

A background image showing a group of people, including a man standing and several women sitting around a table, engaged in a collaborative activity. The image is overlaid with a semi-transparent blue filter.

Pilot: Digital Storytelling und Digital Mapping in der Praxis

tellyourstorymap.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



IO4-Pilot

Transnationaler Evaluierungsbericht

*Frankreich, Slowenien,
Italien, Österreich,
Belgien, UK*

von Rinova Ltd
30/04/2018

Inhalt:

● Einführung: Was ist „Tell Your story“?	S. 1
● Roadmap, Hintergrund und Kontext.....	S. 2
● Die Daten des Pilotprojekts: Reflexionen und Erkenntnisse.....	S. 3
● Das Qualitätsfeedback. Fragebögen.....	S. 7
● Qualitative Berichte, Staatliche Zusammenfassungen.....	S. 8
● Qualitative Berichte. Allgemeine Themen.....	S. 10
● Qualitative Berichte. Regionale Ausnahmen.....	S. 11
● Gesamtbewertung.....	S. 12
● Schlussfolgerungen für LehrerInnen, Erwachsenen Bildnerinnen und Jugend Arbeiterinnen.....	S. 12
● Erworbene Kenntnisse.....	S. 13
● Empfehlungen zur Nachhaltigkeit.....	S. 14
● Anhang A.....	S. 15
● Anhang B.....	S. 17
● Anhang C.....	S. 25

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

Einführung: Was ist "Tell Your story"?

Für das „Tell your Story“ Projekt haben wir eine Reihe von Erwachsenenbildnern, Lehrern, Ausbildern, Mentoren und Jugendarbeitern aus 6 EU-Ländern zusammengebracht: Österreich, Belgien, Frankreich, Italien, Slowenien und Großbritannien.

Der erste Zweck der Pilotphase bestand darin, die Partnerschaft mit Leistungsdaten zu versorgen, um die in der Anfangsphase des Projekts entwickelte Methodik zu evaluieren, zu verbessern und schließlich zu validieren.

Wie wird das Geschichtenerzählen mit digitalen Werkzeugen uns als Pädagogen helfen, die Schulabbrecher in die Lage zu versetzen, sich selbst zu reflektieren und die ersten Schritte zu nächsten Stufe von Selbstvertrauen zu unternehmen, um sie auf den Bildungsweg zu halten oder sie zurückzubringen?

Dieser Bericht soll die Ergebnisse der Erfahrungen aufzeigen und sowohl für die Partner und Teilnehmer als auch für die Kulturelle Lerngemeinschaft den unbestreitbaren Nutzen dieses Ansatzes aufzeigen.

Roadmap, Hintergrund und Kontext.



Lehrplangestaltung. August 2017

Das gesamte Team ging an die Gestaltung des Curriculums unter voller Einbeziehung der 6 Länder heran und wurde durch die vorangegangene Sekundärforschung informiert. Wir haben die Trainingsmodule erstellt: "Wie man eine Lebensgeschichte erzählt" und "Media production skills".

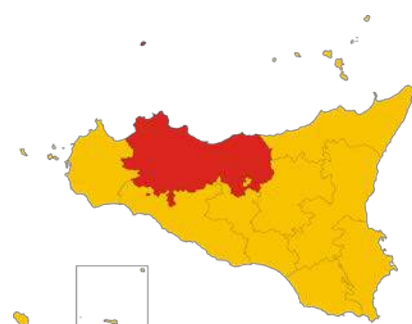
Gemischte Mobilität. Palermo



September 2017

Während des Kapazitätenaufbaus in Palermo, hatte die gesamte Partnerschaft die Möglichkeit, den Lehrplan zu erproben.

Eine Reihe von Verbesserungen wurden in den folgenden Monaten identifiziert und angegangen, um den Lehrplan zu verbessern sowie das Pilotprojekt fertigzustellen.



Evaluierungsrahmen
Dezember 2017

Ein erster Evaluierungsrahmen wurde erstellt, diskutiert und geändert. Dieser erste Rahmen enthält hauptsächlich quantitative Daten. Später wurde in der Partnerschaft vereinbart, ein Element des qualitativen Feedbacks aufzunehmen.

Pilotierungsphase. Feb-März 2018

Eine Reihe von Pilotprojekten wurde in allen Partnerländern mit unterschiedlichen Ansätzen und unterschiedlicher Demografie



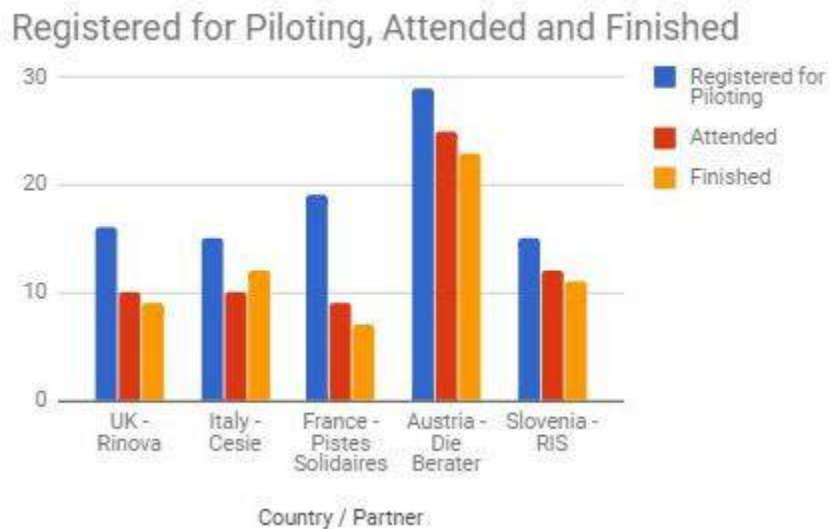
durchgeführt, um den bestmöglichen Vergleichsansatz zu erzielen.

Die Daten des Pilotprojekts: Reflexionen und Erkenntnisse

Die Daten wurden aus der Pilotübung für eine transnationale Vergleichsanalyse extrahiert, um diesen Evaluierungsbericht zu untermauern.

Als Gesamtdaten:

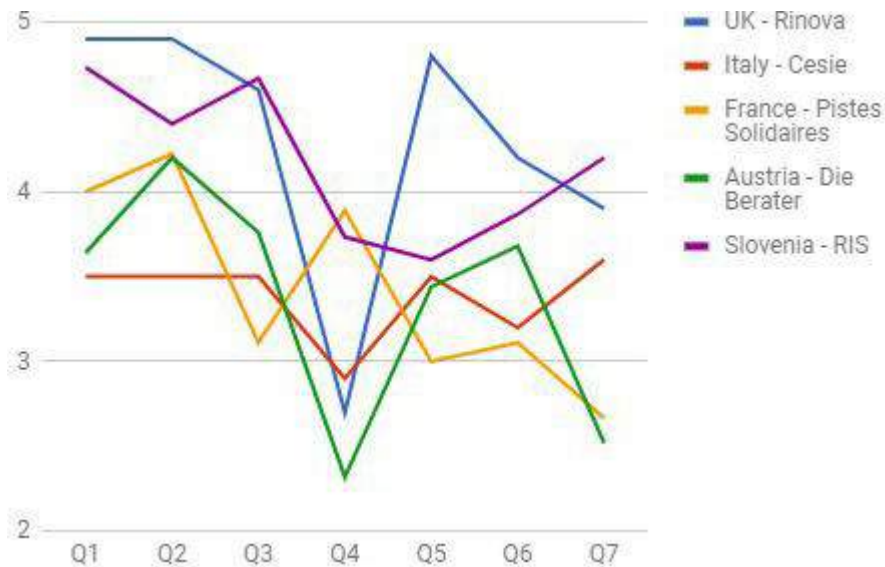
- 5 von 6 Partnern konnten zufriedenstellend liefern
- 9 Trainer waren am Pilotprojekt beteiligt.
- 94 Teilnehmer wurden erfolgreich erreicht und angemeldet.
- 66 von ihnen besuchten den ganzen Pilotprojekt.
- 63 Teilnehmer haben den Pilotprojekt vollendet.



Zu Beginn und am Ende des Prozesses wurden zwei Fragebögen mit 7 quantitativen Fragen an die Teilnehmer verteilt, um einen Vergleichsmaßstab von 1 bis 5 durchzuführen.

Der Ausgangspunkt, Einführungsfragebogen

- Q1: Die Einführung in das Storytelling war hilfreich
- Q2: Ich weiß, was Storytelling ist.
- Q3: Es ist wichtig, Geschichten zu erzählen.
- Q4: Ich weiß, was digitale Kartierung ist.
- Q5: Ich weiß, wie man ein eigenes Video erstellt
- Q6: Ich kenne das Urheberrecht und den Datenschutz
- Q7: Ich werde meine eigene digitale Geschichte erstellen.



Diese Grafik zeigt das durchschnittliche Ergebnis pro Land für jede der oben aufgeführten Fragen.

Im Allgemeinen zeigen die drei ersten Fragen ein besseres Vertrauen in allen Ländern, Q4 ist das unbekannteste (ich weiß, was digitale Kartographie ist), die drei technischen Fragen am Ende geben eine viel heterogenere Antwort.

Was das individuelle Benchmarking betrifft, so sind die Fragen 1 und 2 in allen Ländergruppen konsistent: Der Benchmark enthält nur zwei Hauptantworten 5&4.

