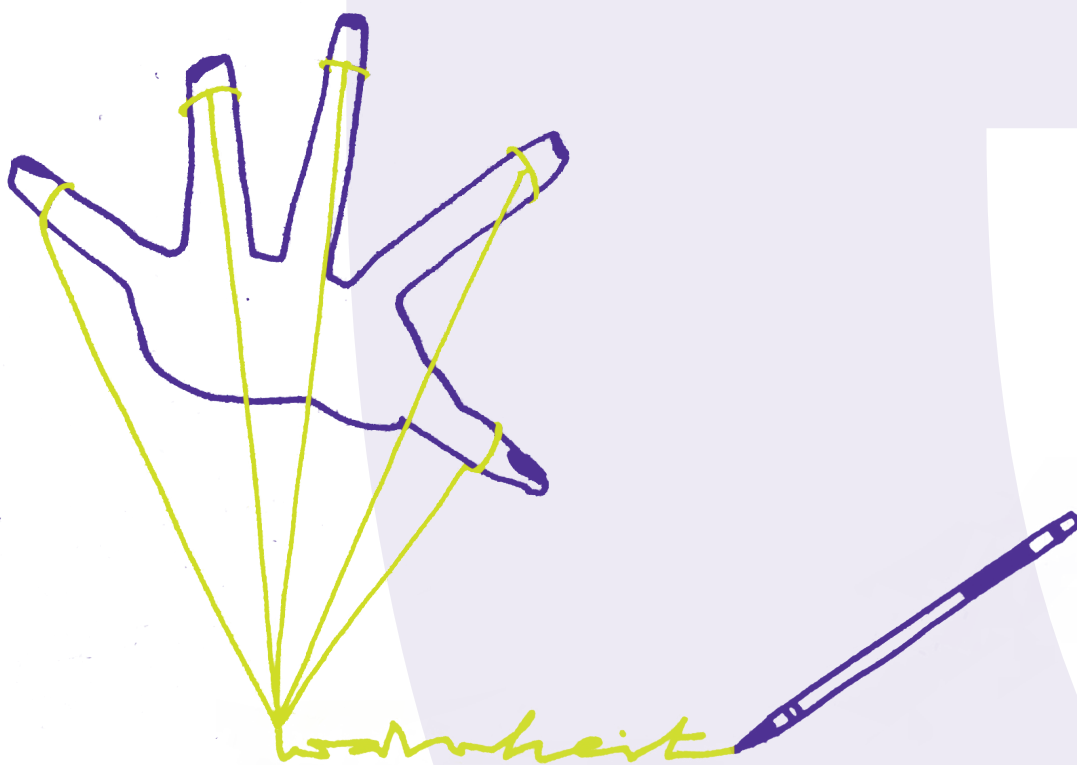


PROJEKTWOCHE

Mo-Fr von 09:00-14:00 Uhr



TAG 1 KLIMAVERSCHWÖRUNG

1

TAG 2 STILMITTEL DES STORYTELLINGS

2

TAG 3 ROLLE VON EMOTIONEN

3

TAG 4 BEWEISE GENERIEREN

4

TAG 5 GESCHICHTEN ERZÄHLEN

5



1

LERNZIEL	Selbsterfahrung von Täuschung / Manipulation; gemeinsames Erarbeiten von Storytelling-Mechanismen von Verschwörungserzählungen; Grundverständnis für Erzählmechanismen und Framing; Reflexion über Verantwortung
STORYRASTER-ZIEL	Die Teilnehmenden teilen sich in Arbeitsgruppen ein und bekommen das Storyraster ausgeteilt.
INHALTE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Workshopleitung erzählt eine fiktive Rahmengeschichte (Klimaverschwörung). ▪ Die Teilnehmenden diskutieren über den Wahrheitsgehalt der Geschichte. ▪ Die Workshopleitung löst die Situation auf, stellt das Thema und den Projektablauf vor. ▪ Die Teilnehmenden stellen sich vor und steigen dabei in das Thema Storytelling ein. ▪ Die Teilnehmenden erarbeiten die Storytelling-Mechanismen von Verschwörungserzählungen anhand der Rahmengeschichte. ▪ Die Teilnehmenden schauen sich die Rahmengeschichte genauer an. ▪ Die Teilnehmenden steigen in das Thema „Manipulation und Framing“ ein. ▪ Die Teilnehmenden sprechen über Verantwortung. ▪ Die Teilnehmenden teilen sich in Arbeitsgruppen ein. ▪ Die Teilnehmenden bekommen ein Storyraster.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PowerPoint "Klimaverschwörung" für die Präsentation. ▪ PDF "Klimaverschwörung" für die Gruppenarbeit. ▪ Ordner mit Fotos für Clickbaiting-Übung oder Tablets / Smartphones zum Fotografieren. ▪ Storytelling-Mechanismen von Verschwörungserzählungen zum Aufhängen. ▪ Storyraster-Checkliste ▪ Stellwand, weißes Papier oder Flipchart für großes Storyraster ▪ PDF "Gefahren von Verschwörungserzählungen" ▪ Moderationskoffer oder Moderationsmaterial
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentationsrechner, Beamer und Ton oder Smartboard ▪ WLAN ▪ 1 Rechner und 1 Tablet mit WLAN pro Gruppe ▪ Bildbearbeitungs-Software, z.B. Canva, Adobe Spark Post, PicCollage für Tablets oder Gimp für den Rechner

