

MYSTY HANDBUCH

WAS IST EINE
GUTE STORY?



WAS IST MYSTY?

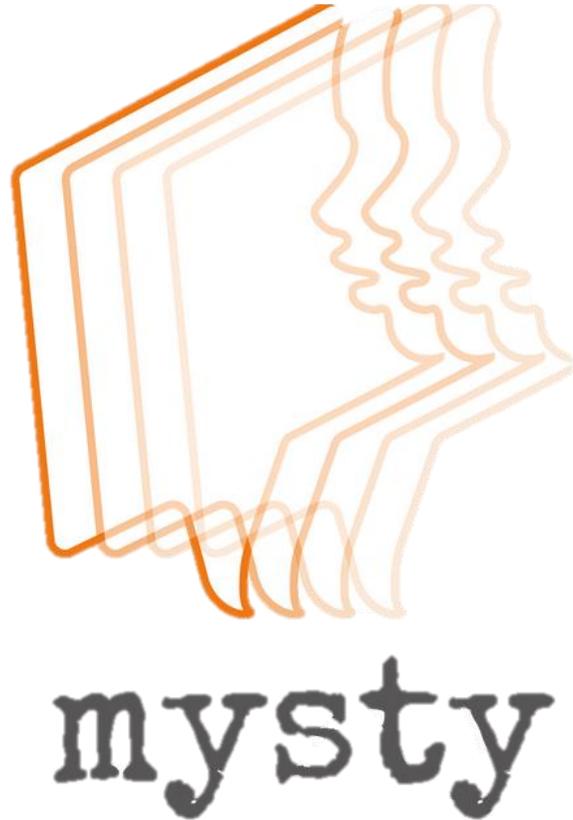


BILDER-
AUSWAHLE



TECHNIK-
ANLEITUNGEN





<https://mysty.eu/>



Kofinanziert durch
das Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Projektteam:

Hermine Penz (Uni Graz)

Roberta Maierhofer (Uni Graz)

Elisabeth Pölzleitner (GIBS)

Robert Kozak (GIBS)

Andreas Schuch (Uni Graz)

Ziel des MYSTY-Projekts

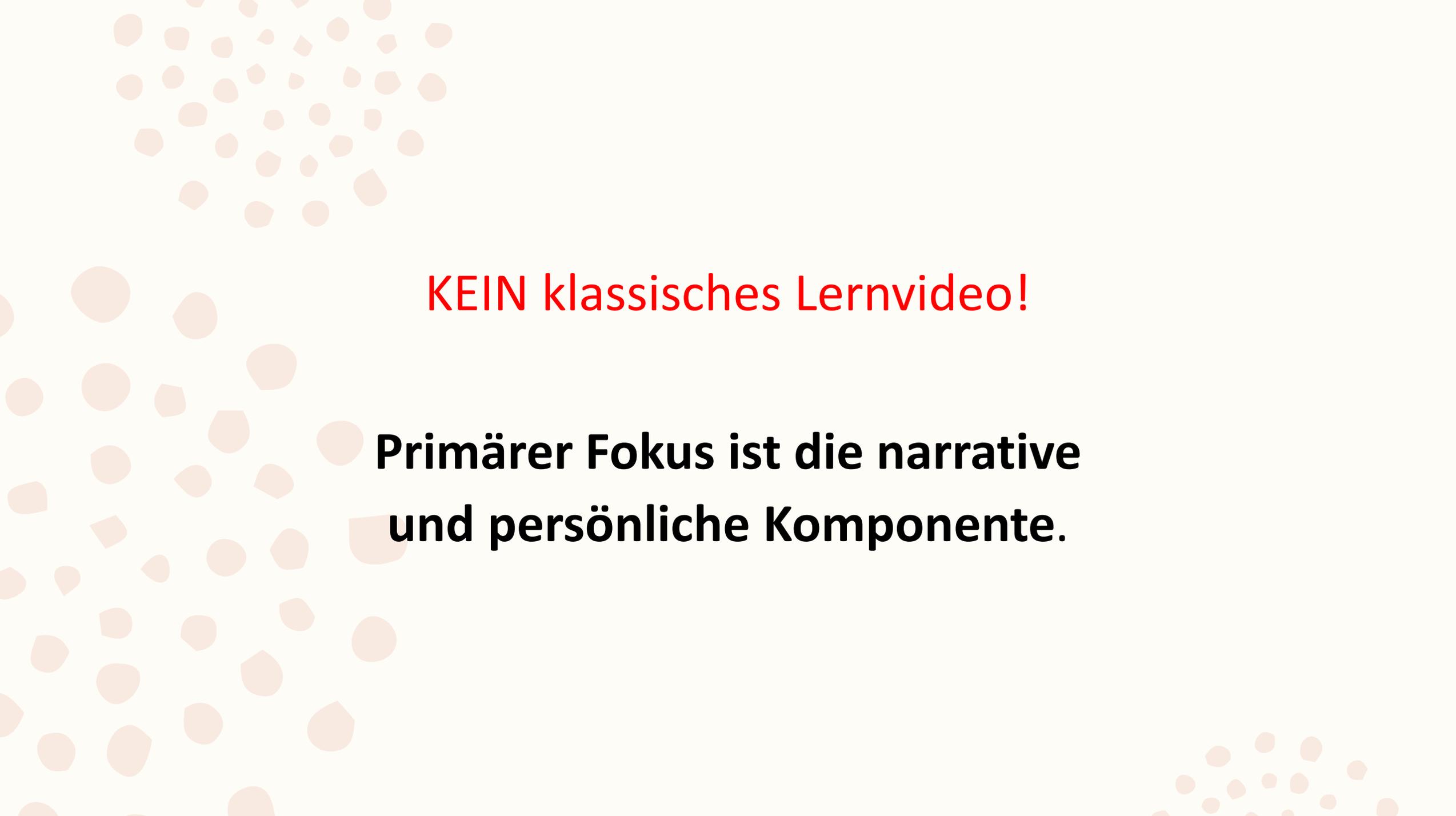
*“Das MYSTY-Projekt will im Unterricht dazu anregen, dass das Erzählen mithilfe digitaler Technologien als Möglichkeit gesehen wird, die eigene Geschichte und die Geschichten anderer in **Vielfalt und Veränderung** zu begreifen.”*