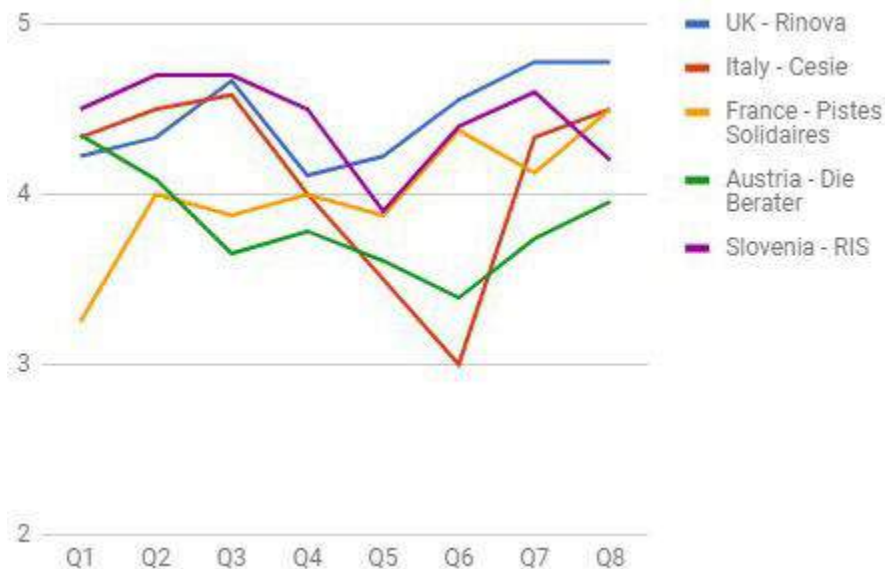
Q3 & Q7 haben eine höhere Varianz, und Q4, 5 und 6 präsentieren eine ganze Reihe von Antworten.

Pro Land weisen das Vereinigte Königreich und Slowenien die höchste Vertrauensrate auf, wobei Italien und Österreich einen realistischeren Ansatz für das Selbst-Benchmarking aufweisen.

Im Allgemeinen können wir aus den ersten Daten schließen, dass sich die Teilnehmer in allen Ländern mit der Relevanz und dem Wert des Konzepts des digitalen Geschichtenerzählens wohl fühlen, sie alle waren einem bestimmten Element der Technologie ausgesetzt. Die Daten weisen auch auf die Notwendigkeit der Weiterentwicklung in Bezug auf Story-Mapping und Datenschutz hin.

Das erreichte Ziel: Abschließender Fragebogen

- Q1: Es war einfach, meine eigene digitale Geschichte zu erstellen.
- Q2: Ich habe mehr Verständnis für das Geschichtenerzählen gewonnen.
- Q3: Es ist wichtig, Geschichten zu erzählen.
- Q4: Ich habe meine Reise durch die digitale Kartierung genossen.
- Q5: Ich finde es nach dem Training einfacher, ein Video zu erstellen.
- Q6: Mein Verständnis von Urheberrecht und Datenschutz hat sich verbessert.
- Q7: Die Workshops und Schulungen waren hilfreich bei der Erstellung meiner eigenen Geschichte.
- Q8: OVERALL: Hat es Ihnen Spaß gemacht, Teil des TYS-Projekts zu sein?



Q1 und 2 spiegeln eine deutliche Verbesserung in Bezug auf den praktischen Aspekt des Geschichtenerzählens wider.

Q3 handelt von Bewusstsein und ist die einzige Frage, die in beiden Fragebögen wiederholt wird. Eine deutliche Verbesserung durch das Projekt ist in Italien und Frankreich zu verzeichnen.

Wenn wir uns um die einzelnen Antworten kümmern, sehen wir eine klare Nivellierung über die gesamte Teilnehmergruppe in jedem Land (außer Österreich). Es gibt zwei umstrittene Fragen, 5 und 6, mit einer großen Diskrepanz und einer niedrigeren Bewertung. Die niedrige Quote, die in Slowenien für die Bewertung des Gesamtprojekts angegeben wurde, ist ebenfalls signifikant.

Aus diesen endgültigen Daten können wir schließen, dass der Aspekt des Geschichtenerzählens für die meisten Teilnehmer relevant wurde und dass die Umsetzung selbst von technischen Problemen und Schwierigkeiten betroffen war.

In Anbetracht der Anzahl der Rückmeldungen, die auf Schwierigkeiten mit dem Tool hindeuteten, können wir zu dem Schluss kommen, dass der Zugang zu dem Tool besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden sollte, um den Workshop für alle Teilnehmer fair zu gestalten.

Die Trainer

8 Trainer haben die Fragebögen ausgefüllt, 5 Benchmarks wurden angefordert:

- Die Workshops und Schulungen waren insgesamt effektiv.
- Das Wissen und Verständnis der Teilnehmer über das digitale Storymapping wurde erweitert.
- Die Schulungsunterlagen halfen den Teilnehmern bei der Erstellung ihrer Geschichten.
- Die Teilnehmer genossen den Prozess der Erstellung ihrer Geschichten.
- Die Schulungsunterlagen waren für die Teilnehmer einfach zu liefern.



Es gibt eine klare Übereinstimmung über die positive Erfahrung der Teilnehmenden und die individuelle Bearbeitung der Rückmeldungen, sodass wir Unterschiede in der Effektivität der Trainings und Schulungsmaterialien feststellen können. Es gibt beinahe eine Übereinstimmung (mit Ausnahme Großbritanniens) über das gestiegene Wissen um das Storymapping.

Die spezifischen Daten aus dieser quantitativen Auswertung können in der Kalkulationsta-

belle von Basecamp sowie im Anhang A dieses Dokuments abgerufen werden.

Das Qualitätsfeedback. Fragebögen

Die Teilnehmer

VEREINIGTES KÖNIGREICH

Es ist wichtig, die Entwicklung vom völligen Ausbleiben eines einzigen Kommentars am Anfang des Prozesses bis zu vielen positiven Bemerkungen über die Erfahrung am Ende des Prozesses zu sehen. Diese lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- Positive Kommentare über den Trainer
- Erwartung und Freude an anderen Ideen und Geschichten
- Das Gefühl der Gestaltungsfreiheit erlaubt, ihre Ideen auszudrücken.
- Das familiäre Umfeld, die familiäre Atmosphäre, die Gruppenatmosphäre und die Tatsache, andere junge Erwachsene hautnah zu erleben.

Vor dem extrem schwierigen Hintergrund des qualitativen Feedbacks ist die positive Wirkung der Sozialisation und der Umgang mit anderen Geschichten und Ideen auffallend: Es kam zu Zusammenhalt und zu Fähigkeit, sich zu engagieren, wenn sie ihre eigene Zeit in sie investierten.

Slowenien

Die Kommentare sind im Allgemeinen positiv, bei dieser Pilotierung erzeugt die anfängliche Einarbeitung eindeutig Erwartung und Interesse in den Teilnehmern. Dieses Interesse wurde in mehreren Kommentaren explizit erwähnt. Der einzige anfänglich negative Kommentar wird nach den Workshops zu einem positiven. In den Schlussbemerkungen wird noch einmal ausdrücklich auf Selbstbewusstsein, Peer-Learning, den Nutzen der Interaktion und die gute Gestaltung der Aktivitäten hingewiesen.

Frankreich

Wie bei den britischen Teilnehmern, gab es keine Kommentare. Im abschließenden Fragebogen jedoch finden wir nicht allzu ausführliche und positive Kommentare, die die Aspekte des Selbstbewusstseins, die Gruppe und die gesamte Erfahrung, hervorheben. Dem steht nur ein

negativer Kommentar über die Plattform gegenüber. Dies zeigt erneut eine positive Wirkung in Form von Selbstbewusstsein, Selbstvertrauen und Engagement nach dem Tell Your Story-Projekt.

Italien

In Italien gibt es einen deutlichen Kontrast zu den übrigen Ländern: Es gab erste Bemerkungen der gesamten Gruppe, aber 3 von ihnen betonten das Positive in Bezug auf diejenigen, die sich durch die Aufwärmspiele kennenlernten. Eine Person bat um eine Video-Einführung in das ganze Projekt und eine letzte Person verstand nicht, wie und warum das Tool nützlich sein könnte.

Die Schlussbemerkungen waren alle positiv und erwähnten den Tutor, die Organisation, viele von ihnen betonten die Geschichten selbst, sowie den Reflexionsprozess und die Tatsache, schüchterne und peinliche Momente zu überwinden. Eine Person hielt die ersten Aktivitäten für zu kindisch, genoss aber die Arbeit mit dem Werkzeug und den Ergebnissen.

Österreich

Wieder gibt keine ersten Kommentare der gesamten Gruppe, aber in diesem Fall gaben viele von ihnen ausdrücklich keinen Kommentar ab, anstatt das Feld leer zu lassen.

Kaum die Hälfte der Kohorte hinterließ einen Kommentar im letzten Fragebogen. 4 Teilnehmer bewerteten alles positiv, 2 erwähnen, dass sie es genossen haben, ihre Story Maps zu erstellen, ein Person wünscht sich Verbesserungen in der Videoerstellung, 1 kommentiert die Methodik und neue Inhalte, und 3 Leute loben den Trainer.

Die Fragebögen der Trainer.

Es gab eine ganze Reihe relevanter Kommentare in den Fragebögen der Trainer, die wir wie folgt gruppieren und zusammenfassen konnten:

- Die Größe der Gruppe betrug zwischen 10 und maximal 15 Personen.
- Einstimmige Erwähnung, wie der Workshop das Selbstbewusstsein der Teilnehmer erhöhte. Der Inhalt des Geschichtenerzählens wird ebenfalls von fast allen Teilnehmern erwähnt, um die positive Wirkung zu bestätigen, die das Geschichtenerzählen hatte.
- Gemeinsame Kommentare über mehr benötigte Zeit, um Geschichtenerzählen effizienter umzusetzen.
- Gemeinsame Kommentare, dass das ArcGis-Tool nicht geeignet ist, insbesondere spezifisches Feedback von Eurogeo.
- Gemeinsame Kommentare über den Mapping-Aspekt, der nicht genügend Aufmerksamkeit erregt oder für den jeweiligen Benutzer nicht relevant ist.
- Gemeinsame Kommentare zu den entstandenen Beziehungen und den positiven Auswirkungen auf das gesamte Pilotprojekt.
- Gemeinsame Kommentare über die Gruppe, die Bindung, die entstandenen Bezie-

hungen und ihre positive Wirkung.

- Großbritannien hob die Bemühungen von Eurogeo hervor, die gesamte Partnerschaft mit dem ArcGis-Tool zu lösen und zu unterstützen.

Qualitative Berichte: Staatliche Zusammenfassungen

Die vollständigen Berichte der einzelnen Länder finden Sie in Anhang B.

Frankreich

Pistes Solidaire arbeitete in Zusammenarbeit mit einem Jugendarbeitslosenzentrum. Es fand engagierter Rekrutierungsprozess unter Einbeziehung von Jugendarbeitern statt.

