

MYSTY HANDBUCH

WAS IST EINE
GUTE STORY?



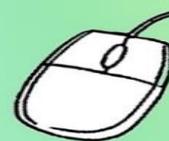
WAS IST MYSTY?

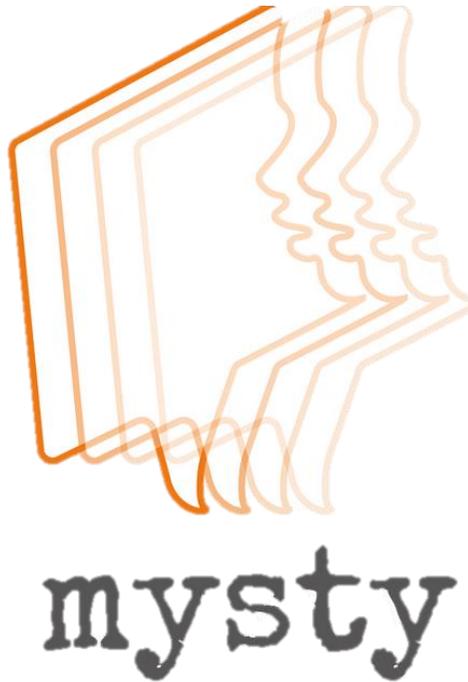


BILDER-
AUSWAHLE



TECHNIK-
ANLEITUNGEN





<https://mysty.eu/>



gibs



**CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI**

**UNIVERSITY OF
GLOUCESTERSHIRE**
at Cheltenham and Gloucester



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**
- Geschichte > technische Spielereien
- geeignet für quasi alle Gegenstände und Altersstufen



KEIN klassisches Lernvideo!

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

(anderer Fokus auch möglich: historischer Fokus, DS mit belehrendem Unterton, ...)



Beispielvideos

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“)

Mögliche Aufnahmeegeräte

Mobilgerät:
(Handy, Tablet)

Laptop

Externes USB-
Mikrofon

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

Einige Softwareoptionen

Handy-Apps

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)

Windows, Mac, Linux

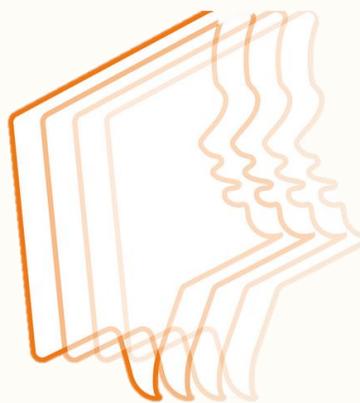
Microsoft PowerPoint
„Bildschirmaufzeichnung“ (Win)

Lightworks (Win, Mac, Linux)

<https://www.lwks.com/>

Shotcut (Win, Mac, Linux)

<https://shotcut.org/>



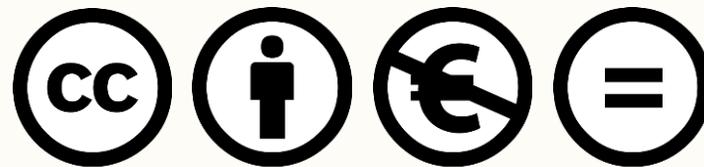
mysty

<https://mysty.eu/>

Kontakt:

schuch.andreas@gmail.com

hermine.penz@uni-graz.at



Diese Präsentationsfolien und ihr jeweiliger Inhalt sind lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz](#).