(Quelle: MYSTY Handbuch)

Digitales Storytelling

(digitales Erzählen)

- = Geschichte mithilfe von Soft-/Hardware erzählen
- 1-5 Standbilder mit Vertonung
- 2-4 Minuten lang
- **persönliche Geschichte** (kein Lernvideo!)
- Geschichte > technische Spielereien
- geeignet für quasi alle Gegenstände und Altersstufen



KEIN klassisches Lernvideo!

**Primärer Fokus ist die narrative
und persönliche Komponente.**

Beispielvideo

Weitere Videos abrufbar unter <http://mysty.eu/>

Ablauf des Projekts

1. Ideen für Geschichten sammeln
2. Ausbau einiger dieser Ideen (z.B. auf Karteikarten)
3. Beste Idee anderen vorstellen und Rückmeldungen erhalten
4. Vollständiges Story-Skript schreiben
5. (Persönliche) Bilder auswählen und Storyboard erstellen
6. Audioaufnahme machen
7. Video erstellen und editieren und letzten Schliff geben
8. Digitale Story vor Freunden, Familie, in der Klasse abspielen

Didaktischer Mehrwert 1/2

- **Bewusstseinsbildung bezüglich (eigener) Diversität**
- **Auseinandersetzung mit eigener (Familien)geschichte/
generationsübergreifender Aspekt**
z.B. Fotoalben, Großeltern
- **Sprachfähigkeiten** (Schreiben, Sprechen)
- **Medienkompetenz, Internetkompetenz**
z.B. Audio- und Videoaufnahme und –schnitt, Videos
online stellen, Urheberrecht

Didaktischer Mehrwert 2/2

- **persönlicher, authentischer Zugang** wirkt stark motivierend
- **Soziale Fähigkeiten** (Zusammenarbeit, Feedback)
- **Stolz auf das Endprodukt** („sense of ownership“)

AHS-Lehrplan

- „Interkulturelles Lernen“
- „Diversität und Inklusion“
- „Förderung durch Differenzierung und Individualisierung“
- „Stärken von Selbsttätigkeit und Eigenverantwortung“
- „Herstellen von Bezügen zur Lebenswelt“

AHS-Lehrplan

Allgemeines Bildungsziel:

„ Der Unterricht hat sich entsprechend § 17 des Schulunterrichtsgesetzes sowohl an wissenschaftlichen Erkenntnissen als auch an den Erfahrungen und Möglichkeiten, die die Schülerinnen und Schüler aus ihrer Lebenswelt mitbringen, zu orientieren.“

AHS-Lehrplan

Allgemeines Bildungsziel:

„Dabei soll die Entwicklung digitaler Kompetenzen die eigenverantwortliche, reflektierte Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien ermöglichen und individuelle Lernprozesse unterstützen“

AHS-Lehrplan

Allgemeines Bildungsziel:

„ Dazu gehören projektorientierte Arbeitsformen in Kleingruppen sowie individualisierte Arbeits- und Lernprozesse. Der Einsatz digitaler Technologien fördert zeitgemäßes Lernen und unterstützt altersadäquates Informations- und Lernmanagement.“

BMHS-Lehrplan

Allgemeines Bildungsziel:

„Der Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien ist in allen Unterrichtsgegenständen anzustreben.“

Aufnahmegeräte

Mobilgerät:
(Handy, Tablet)

Laptop

Optional:
Externes USB-
Mikrofon

e.g. Blue Nessie:
<https://www.amazon.de/dp/B00BUIA362>

Einige Softwareoptionen

Knovio.com

<https://www.knovio.com>

**PowerPoint
(Windows)**

**Com phone
(Android app)**

Shotcut (PC)





Demonstrationen

Knovio

<https://knovio.com>

(für alle Browser, iOS)

Com-Phone Story Maker

https://play.google.com/store/apps/details?id=ac.robinson.mediaphone&hl=de_AT

(für Android)



mysty

Kontakt:

andreas.schuch@uni-graz.at