Der Implementierungsansatz bestand darin, die Gruppe in 2 kleinere Gruppen aufzuteilen und während des Prozesses kontinuierlich auszuwerten. Sie verbesserten den abschließenden Evaluierungsfragebogen mit einigen zusätzlichen Fragen, um auf ihren spezifischen Kontext einzugehen.

Außerdem mussten sie einige Aspekte des endgültigen Lehrplans anpassen, um die Durchführung zu erleichtern. In den positiven Schlussfolgerungen sprechen sie fast alle Themen an, die in der Anwendung erwartet werden.

Belgien

Eurogeo lieferte uns ein sehr ehrliches Feedback, basierend auf Kritik, die auch durch die Arbeit in der Partnerschaft mit einer NGO zu erkennen war. In ihrem Bericht identifizieren und behandeln sie klar die Kritikpunkte und deren Gründe geben. Außerdem explizite Kommentare direkt von den beteiligten Trainern ihres Partners ab.

Italien

Italien hat umfangreiche Anfangsanstrengungen unternommen, um die Teilnehmer für die Pilotierung zu rekrutieren und mit verschiedenen Organisationen in ihrem Gebiet in Kontakt zu treten.

Sie führten einen dualen Ansatz sowohl in der Gruppe als auch bei den einzelnen Teilnehmern ein. Während des Prozesses finden sie Schwierigkeiten mit der Online-Plattform heraus, während der Prozess der Entwicklung der Geschichte auf Papier in 100% erfolgreich war. Nur die Hälfte der Teilnehmer beendete die Entwicklung der Geschichte auf der Plattform.

Zeit ist das Hauptthema, das die Herausforderungen erwähnt, und ihre kritischen Empfehlungen sind im Einklang mit diesen beiden Aspekten, Zeit zum Zuhören und Veränderungen über die

Plattform.

Österreich

Die Berater erreichten die höchste Teilnehmerzahl in der Pilotphase, im Gegensatz zu ihren bisherigen Schwierigkeiten, die Teilnehmer für die Blended Mobility aus dem Land zu finden.

Sie beleuchten die Tatsache, dass die Teilnehmer, die sich untereinander kannten, eine Herausforderung und eine Schwierigkeit für die Zugänglichkeit der Teilnehmer erheblich vereinfacht haben. Sie haben eine sehr schwierige Gruppe gefunden und ins Visier genommen und ihr Erfolg sowohl in Zahlen als auch in Geschichten sind bemerkenswert.

Slowenien

RIS arbeitete für die Umsetzung des Projekts zusammen mit einer lokalen Organisation und präsentierte einen sehr übersichtlichen Bericht, der in einem Tagesformat strukturiert ist. Dies zeigt ein zunehmendes Engagement der Teilnehmer, und im Allgemeinen haben sie ein sehr positives Feedback im Gesamtaspekt erzeugt.

Sie erwähnen auch die positiven Aspekte der Partnerorganisation und der Art und Weise, wie das Pilotprojekt „Tell your Story“ ihre zukünftigen Aktivitäten mit jungen Menschen beeinflussen und unterstützen wird.

VEREINIGTES KÖNIGREICH

Rinova arbeitete auch in der Partnerschaft für die Umsetzung des Projekts und in diesem Fall, wie in Österreich, richteten sie sich an eine sehr schwierige Gruppe von jungen Menschen. Sie identifizieren in ihrem Bericht klar die positiven Auswirkungen des Projekts und vor allem, wie man es in die formale Bildung für zukünftige Nachhaltigkeit einbinden kann. Sie betonen, dass die Schaffung von Bindung zu den TeilnehmerInnen innerhalb der Gruppe (während des Workshops) einer der wichtigsten Aspekte des Projekts ist.

Qualitative Berichte. Allgemeine Themen.

In der Evaluierung ist die Zeit wohl das häufige Thema. Fast jeder Partner erwähnte die Notwendigkeit, die Zeit besser zu gestalten. Sie kamen zu dem Schluss, dass es notwendig ist einen Zeitplan zu erstellen, der mehr Zeitraum für die Durchführung des Projekts hat.

Selbstachtung und Selbstbewusstsein waren ebenfalls wichtige Bereiche in der Zusammenarbeit. Auch die Plattform selbst wurde diskutiert. Die Kommentare der meisten Partner und Teilnehmer waren, dass es für die von uns angestrebte breitere Zielgruppe nicht geeignet ist. Trotzdem hat es auch vielen Teilnehmern Spaß gemacht, es zu nutzen. Diese sind aber diejenigen, die mit einem höheren IKT-Niveau gekommen sind.

Italien und Slowenien mussten eine größere Anzahl von Organisationen kontaktieren und mehr Anstrengungen unternehmen, um die erforderliche Teilnehmerzahl zu erreichen. Dies mag gewisse Gemeinsamkeiten in den beiden Ländern hinsichtlich der Integration dieses Programms in die Bildungs- und Jugendarbeitskultur aufzeigen, während in Großbritannien, Österreich und Frankreich die Umsetzung mit weniger Gesprächsbedarf erfolgte. Es gibt keine Beweise dafür, dass diese Partner ein besseres Netzwerk haben oder bereits eine vorhanden war, so dass andere Gründe gefunden werden müssen, um diesen speziellen Aspekt zu erklären.

Insgesamt hatten alle Partner mit Gruppen zu tun, die in der Vergangenheit Schwierigkeiten und Hindernisse hatten, von den extremsten im Vereinigten Königreich, Österreich, Italien, Frankreich bis hin zu Slowenien, das behauptete, eine leistungsstärkere Gruppe zu haben.

Qualitative Berichte. Regionale Ausnahmen

Der spezifische Kontext Belgiens.

Die Umsetzung des Projekts stieß in Belgien auf gewisse Schwierigkeiten, die auf eine Reihe von Gründen zurückzuführen sind, wie in ihrem Bericht zu lesen ist. Dennoch war das Engagement von Eurogeo, insbesondere Luc, bei der Lieferung der anderen Gruppen groß, da er die Zugangsdaten und die Ausflüge aller 86 Teilnehmer in allen Ländern bereitstellen musste. Es gibt spezifische Feedback-Kommentare, die diesen Bericht in anderen Teilnehmermeldungen hervorheben.

Auch Belgien verpflichtet sich, ein zusätzliches Unterstützungsdokument für die Implementierung von ArcGis bei der Arbeit mit Neets und ESL zur Verfügung zu stellen. Siehe Anhang C zu diesem Dokument.

Frankreich

Frankreich entschied sich für die kleinere Gruppe von 4 bis 5 Teilnehmern. Diese Intimität scheint das Ergebnis in einigen Aspekten, vor allem in den emotionalen, persönlichen und zwischenmenschlichen nicht verbessert haben. Auf der anderen Seite hatte es eindeutig einen positiven Einfluss auf die technische Umsetzung.

Österreich

Dieses Pilotprojekt befasste sich doppelt von TeilnehmerInnen, mehr als so viele wie im Durchschnitt. Während in Großbritannien die Tatsache, dass die Gruppe sich vorher kannte, positiv war, hatte dies in Österreich negative Auswirkungen. Dies deutet darauf hin, dass es wichtige interkulturelle Unterschiede im Bereich der persönlichen und zwischenmenschlichen Kompetenzen geben kann.

Gesamtbewertung

Die Bandbreite der positiven Kommentare von Ausbildnern und Auszubildenden und der Fortschritt, der sich anhand der Ausgangsbasis quantifizieren lässt, deutet stark auf eine positive Validierung der Methodik und des Ansatzes hin, der in Tell Your Story als unterstützendes und effizientes Instrument zur Steigerung des Selbstwertgefühls und der sozialen Integration eingesetzt wurde. Das Zugehörigkeitsgefühl und die Verbesserung der persönlichen und zwischenmenschlichen Fähigkeiten wird auf den Daten weitestgehend aufgezeigt und damit demonstriert.

Alle wichtigen Indikatoren wie Selbstwertgefühl, soziale Kompetenz, persönliche Kompetenz, Selbstbewusstsein, Vertrauen, Verbesserung der IKT-Kenntnisse, die für eine nachhaltige Anwendung in Schulen als Präventionsmodul relevant sind, wurden angesprochen. Diese fallen in den Rahmen der von den Partnerschaftsexperten bereits vorhergesehenen Probleme. In Anbetracht der zeitlich begrenzten Pilotphase wird dies als ein positives, informatives Ergebnis gewertet.

Alle Elemente des Curriculums waren von Nutzen und/oder inspirierten neue Lösungen für die lokale und spezifische Umsetzung.

Schlussfolgerungen für LehrerInnen, Erwachsenen Bildnerinnen und Jugend Arbeiterinnen

Für Lehrer, Erwachsenenbildner und Jugendarbeiter weisen diese Schlussfolgerungen auf eine Reihe von Vorteilen hin, die die positiven Erfahrungen, die sie ihren Schülern und Teilnehmern in einer Reihe von Schlüsselaspekten verbessern wollen:

- *Es wird helfen, die Lernkurve einer Reihe von Schlüsselqualifikationen zu erhöhen: Selbstbewusstsein, zwischenmenschliche Fähigkeiten, persönliche Fähigkeiten, Gruppenvertrauen, Engagement.*
- *Es bietet einen parallelen Rahmen, der leicht manipuliert und transformiert werden kann, um sowohl Wissen als auch Kompetenzen einzubeziehen, die aus dem Bereich des Geschichtenerzählens stammen, wie Medienproduktion, Zeichnen, Scripting, IKT-Plattformen und in einem allgemeineren Ansatz viele weitere Themen, die unter anderem mit sozialer Integration, Bürgerschaft und*

sozialen Werten zu tun haben.

Die Qualität und Erweiterung der Materialien und des Lehrplans, die alle auf der Projekt-Website www.tellyourstorymap.eu frei verfügbar sind, bietet einen umfassenden Rahmen und einen sehr soliden Ausgangspunkt, um die Bereitstellung ähnlicher Erfahrungen in verschiedenen Kontexten zu beginnen. Dies hat sich in der Pilotierung vielfach bewährt; Tell your Story Partnership, wie oben beschrieben, liefert die Komponenten auf unterschiedliche Weise, in unterschiedlichen Kontexten und an unterschiedliche Zielgruppen, die in jeder Situation positive Ergebnisse erzielt.

