert worden sind (Sekundarstufe).

- [Storyboard That](#)

Storyboard That ist eine Plattform, welche man für die Entwicklung von grafischen Produkten verwendet kann. Sie bietet die Möglichkeit Projekte wie Poster, Comics, Graphic Novels und Bücher digital zu entwerfen. Ein Abonnement muss nach einer 14-tägigen Testphase abgeschlossen werden. Hierbei gibt es [drei Optionen](#): individuelle*r Nutzer*in (9.99€/Monat), Lehrpersonen (9.99€/Monat | hier gibt es noch weitere [Optionen](#) für einzelne Lehrpersonen, Abteilungen und Schulbezirke), Firmenaccount (24.99€/Monat) (jeweils Stand 01.10.2022). Je nach Abonnement bekommt man als Nutzer*in erweiterte Funktionen freigeschaltet. Für Firmen- oder Lehrer*innenaccounts können die Storyboards geteilt, Klassen angelegt und die Storyboards teilweise kommerziell genutzt werden. Es ist besonders für Lehrpersonen attraktiv, da



Storyboard That eine große Auswahl an Vorlagen für die Erstellung von Arbeitsblättern, Postern oder Storyboards zur Verfügung stellt.

Anwendungsbeispiel

In der Lehrveranstaltung Business English 1 sollen Studierende eine alltägliche Situation in einem Businesskontext digital erzählen. Die Lehrperson gibt den Studierenden hierbei keinen fixen Kontext vor, sondern lässt Studierenden die Option offen, welche kommunikative Situation im Businesssetting sie gerne für ihre digital story verwenden wollen. Die Studierenden können dann je nach Belieben Rollenspiele durchführen, Umgebungen abfilmen, Bilder schießen und einfügen und die Abschnitte mit Audiodateien befüllen. Die einzigen Vorgaben der Lehrperson sind die Verwendung eines authentischen Kontexts, in dem man Business English spricht und die korrekte Verwendung von Business English zur Audio-Beschreibung der Folien, Videos oder Bilder. Abhängig von den bereits vorhandenen Fähigkeiten der Studierende können die Videos mit mehr oder weniger digitaler Raffinesse entwickelt und überarbeitet werden. Zusätzlich kann die Lehrperson abwägen, ob und wie viel Zeit für die Vorbereitung und/oder Erstellung des Videos im Unterricht notwendig ist und wie viel Studierende außerhalb des Unterrichts erledigen können. Die Videos sollen dann per Abgabeaktivität auf dem Lernmanagementsystem Moodle hochgeladen werden und können dort, nach Absprache und Einholung von Einverständniserklärungen, mit den anderen Studierenden geteilt und verbreitet werden.



Weiterführende Literatur und Beispiele

- StoryCenter (n.d.): [StoryCenter](#)
- Universität Graz (n.d.): [Narrative Didactics Research Group](#)
- Erasmus+ (2015): [Digital Storytelling - HOME](#)
- Erasmus+ (2017): [MYSTY | MyStory: Digital Storytelling Toolbox for Diversity Training in Schools](#)
- Paul Iwancio (2010): [7 Elements of Digital Storytelling in 4 Minutes - YouTube](#)
- University of Houston | Education (2022): [Educational Uses of Digital Storytelling \(uh.edu\)](#)
- Wu, J., & Chen, D. (2019). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education* 147. [A systematic review of educational](#)

[digital storytelling - ScienceDirect](#)

- Niemi, H., & Multisilta, J. (2016). Digital storytelling promoting twenty-first century skills and student engagement. *Technology, Pedagogy and Education*, 25(4). [Digital storytelling promoting twenty-first century skills and student engagement: Technology, Pedagogy and Education: Vol 25, No 4 \(tandfonline.com\)](#). 451-468.
- Miller, C. H. (2014). Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment (3rd ed.). Routledge. [Digital Storytelling | A creator's guide to interactive entertainment \(taylorfrancis.com\)](#).
- Lambert, J. (2013). Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community (4th ed.). Routledge.
- Anderson, J., & Macleroy, V. (2016). Multilingual digital storytelling: Engaging creatively and critically with literacy. Oxon, New York: Routledge.
- Universität für Bodenkultur Wien (n.d.): [Citizen Science Projekte - Österreich forscht \(citizen-science.at\)](#)



Zitierte Quellen

¹ Vgl. Schuch, A. (2020). Digital Storytelling as a Teaching Tool for Primary, Secondary and Higher Education. *AAA: Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*, 45(2). S. 173.

² Vgl. Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3). S. 224-225.

³ Vgl. Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3). S. 224-225.

⁴ Vgl. Schuch, A. (2020). Digital Storytelling as a Teaching Tool for Primary, Secondary and Higher Education. *AAA: Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*, 45(2). S. 177.

⁵ Vgl. Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3). S. 225.

⁶ Vgl. Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook* (4th ed.). Center for Digital Storytelling, Digital Diner Press. S. 7-8. [Digital storytelling cookbook \(uky.edu\)](#)

⁷ Vgl. Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3). S. 224.

⁸ Vgl. University of Brighton (n.d.). What is digital Storytelling. *University of*

Brighton. [What is digital storytelling? | Digital Storytelling \(brighton.ac.uk\)](https://www.brighton.ac.uk/digital-storytelling/)

⁹ Vgl. European Commission (2019). Key competences for lifelong learning. S. 5. [Key competences for lifelong learning - Publications Office of the EU \(europa.eu\)](https://ec.europa.eu/eu-education/key-competences-for-lifelong-learning/)

¹⁰ Vgl. Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*, 22. S. 38.

¹¹ Pölzleitner, E., Penz, H., & Maierhofer, R. (2019). Digital storytelling in the foreign language classroom. In Moutsios-Rentzos, A., Giannakoulopoulos, A., & Meimaris, M. (Eds.). *Proceedings of the International Digital Storytelling Conference DST 2018*. <https://dst.ntlab.gr/2018/proceedings/>. S. 411.

¹² Vgl. Schuch, A. (2020). Digital Storytelling as a Teaching Tool for Primary, Secondary and Higher Education. *AAA: Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*, 45(2). S. 186.