Erworbene Kenntnisse

Es gibt eine Reihe klarer Lektionen, die in anderen Bereichen gelernt wurden, um die Vorteile der Tell your Story-Methoden zu verbessern und zu vervielfachen, sowohl für die Partner, die bereits teilgenommen haben, als auch für alle Lehrer, Erwachsenenbildner oder Jugendarbeiter, die sich von unserer Arbeit inspirieren lassen:

1. *Erstmalige Erstellung von Profilen der Teilnehmer: Es wurde fast entlang der gesamten Studie und des Projekts gezeigt, dass eine anfängliche Informationsmenge über den einzelnen Teilnehmer und die gesamte Gruppe, die Durchführung des Projekts unterstützen könnte.*
2. *Die Aufmerksamkeit für Gerechtigkeit und Gleichheit, denn auf der einen Seite ist es ein Schlüsselaspekt für den Erfolg des Projekts, auf der anderen Seite bringt es ein zusätzliches, nicht vorgesehene Element mit sich, wir müssen sowohl der Gerechtigkeit als auch der Gleichheit eine besondere Aufmerksamkeit widmen, um jedem Teilnehmer die gleichen Chancen zu geben. Es ist wahr, dass dies in den meisten Projekten, die wir heute gefunden haben, verankert ist, aber es ist auch wahr, dass es nicht ausdrücklich erwähnt wird.*
3. *Die Tools sind ein Schlüsselement für die Durchführung des Projekts, auf der positiven, die Fähigkeiten des Rahmens, um verschiedene Werkzeuge für die Erzählung gibt eine große Chance zu skalieren und erweitern Sie die Projektmethoden in jede Art von Lernangebot, Maps sind wichtig und relevant, aber auch andere Tools könnten ebenso effizient sein, auch im Hin-*

blick auf die Effizienz können wir voraussehen, dass die Entwicklungen neuer Tools immer die veraltet werden, die wir derzeit einsetzen, aber unsere Methodik kann diese Entwicklungen leicht aufnehmen und umwandeln, um immer noch die erwarteten Ergebnisse zu erzielen.

Empfehlungen zur Nachhaltigkeit

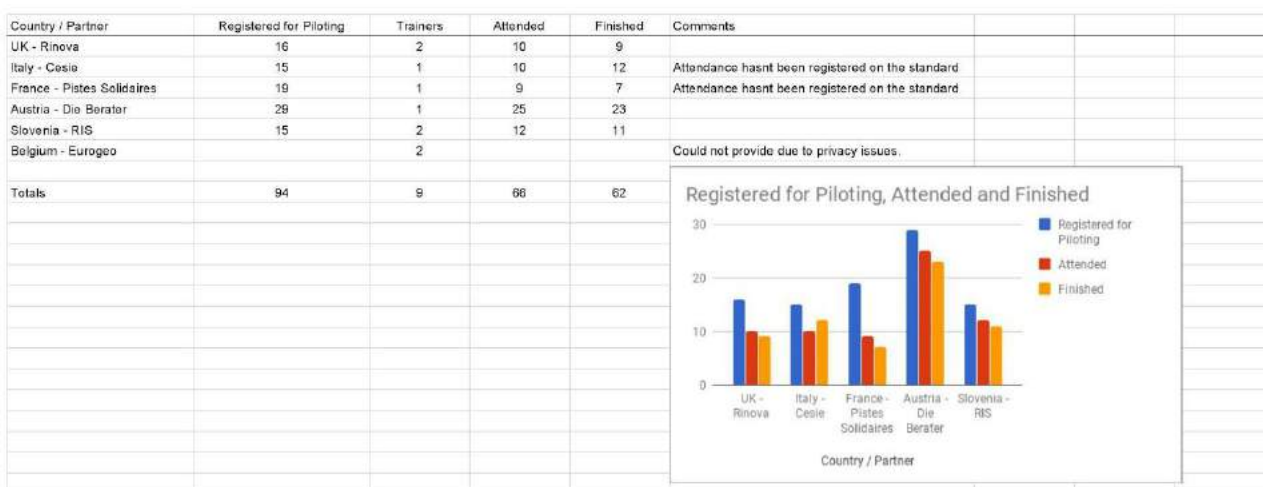
- *Bieten Sie eine größere Anzahl von Auswahlmöglichkeiten für die Werkzeuge, die als Endergebnis des Erzählprozesses verwendet werden sollen. Implementieren Sie ein System der Selbstforschung.*
- *Berücksichtigen Sie die neue GDPR und achten Sie auf die Wahrung der Privatsphäre. Alle Informationen aus diesem Projekt sollten nach Genehmigung durch die Nationale Agentur gelöscht werden, da sonst Sanktionen drohen.*
- *Umsetzung des Programms in den Schulen als langfristige Maßnahme über ein ganzes Schuljahr mit einem weniger intensiven Ansatz.*
- *Umsetzung des Programms bei Jugendarbeitsorganisationen über einen längeren Zeitraum.*

ANHANG A: Datenblätter.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/11yV13yCffj2SiyUacHgVcqEXumB79zp1tYae_LEhgAh0/edit?usp=sharing

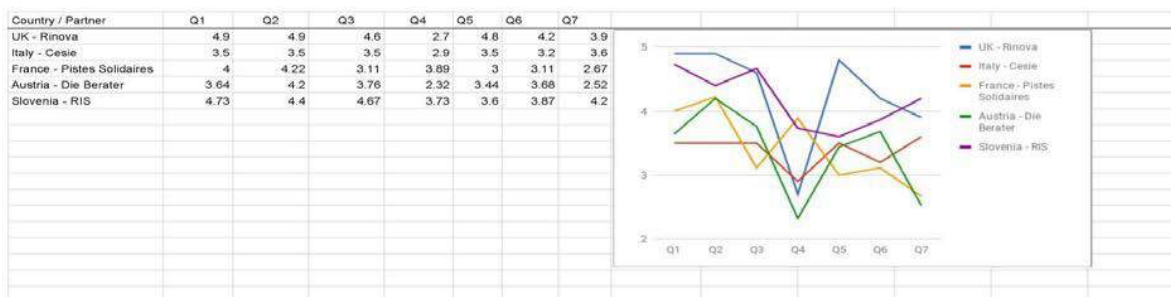
TYS IO4 Evaluation Report Qualitative Data

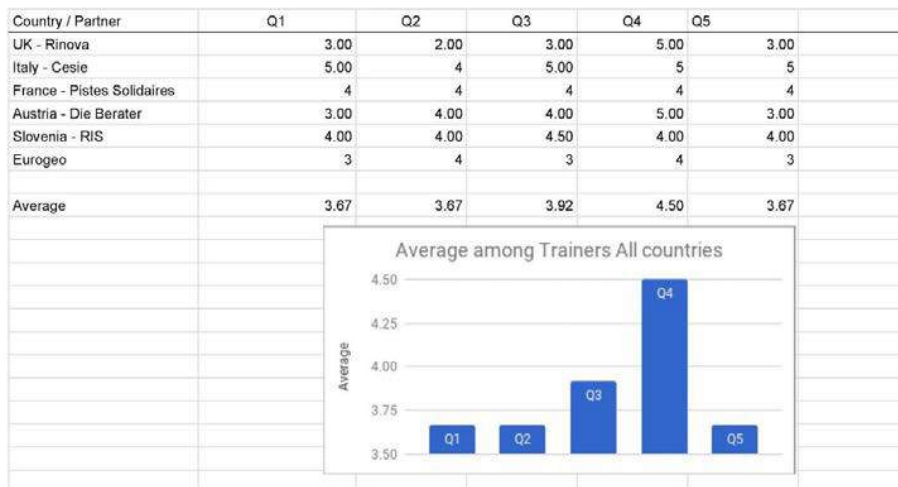
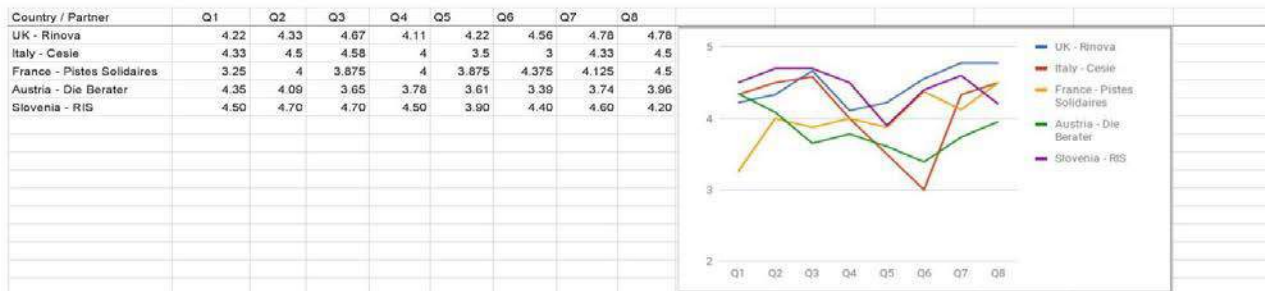
General numbers



TYS IO4 Evaluation Report Qualitative Data

Introduction Quest





ANHANG B: Qualitative Berichte.

Nachfolgend finden Sie eine Liste von Links nach Pilotland, um den vollständigen Qualitativen Bericht für jede gelieferte Erfahrung herunterzuladen.

Danach eine Zusammenfassung von Cesie für die Publikation.

Frankreich

<https://public.3.basecamp.com/p/gpnZH83uFeFiRMPePnjbR8eh>

<https://public.3.basecamp.com/p/DFTGfTvVQsd71ziVZMfgNaDr>

Italien

<https://public.3.basecamp.com/p/t9cUvAVJx5n8gJcLDMGSN2tt>

Belgien

<https://public.3.basecamp.com/p/qLSpQWJyiEaHjRjM3VAYmy3>

VEREINIGTES KÖNIGREICH

<https://public.3.basecamp.com/p/WGuLpmEQNco6bZR3Km7dHzid>

Slowenien

<https://public.3.basecamp.com/p/DEp5EQXNu3AGzFVdbnJ5siJp>

Österreich

<https://public.3.basecamp.com/p/WazgartJ3cvP4ZAZzp9e8GiW>

Frankreich

Kontext:

Pistes-Solidaires beschloss mit dem örtlichen Jugendarbeitslosenzentrum in Pau zusammenzuarbeiten, um die Zielgruppe zu erreichen: Schulabbrecher im Alter von 16-25 Jahren. Sie hatten bereits mit ihnen an einem anderen vom Europäischen Sozialfonds unterstützten Programm der IEJ (Initiative für Jugendbeschäftigung) gearbeitet.

Anzahl der angemeldeten Teilnehmer: 9 Anzahl

der Teilnehmer: 9

Trainer: 1

Umsetzung:

Gemeinsam mit dem örtlichen Jugendarbeitslosenzentrum beschlossen sie einen vier Tage dauernden Workshops zu organisieren.

Sie schafften es zwei verschiedene Gruppen zu versammeln:

- Gruppe 1 am 19., 20., 26., 27. Februar mit 4 Jugendlichen;
- Gruppe 2 vom 13. bis 16. März mit 5 Jugendlichen. Unter ihnen verließ einer

das Projekt vorzeitig.

Profil der Teilnehmer:

Sie arbeiteten direkt mit Jugendbetreuern zusammen, die für die Betreuung der Jugendlichen in der Jugendgarantie zuständig sind. Sie wählten 19 Jugendliche aus, die den Profilen entsprachen und sich für das Projekt Tell Your Story interessieren könnten. Es ging nicht darum, sie zur Teilnahme zu zwingen, sondern sie zu motivieren und zu ermutigen. Um ihnen die Inhalte und Ziele des Workshops zu erläutern, organisierten sie verschiedene Informationsveranstaltungen.

19 Jugendliche hatten sich zuerst für die Workshops angemeldet, aber nur 9 nahmen am Ende teil.

Unter ihnen haben zwei keine Story-Maps erstellt, weil sie nicht an allen Sessions teilgenommen hatten. Für den ersten war es wegen gesundheitlicher Probleme nicht möglich, der zweite Jugendliche zeigte kein Interesse.

Italien

Kontext:

CESIE traf sich in Palermo und Umgebung mit einer große Anzahl potenzieller Interessenvertreter, die mit Jugendlichen arbeiten, wobei der Schwerpunkt auf frühzeitige Schulabbrecher (ESL-Early School Leavers) lag. Sie tauschten die digitalen Storys und Maps aus, die sie im Rahmen des Projekts produziert hatten und engagieren sich in der gemeinsamen multimedialen Produktion.

Sie alle hatten ihre Story-Maps auf Flipchart erstellt. Für die Teilnehmer war es schwierig sich in der kurzen Zeit auf der Plattform ArcGIS zurechtzufinden. Dafür hätten die Teilnehmer mehr Zeit benötigt. Das ist der Grund, warum einige Teilnehmer paarweise an ihren Story-Maps gearbeitet hatten. Alle wollten ihre Karten nicht öffentlich zugänglich machen, deswegen wurden gesamt nur 7 Storymaps hochgeladen.

Anzahl der angemeldeten Teilnehmer: 15 Teilnehmer: 15

Trainer 1:

Umsetzung:

Für die Pilotierung hatten sie zwei verschiedene Ansätze verwendet: in der Gruppe und im Einzelnen. In der Gruppensitzung wurde 5 Tage lang Sitzungen organisiert. Es gab 13 Teilnehmer, und die Einzelsitzung wurde separat mit 2 anderen Teilnehmern an einem halben Tag durchgeführt.

Die in der Gruppe durchgeführten Aktivitäten basierten auf die während der Blended Mobility in Palermo durchgeführten.

Die Sitzungen wurden wie folgt aufgeteilt:

- Begrüßung, gegenseitiges Kennenlernen, Einführung in das Geschichtenerzählen durch Gruppen- und Einzelaktivitäten;
- Erstellen ihre Geschichte durch die Aktivität "Mapping the journey of life";
- Einführung in Recht und Ethik, Beginn der Erstellung der Storymaps;

- Entwicklung und Erstellung der Storymaps;
- Präsentation und Austausch in der Gruppe.

Für die einzelnen Sitzungen wurden die oben genannten Themen behandelt, aber die Aktivitäten konzentrierten sich mehr auf die Diskussion mit den Teilnehmern. Für den Trainer war es wichtig eine vertrauensvolle und freundliche Atmosphäre zu schaffen.

Profil der Teilnehmer:

Während der Pilotierung zählte die Gruppe 15 Jugendliche, vor allem Schulabbrecher. Diese teilten ihre Lebenserfahrungen im Allgemeinen oder was zu ihrem Ausscheiden aus dem Schulsystem geführt hatte und welche Konsequenzen sich aus dieser Entscheidung ergeben hatten.

Belgien

Kontext:

Das Pilotprojekt in Belgien sollte in Ghent von der Organisation JES, Stadtlabor für NEETs, Migranten und Flüchtlinge, die es schwieriger haben einen Platz in der Gesellschaft zu finden, durchgeführt werden (www.jes.be).

Da es sich um NEETs handelte, unter denen auch Flüchtlinge und Migranten waren, musste die Ausbildung von den Mitarbeitern von JES geleitet werden. Dadurch bestand die Aufgabe von EUROGEO ausschließlich darin, die Trainer von JES zu unterrichten und ihnen den Umgang mit den Materialien beizubringen.

Anzahl der angemeldeten Teilnehmer: N/A An-

zahl der Teilnehmer: N/A

Trainer: N/A

Umsetzung:

Die Pilotierung in Belgien verlief aus verschiedenen Gründen nicht sehr gut:

- Es war sehr schwer, eine Organisation zu finden, die sich mit NEETs in Belgien beschäftigt, und als sie schließlich eine gute Organisation fanden, war es bereits August 2017;
- So konnte leider niemand von ihnen im September 2017 an der Blended Mobility in Palermo teilnehmen;
- Außerdem hatten sie bereits im Mai-Juni 2017 ihre Arbeitsjahresplanung für das Arbeitsjahr 2017-2018 erstellt. Es war also schon schwierig ihr Programm ändern;
- Die Materialien waren neu für sie, als ich sie im Dezember 2017 übergab und von den Trainern der JES untersucht wurde;
- Sie meinten, dass sie es nicht gut genug wäre, um mit ihren eigenen Produkten zu konkurrieren. Ich schlug vor ihnen trotzdem im März 2017 zu helfen das Training komplett zu machen, aber es war nicht möglich;
- Sie versuchten auch, eine andere NEET-Organisation in Belgien zu finden, aber es gelang ihnen nicht.

Profil der Teilnehmer:

NEETs und Migranten und Flüchtlinge, die es schwerer haben, einen Platz in der Gesellschaft zu

finden.

Slowenien

Kontext:

Die von RIS vorgegebene Struktur und klare Arbeitsanweisungen erleichterten die Vorbereitung von Aktivitäten für Mentoren und die Bereitstellung von Informationen, da die Teilnehmer zeitnah Fragen stellen und Erläuterungen erhalten konnten. Die Teilnehmer waren davon begeistert, dass die Durchführung der Aktivität konkret war. Fragen zur Durchführung des Workshops, zusätzliche Informationen und Infos über mögliche Arten der Durchführungen, waren immer klar.

Anzahl der angemeldeten Teilnehmer: 15

Teilnehmer: 12

Trainer: 2

Umsetzung:

Im Rahmen des Tell your Story-Projekts wurde vom 19. Februar bis 23. Februar 2018 von 9.00 bis 15.00 Uhr eine Pilotphase der Storytelling-Aktivitäten durchgeführt.

Zielgruppe waren Aussteiger im Alter von 18 bis 25 Jahren.

Profil der Teilnehmer:

Die Teilnehmer wurden über verschiedene Medienkanäle (Website RIS Mansion Rakičan, Facebook-Seite, lokales Webportal Pomurec) kontaktiert. Zusätzlich auf Einladung der Arbeitsagentur Murska Sobota und mit Hilfe der Organisation Ljudska univerza Murska Sobota, einer Organisation, in der sie das PUM-Programm umsetzen, das für das Projekt Lernen junger Erwachsener gedacht ist und in dem sie mit einer Gruppe von Schulabbrechern arbeiten.

Ein Kandidat wurde auch durch die Aktivisten des ZZ-Rom-Programms gewonnen, das im Bereich der Roma-Minderheit (Gesundheit, Sozialisation und Beschäftigung) tätig ist.

Die Roma-Minderheit ist eine riskante und spezifische Gruppe. Die Schulabbruchrate in dieser Gemeinschaft ist immer noch hoch. Zwei Kandidaten wurden im Rahmen des Programms Soziale Aktivierung gewonnen, zu dem auch junge Menschen mit Langzeitarbeitslosigkeit gehören. Alle Teilnehmer haben sich freiwillig an den Workshops beteiligt.

Vereinigtes Königreich

Kontext:

Rinova setzte das Pilotprojekt am WAC College um, einer Institution in Camden, die künstlerische Bildungswege vor allem für junge Menschen anbietet, die in der Mainstream-Ausbildung nicht erfolgreich waren.

Die Umgebung in Camden ist rau, besonders für Jugendliche. Die Lebensumgebung für 80% der Einwohner von Camden ist bestimmt von Gewaltkriminalität und schwierigen Verhaltensweisen.

Das WAC College war dennoch ein perfektes Umfeld für diese Art von Erfahrung und wahrscheinlich einer der wenigen Orte in der Gegend, die in der Lage waren, das für dieses Experiment erforderliche Maß an Unterstützung und Technologie zu bieten. Sie hatten kein Problem mit dem Zugang zu leistungsfähigen Computern, Kamerarecordern oder allem, was sie brauchten, um eine der Stories zu liefern. Sie sind sich bewusst, dass es in jedem anderen Umfeld schwieriger hätte sein können.

Die TYS Lehrplan und Trainingsmaterialien bieten sich für einen Einsatz in Schulen und an. Sie bieten eine gute Möglichkeit für Schüler, die Bildungsschwierigkeiten haben, über diese zu reflektieren. Es wäre ein sinnvolles Werkzeug für Einsatz in Jugendzentren, oder für Jugendbetreuer in ihrer Arbeit mit Jugendlichen mit Bildungsschwierigkeiten.

Anzahl der angemeldeten Teilnehmer: 16 Teilneh-

mer: 10

Trainer: 2

Umsetzung:

Sie glaubten, dass das TYS-Pilotprojekt viel schwieriger hätten sein können, wenn sie nicht in einer positiven Position gestartet wären, da sich alle jungen Leute vom WAC untereinander kannten und sich von Anfang an wohl fühlten. Dennoch fanden sie das Teilen ihrer Geschichten schwierig und waren sehr zurückhaltend.

Als sich das Ende der Pilotphase näherte, wurde deutlich, dass sich die Gruppe immer mehr aufeinander eingestellt, so dass sie ihre Geschichten dann doch austauschten und sich mit dem Prozess besser vertraut machten.

Auf der anderen Seite, dass sie in ihrer Freizeit an dem Pilotprojekt teilgenommen hatten, spiegelte die Beziehung wider, die sie während ihrer Zeit bei WAC aufgebaut hatten. Der Prozess und die Gestaltung der Ausbildung zwingt die Jugendlichen Zeit miteinander zu verbringen, was einen Zusammenhalt schafft. Ein Gefühl der Gruppenzugehörigkeit ist für alle, die sich an der Gestaltung ihrer Geschichten beteiligten unerlässlich und für uns besonders hilfreich gewesen bei der Umsetzung.

Auch wurde festgestellt, dass es den Teilnehmern sehr schwer fiel, still zu sitzen und zuzuhören. Also wurde das erste Ballspiel benutzt, um Geschichten zu erforschen, die Relevanz von Geschichten zu teilen und gemeinsam zu erarbeiten warum wir diese Geschichten brauchen. Es war ein nützliches Werkzeug um zu zeigen wer sprechen wollte, und es den anderen zu ermöglichen, zuzuhören.

Eine Technik, die bisher selten angewandt wurde, wurde im Projekt 2 oder 3 mal sehr erfolgreich eingesetzt. Durch drastisches reduzierten der Beleuchtung auf ein kaum sichtbares Level im Raum, wurde die Gruppe ruhiger und machte sie produktiver.

Profil der Teilnehmer:

Im Allgemeinen teilte die ganze Gruppe, die an der ganzen Erfahrung teilnahm, einen gemeinsamen Hintergrund von Schwierigkeiten, Opfer von Mobbing, Missbrauch durch die Familie und einen Mangel an Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl. Auch die beiden Vorbilder, die diese Situation bereits überwunden hatten, teilen den gleichen Aspekt des emotionalen Konflikthintergrunds.

Österreich

Kontext:

Die Berater absolvierten das Pilotprojekt in Oberwart im Südburgenland. Die Teilnehmer des Pilotprojektes waren auch Teilnehmer an einem anderen Programm in Zusammenarbeit mit dem Arbeitsmarktservice Österreichs. Dieses Programm unterstützt junge Menschen ohne Schulabschluss dabei wieder auf den richtigen Weg zu kommen und einen Ausbildungsabschluss zu erlangen. Dies sollte ihre Chancen auf einen Job erhöhen. Die meisten Teilnehmer des Programms sind Schulabgänger.

Teilnehmerzahl: 29

Teilnehmerzahl: 25

Trainer: 1

Umsetzung:

Aufgrund der hohen Teilnehmerzahl wurden diese in zwei Gruppen aufgeteilt. Es blieb nicht genug Zeit, um mit jedem Einzelnen zu arbeiten. Daher gibt es nur eine Beschreibungen der Teilnehmer.

Profil der Teilnehmer:

Die Teilnehmergruppe kannte sich bereits. Diese Situation wirkte sich nachteilig auf die Teilnehmer aus. Sie waren zu schüchtern in der Gruppe und zögerten ihre Geschichten zu erzählen. Außerdem blieb nicht genug Zeit, um sie zu überreden, ihre persönlichen Geschichten doch online zu veröffentlichen.

ANHANG C: ArcGis Online & Story Maps

1 Der Mehrwert der Nutzung von ESRI ArcGIS Online

1 Einleitung

Das Geografische Informationssystem (GIS) besteht aus einem Computer und einer speziellen Software, die geografisch referenzierte Daten auf einer Karte anzeigt. Die GIS-Software ermöglicht es dem Anwender, auf geeignete Maßstäbe zu zoomen, Informationsebenen ein- und auszuschalten und sogar Daten hinzuzufügen. Einfach ausgedrückt können wir uns GIS als digitales Transparentpapier auf einer Grundkarte vorstellen. Viele GIS sind online zugänglich und können oft auf mobilen Geräten gemeinsam genutzt und betrachtet werden, was sie zu vielseitigen und sehr kostengünstigen Werkzeugen für den Alltag und die Ausbildung macht. Eine der am weitesten verbreiteten GIS-Anwendungen ist wahrscheinlich Google Maps Live-Navigationsdaten für die Routenplanung.

2 Warum ArcGIS?

GIS ist sehr effektiv bei der Visualisierung von räumlichen und ortsbezogenen Informationen. Daher kann es überall eingesetzt werden, auf fast jedem Gebiet, von der lokalen bis zur globalen Ebene. Es hilft Zusammenhänge, Muster und Trends zu erforschen und ergänzt somit einen anfragebasierten oder entdeckten Lernansatz. Es hilft auch jungen Menschen Informationen zu erfassen und zu vergleichen, Landschaften zu visualisieren oder Daten darzustellen. Durch die wachsende Verfügbarkeit mobiler Geräte ist GIS auch sehr gut zugänglich und hat einen echten Mehrwert für Lernsituationen. Der Zugang zu Informationen und Daten wird zunehmend als Grundanspruch der Bürger angesehen. Der Einsatz von ArcGIS Online ermöglicht den Zugriff auf Daten und die Möglichkeit eigene Informationen hinzuzufügen.

3 Anwendungen von ArcGIS

GIS bietet ein breites Anwendungsspektrum, da es ein Werkzeug zum Zeichnen und Interpretieren von Daten und Ideen durch Karten und Visualisierungen von Informationen ist. Es kann einfach zur Erkundung eines Gebietes oder für komplexere Aufgaben, wie z.B. lokale Untersuchungen, verwendet werden. Die Karten können mit Text versehen und mit Fotos, Sounddateien und Videos verknüpft werden, so dass ArcGIS Online zur Erstellung von 'Story'-Maps verwendet werden kann - Karten mit überzeugenden Erzählungen, die Menschen helfen, ihre Ideen, Meinungen, Gefühle und Erfahrungen zu erforschen und zu erklären. Sie kann auch dazu beitragen, ein breites Spektrum von Herausforderungen zu bewältigen, einschließ-

lich denjenigen, die die Entscheidungsfindung betreffen, indem sie die Vor- und Nachteile bestimmter Vorschläge aufzeigt.

4 ArcGIS und Fähigkeiten

Durch den Einsatz von ArcGIS als Softwaretool wird ein breites Spektrum an Grundlagen und spezifischen Fähigkeiten entwickelt, die für die Karriereentwicklung und -fortschritt nützlich sind. Die Grundfertigkeiten drehen sich um die Anzeige von Daten und die einfache Verarbeitung von Informationen, z.B. durch Ein- und Ausschalten von Ebenen, Ändern der Grundkarten, Messen von Entfernungen, Finden von Koordinaten und Hinzufügen von Kartennotizen. Fortgeschrittene Fähigkeiten führen zu komplexere Präsentationsweisen, z.B. wie man Daten am besten visualisiert, Daten und Multimedia hinzufügt, sei es durch eigene Datenerfassung oder durch Identifizierung und Verwendung von Sekundärdaten. Dazu gehört auch das Erfassen, Analysieren und Auswerten von Datensätzen. Fortgeschrittene Fähigkeiten umfassen die Erstellung anspruchsvoller Datenvisualisierungen durch analytische Werkzeuge oder die Veränderung von Daten und den Einsatz statistischer Werkzeuge in der quantitativen Datenanalyse. Dies alles sind Fähigkeiten, die in einem Europa der offenen Daten EuropaEU (<https://open-data.europa.eu/>) und einer Gesellschaft, die zunehmend einen sofortigen Zugang zu Informationen benötigt, sehr gefragt sind. Es gibt eine Reihe von EU-Projekten (digital-earth.eu, GI-Learner, iGuess, I-Use, GIN2K), die sich ausführlich mit der Bedeutung der Nutzung offener Daten in verschiedenen Bildungskontexten beschäftigt haben.

Die praktische Anwendung von ArcGIS schafft ein Verständnis für die Bedeutung und Relevanz dieser Technologie in der Gesellschaft. Es ist wichtig, dass junge Menschen die Einfluss und den allgegenwärtigen Zweck von GIS im Umgang mit der Welt, in der wir leben, verstehen. Es hilft auch jungen Menschen zu verstehen, dass ihnen leistungsfähige GIS-Werkzeuge zur Verfügung stehen und gibt ihnen Vertrauen in ihre Anwendung. Da GIS eine schnell wachsende Branche und Beschäftigungsquelle ist, könnte der Einsatz von ArcGIS-Anwendungen Schüler dazu inspirieren, in Zukunft einen GIS-Karrierpfad einzuschlagen.

5 Warum ArcGIS Online?

Esri, ein weltweit anerkannter Anbieter von Software für Geographische Informationssysteme (GIS), konzentriert sich zunehmend auf die Entwicklung webbasierter GIS. Mit ArcGIS Online, der webbasierten Mapping-Plattform von Esri, können Anwender einfach Daten, Karten und Anwendungen in der Cloud erstellen, darauf zugreifen und gemeinsam nutzen.

ArcGIS Online ist eine Industriestandard-Anwendung, die weltweit von Millionen von Anwendern genutzt wird, um Informationen zu sammeln und anzuzeigen. Es wird vom Branchenführer (Esri Inc.) entwickelt, der aktiv am EU-Programm für digitale Kompetenzen und Beschäftigung mitarbeitet, (<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/digital-skills-jobs->

coalition) in ganz Europa und durch den kostenlosen Zugang zu der Plattform für viele hundert Bildungseinrichtungen in ganz Europa (<https://www.esri.com/en-us/school-program-europe/overview>). ArcGIS Online ist mehrsprachig, ebenso wie die Hilfefunktion, Video-Tutorials und Support- Dokumentationen.

ArcGIS Online bietet eine Systeme von nahtlosen Cloud-basierten Tools, die mobiles Mapping und Datenerfassung, Storymaps, Basemaps, eine Fülle von Online-Daten und hochentwickelte Raumanalyse-Tools mit Puffer-, Overlay-, Abfrage-, Hot-Spot-Analyse und Datenverbesserung ermöglichen, an. Es gibt eine neue Learn ArcGIS-Website, (<http://learn.arcgis.com/en/>) mit einer Reihe von Tutorial-Projekten, die ArcGIS Online zur Analyse verwenden, auflistet.

ArcGIS Online ermöglicht plattformübergreifende Kompatibilität (Windows, Mac, IOS und Android) für Kartenansicht, Bearbeitung, Datenerfassung und Analyse.

Benutzer können über die Esri ArcGIS App auf IOS- und Android-Smartphones auf Karten zugreifen, um Orte und Fotos von bevorzugten Orten und Sehenswürdigkeiten zu dokumentieren. ArcGIS Online ermöglicht das Sammeln von Daten über Ihr eigenes Gerät (BYOD= bring-your-own-device). Sie können Ihr eigenes Handheld-Gerät (Tablett, Smartphone) verwenden, um Informationen über Ihren Standort zu sammeln (georeferenzierte Daten). Diese Kartenfunktionen und die einfache mobile Datenerfassung ermöglichen den Zugriff und die Aktualisierung der Karten von Ihren Geräten rund um die Uhr.

6 Warum Story Maps?

Das Erzählen von Geschichten ist ein grundlegender Bestandteil der menschlichen Natur. Eine Vielzahl von Ansätzen, die Karten verwenden, können als ein mächtiges Medium zum Erzählen von Geschichten dienen. Die visuelle Natur der Karten macht sie ideal um Geschichten auf eine Weise zu kommunizieren, die den Leser anspricht und sprachliche und kulturelle Unterschiede überbrückt. Die jüngsten Fortschritte bei der Datenverfügbarkeit und den digitalen Technologien, einschließlich geografischer Informationssysteme (GIS) und Cloud-basierter Datenspeicherung, legen Karten in die Hände von Millionen von Menschen. Es hat auch die Art und Weise revolutioniert, wie Menschen kartenbasierte Geschichten erstellen und verstehen.

Zu den von Esri entwickelten Webanwendungen gehören Story Maps, die digitalisierte, dynamische Karten mit anderen Story-Elementen (z.B. Titel, Text, Legende, Popups und andere visuelle Elemente) kombinieren, um dem Schöpfer zu helfen, eine Botschaft effektiv zu vermitteln. Während die eigentliche Erstellung einer Story Map ein wenig technisches Geschick erfordert, hat Esri das Interface für nicht-technisches Publikum entwickelt.

Mit Hilfe von Story Maps können junge Menschen dabei unterstützt werden, fachübergreifende Inhalte zu lernen. Es hilft ihnen auch, räumliches Denken zu entwickeln und dabei reale Anwendungen zu nutzen. Darüber hinaus werden sie auch eine neue Technologie erlernen.

Angesichts der Neuheit der Tools und Technologien für Story Maps und ArcGIS Online gibt es nur begrenzte Untersuchungen zur Anwendbarkeit in der ordentlichen Schulbildung und keine Forschung im nicht-formalen Bereich. Neuere Untersuchungen zu den Wahrnehmungen von Story Maps mit Pädagogen von Strachan (2015) haben gezeigt, dass sie einfach zu handhaben sind und Geschichten leicht konstruiert werden können. Die Story Maps zeigten sowohl dem Ersteller als auch dem Nutzer klare Vorteile und bieten Relevanz in einer modernen, informationsreichen, multimedialen Gesellschaft. Der Einsatz solcher Bildungstechnologien hilft bei der Bewältigung von Bildungsbedürfnissen und -problemen, wobei der Schwerpunkt auf der Anwendung, der aktuellsten und relevantesten Instrumente liegt. Es hilft Pädagogen, die danach streben, die Bedürfnisse zu befriedigen und die Möglichkeiten und Ergebnisse ihrer Schüler zu verbessern, indem es ihnen hilft, forschungsbasierte Aktivitäten zu fördern, bei denen junge Menschen ihr eigenes Wissen durch aktive Forschung und praktische Erfahrungen aufbauen. Story Maps bieten ein ideales Umfeld, da sie die Nutzer dazu anregen, kritisch zu denken, reale Daten zu nutzen und diese mit ihrem eigenen Leben und den Gemeinschaften, in denen sie leben, zu verbinden. Die meisten Pädagogen, die nach der Einführung von ArcGIS Online befragt wurden (65% der Benutzer), dachten es sei intuitiv, einfach zu navigieren und eine einfache Karte zu erstellen.

¹ Strachan C. (2015), Wahrnehmung der Lehrer von ESRI Story Maps als effektives Lehrmittel, (Masterarbeit). Von <http://scholarcommons.sc.edu/etd/2907> abgerufen.

Tabelle 1: Befragungen von Pädagogen zur Verwendung von Story Maps (n=40)

Frage	Identifizierte Themen	% der gesamten Antworten
Gedanken darüber, was Ihnen an der Verwendung von Storymaps gefallen oder nicht gefallen hat	Allgemein positiv	20%
	Einfach/Simple	19%
	Geeignet für Gymnasien und Universitäten darüber	17%
	Zeitraubend	12%
	Mitreibend und interaktiv	12%
	Wie Multimedia-Inputs	8%
	Generell zögerlich	7%
	Schwierig ohne Technik Erfahrung	5%

In der Forschung fasste ein Pädagoge die Situation wie folgt zusammen: "Wie bei allem, was so ähnlich ist, braucht man Zeit, um herumzuspielen und zu lernen. Es war nicht schwer zu tun, nur ungewohnt. Auch sich hinsetzen, Daten zu planen, sie zu finden, sich daran zu erinnern wie alles funktioniert, braucht Zeit."

Tabelle 2: Befragungen von Pädagogen bei der Erstellung von Story Maps (n=40)

Frage	Identifizierte Themen	% der gesamten Antworten
Überlegungen zu dem, was Sie mochten oder nicht mochten beim Erstellen von Storymaps	Allgemein positiv	36%
	Schwierig ohne technisches Know-how	14%
	Schritt-für-Schritt-Ansatz	13%
	Interaktiv	13%
	Benötigt Zeit zum Erstellen	7%
	Generell zögerlich	7%
	Einfach	7%
	Gefällt mir, dass sie webbasiert sind.	3%

Bei der Erstellung von Story-Maps reagierten die Pädagogen trotz aller Bedenken oder identifizierten Hindernisse sehr positiv auf den Prozess der Entwicklung einer Story-

Map. Alle haben es genossen, eine Story Map zu erstellen. Sie bestätigten, dass die webbasierte Oberfläche intuitiv, interaktiv und leicht zu navigieren ist. Die Hauptbedenken bei der Erstellung einer Story Map waren Zeitmangel und technische Unsicherheit.

Tabelle 3: Hindernisse bei der Erstellung oder Verwendung von Story Maps (n=40)

Frage	Identifizierte Themen	% der gesamten Antworten
Überlegungen zu Hindernissen, die Ihre Möglichkeiten zur Erstellung oder Verwendung von Story Maps in Ihrem Klassenzimmer einschränken würden.	Mangelnde Technik in der Schule	30%
	Benötigen mehr Training	24%
	Zeitmangel	19%
	Schulfilter (Blockbilder)	16%
	Zu schwierig für Studenten	8%
	Niveau der technischen Unterstützung in der Schule	3%

Die meisten befragten Pädagogen berichteten, dass sie eher Story Maps in ihren Klassenzimmern verwenden würden, wenn zusätzliche Workshops zur beruflichen Entwicklung angeboten werden würden. Sie reagierten positiv auf die Idee ihrer Schüler ihre eigenen Story Maps in Bildungseinrichtungen zu erstellen.

Die Ergebnisse bestätigten die Bedeutung eindeutiger Anweisungen und einer organisierten Ausbildung der Pädagogen. Die Umfrageteilnehmer sagten auch, dass es jungen Leuten Spaß machen würde, Story Maps zu benutzen. Insgesamt empfanden die Teilnehmer Story Maps als relativ ansprechend, einfach zu bedienen und angenehm für die Schüler. Die wahrgenommene Benutzerfreundlichkeit war ein entscheidender Faktor für die Akzeptanz. Obwohl diese Studie ein grundlegendes Verständnis der Wahrnehmung von Story Maps durch die Lehrkräfte als wirksames Werkzeug etabliert, ist weitere Forschung notwendig, um zu untersuchen, wie Lehrer Story Maps auf verschiedene Lernsituationen anwenden können oder nicht.

2 Die Werkzeuge

Aus dem Feedback der Pilotländer kam die Bemerkung, dass die Erstellung von Karten mit ArcGIS Online (<http://www.arcgis.com/index.html>) nicht so einfach ist.

Gleichzeitig: Die Erstellung einer Story Map über die Website <https://storymaps.arcgis.com> ist nicht schwierig und die Kenntnis von ArcGIS Online ist nicht erforderlich. Und in der Tat ist es dieses Tool, das die Story Maps erstellt.

Daher können die folgenden Ratschläge an die Trainer gegeben werden, die die Materialien von TYS verwenden:

Benutzen Sie dieses Tool, wenn Sie möchten, dass die NEETs ihre Geschichten abbilden' (z.B. Migranten oder jemand, der seine Heimat verlassen hat und auf eine Reise durch das Land gegangen ist). Diese Karte kann dann in die Story Map aufgenommen werden.

Das bedeutet, dass im Workshop dieser Punkt von Sitzung 1 auf Sitzung 4 verschoben wird.

3 Benötigtes Konto

Beide Tools - ArcGIS Online & Story Maps - können mit einem öffentlichen (kostenlosen) Konto verwendet werden, aber ESRI - Eigentümer der Software - bietet ein kostenloses Organisationskonto für alle Bildungseinrichtungen weltweit an.

<https://www.esri.com/en-us/industries/education/schools/schools-mapping-software-bundle>

Was sind die Unterschiede zwischen einem öffentlichen und einem organisatorischen Konto?



ArcGIS Online

	Öffentliches Konto	Organisationskonto
Karten erstellen	✓	✓
Öffentliche Karten	✓	✓
Teilen Sie Karten innerhalb Ihrer Organisation oder nur für Gruppen		✓
Unbegrenzte Upload-Kapazität		✓
Räumliche Analyse		✓
Zugang zum Lebenden Atlas der Welt		✓

Weitere Informationen zu ArcGIS Online finden Sie im Bereich Häufig gestellte Fragen auf der Website: <https://doc.arcgis.com/en/arcgis-online/reference/faq.htm>.



Story-Karten

	Öffentliches Konto	Organisationskonto
Story-Maps erstellen	✓	✓
Story Maps öffentlich zugänglich machen	✓	✓
Teilen Sie Story Maps in Ihrer Organisation oder Gruppen		✓
Verwenden Sie Bilder von Flickr und Google+/Picasa	✓	✓
Bilder direkt auf die Story-Map-Website hochladen (also keine Online-Speicherung von Bildern benötigt)		✓

Weitere Informationen zu ArcGIS Story Maps finden Sie im Bereich Häufig gestellte Fragen auf ihrer Website: <https://storymaps.arcgis.com/en/faq/>.

4 Vorteile des digitalen Geschichtenerzählens mit ESRI Story Maps

Natürlich können Sie Ihre Geschichte als Textdokument aufschreiben oder in einem Power-Point präsentieren.

Aber der wahre Wert von Story Maps ist, dass Sie mit ein paar einfachen Klicks ein Online-Dokument erstellen können, das alles enthält, was Sie wollen: Bilder, Video, Ton, Text, Grafiken, Karten, damit Ihre Geschichte eine lebendige Geschichte wird.

Bei der Verwendung von Story Maps lernen Jugendliche:

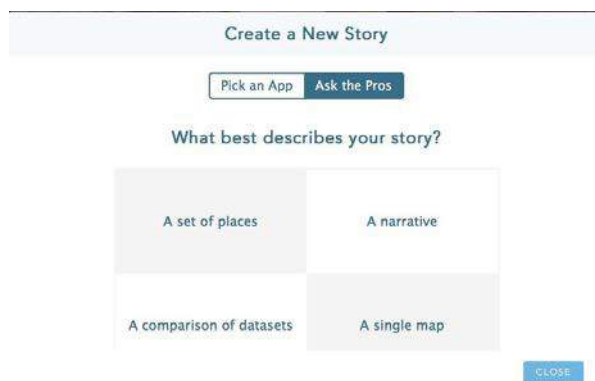
- 1) wesentliche digitale Fähigkeiten - wie man digitale Geschichten kreiert, wie man ein Video bearbeitet, wie man Karten mit der webGIS-Plattform ArcGIS Online erstellt.
- 2) persönliche Fähigkeiten: Wer bin ich, was will ich.... -
- 3) sowie gesellschaftliche Fähigkeiten - Recht & Ethik bei der Nutzung von Material aus dem Internet.

5 Erstellen einer digitalen Storylandkarte



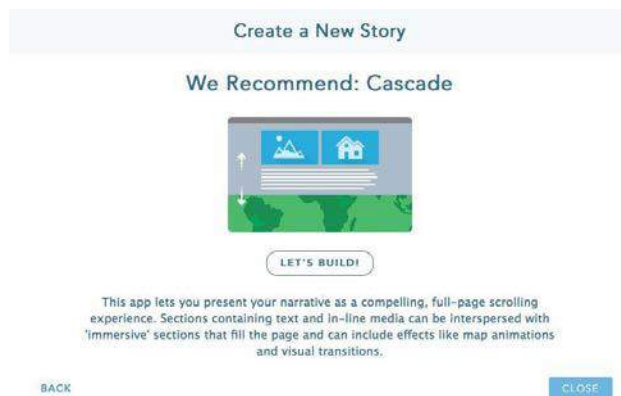
Die digitale Plattform Story Maps von ESRI (<https://storymaps.arcgis.com/en/>) macht es sehr einfach:

- 1) Wählen Sie eine Story Map-Anwendungsvorlage – es gibt eine Online-Hilfe, die Ihnen bei



der Auswahl der besten Vorlage hilft: Wenn Sie auf 'Neue Story erstellen' klicken, erhalten Sie diesen Info-Bildschirm:

Nach Beantwortung der Fragen zeigt Ihnen das Programm die beste Empfehlung:



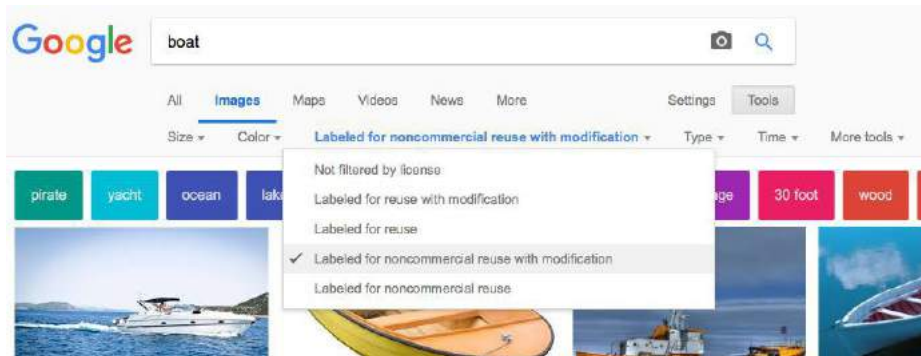
Klicken Sie auf 'Let's build' und starten Sie

Jede Vorlage hat ein professionelles Layout und bietet Flexibilität, um sich Ihren Wünschen anzupassen. Wenn Sie gute Beispiele sehen wollen: schauen Sie sich die Galerie an: <https://storymaps.arcgis.com/en/gallery/#s=0>



- 2) Folgen Sie den Anweisungen für die von Ihnen gewählte Vorlage: Fügen Sie Text, Bilder, Ton, Video, Grafiken und Karten zu Ihrer Vorlage hinzu.

Berücksichtigen Sie die rechtlichen Aspekte der Verwendung von Material aus dem Internet. Bei der Suche nach Bildern mit Google ist es am besten, wenn Sie unter 'Tools' unter 'Nutzungsrechte' die Option 'Zur nichtkommerziellen Weiterverwendung (mit oder ohne Modifikation)' wählen, damit Sie nur die Bilder ohne Copyright sehen.



Wenn Sie eine echte Karte zu Ihrer Storymap hinzufügen möchten: Melden Sie sich mit Ihrem gleichen Konto bei <http://www.arcgis.com/index.html> an und erstellen Sie die Karte. Diese Karte kann leicht in die Story-Map integriert werden.

- 3) Berücksichtigen Sie diese fünf Prinzipien des effektiven Geschichtenerzählens:
- Verbinden Sie sich mit Ihrem Publikum
Wer ist Ihr Publikum? Bevor Sie Ihre Story Map erstellen, denken Sie darüber nach, wer Ihre Story sehen wird.
 - Locken Sie Menschen
Beginnen Sie Ihre Geschichte mit einem Knall. Wählen Sie ein Bild, das spannend und attraktiv ist.
 - Wählen Sie die beste Benutzererfahrung
Wählen Sie eine Vorlage mit einer Benutzererfahrung, die Ihrer Geschichte entspricht.
 - Wenn Sie Karten hinzufügen: Erstellen Sie mit ArcGIS Online leicht lesbare Karten oder importieren Sie eine vorhandene Karte (auch von einer anderen Website).
 - Streben nach Einfachheit
Geschichten sind Destillationen. Je mehr Sie tun, um unwesentliche Elemente zu entfernen, desto wahrscheinlicher ist es, dass Sie eine wirksame Geschichte erzählen.
- Veröffentlichen Sie Ihre Story-Map über verschiedene Kanäle: Facebook, Twitter,
 - Die Geschichte kann leicht geteilt werden. Und das ist es, was zählt:
 - "Der wahre Wert von Geschichten ist nicht das, was auf der Karte steht. Es kommt von

dem, was wir lernen, wenn wir die Geschichte erzählen." (Jeff Patton).

Während der Pilotierungsphase wurde deutlich, dass die Jugendlichen das Werkzeug sehr mögen und es nicht so schwierig fanden, damit umzugehen. ArcGIS Online hingegen ist in der Tat komplexer, daher empfehlen wir, dieses Tool später im Workshop zu verwenden, es als ein Tool zum Hinzufügen von Informationen in Ihre Storymap zu sehen, ähnlich wie eine Videoshow (wenn Sie ein Video bearbeiten möchten).

Das bedeutet, dass die Reihenfolge in einem Workshop so ist:

Sitzung 1:

- Einführung & Teambuilding-Aktivitäten
- Was ist Storytelling: Präsentation von TYS
- Was eine Geschichte ist
- Stellen Sie sich in 3 Sätzen vor
- Nachbesprechung über notwendige Inhalte für eine Geschichte

Session 2

- Was Geschichtenerzählen ist
- Gliederung einer Geschichte
- Varianten des Geschichtenerzählens (schriftlich, visuell: Schauspielerei, Bilder aus alten Magazinen, mit DIXIT-Karten)
- Warum Geschichten erzählen
- Vorteile des Erzählens einer Geschichte durch digitale Werkzeuge.
- Einführung in das digitale Geschichtenerzählen
- digitales Geschichtenerzählen
- Wie Sie Ihre Story-Map entwickeln können
- Geschichten mit ihren persönlichen Erfahrungen verbinden

Session 3

- Digitales Geschichtenerzählen (Fortsetzung)
- Geschichten erzählen und teilen
- bei Bedarf: wie man Karten für Story Maps mit ArcGIS Online erstellt (hier statt in Session 1)

Sitzung 4

- multimediale Inhalte für Ihre Story-Map erstellen

Session 5

- Recht & Ethik

pistes solidaires

PISTES-SOLIDAIRES / Frankreich

www.pistes-solidaires.fr



DIE BERATER / Österreich

www.dieberater.com



**EUROPEAN ASSOCIATION OF
GEOGRAPHERS / Belgien**

www.eurogeography.eu

RINOVA

RINOVA LIMITED / UK

www.rinova.co.uk



CESIE / Italien

www.cesie.org



RIS Dvorec Rakicãn / Slowenien

www.ris-dr.si



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung
- Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union