2

LERNZIEL	Einführung in das Thema Storytelling und Verknüpfung mit Mechanismen von Verschwörungserzählungen; Verständnis von Figurenbildung (Held*innen/ Feindbilder); Stilmittel der Emotionalisierung im Bereich Bilder (Farben, Gesten, Symbole, Graphiken zu Scheinrelationen, etc.)
STORYRASTER-ZIEL	Die Teilnehmenden kennen die Figuren ihrer Geschichte (Charaktereigenschaften, innere / äußere Motivationen, Cui Bono - Wer profitiert?) und somit den Konflikt (die Verschwörung); außerdem das Setting und die Welt, die gerettet werden muss.
INHALTE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Teilnehmenden wiederholen die Mechanismen von Verschwörungserzählungen. ▪ Die Teilnehmenden können Figuren beschreiben, erfinden die Figuren ihrer Geschichte und deren Motivationen. ▪ Die Teilnehmenden ordnen ihre Charaktere in ein Setting ein, kennen den Konflikt ihrer Figuren und somit die Verschwörung. ▪ Die Teilnehmenden diskutieren über die Wirkung von Bildern und deren Assoziations- und Interpretationsmöglichkeiten anhand der eigenen Geschichte. ▪ Die Teilnehmenden bekommen einen Input zu Stilmitteln der Emotionalisierung mit dem Schwerpunkt Wirkung von Bildern (Farben, Gesten, Symbole, Graphiken zu Scheinrelationen, etc.). ▪ Die Teilnehmenden finalisieren ihr Storyraster und generieren erste Bilder zu ihrer Geschichte.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PowerPoint: "Input Wirkung von Bildern" ▪ PDF "Charakterbogen und Raumsetting" ▪ Bilder von bekannten Figuren ▪ Bilder von Raumsettings ▪ Verschwörungskarten ▪ Storytelling-Mechanismen von Verschwörungserzählungen zum Aufhängen ▪ Storyraster-Checkliste ▪ Stellwand, weißes Papier oder Flipchart für großes Storyraster (optional) ▪ Moderationskoffer oder Moderationsmaterial
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentationsrechner, Beamer und Ton oder Smartboard ▪ WLAN ▪ Mentimeter-Account auf www.mentimeter.com ▪ 1 Rechner und 1 Tablet mit WLAN pro Gruppe ▪ Bildbearbeitungs-Software, z.B. Canva, Adobe Spark Post, PicCollage für Tablets oder Gimp für den Rechner

LERNZIEL	Die Rolle von Emotionen; Wissen über Framing; Stilmittel der Emotionalisierung in den Bereichen Video / Bewegtbild, Sprache / Rhetorik
STORYRASTER-ZIEL	Die Teilnehmenden vertiefen ihre Geschichte; wie überzeuge ich „die Anderen“ von meiner Geschichte / Verschwörung? Wie generiere ich Beweise und Emotionen?
INHALTE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Teilnehmenden reflektieren eigene Emotionszustände. ▪ Die Teilnehmenden bekommen einen Input zu Framing und Stilmittel der Emotionalisierung mit dem Schwerpunkt Wirkung von Video / Bewegtbild (u.a. Schnitt, Musik, Erzählweise) und Sprache / Rhetorik. ▪ Die Teilnehmenden entwickeln ihre Geschichte weiter und überlegen, mit welchen Argumenten sie „die Anderen“ von ihrer Verschwörung überzeugen könnten. ▪ Die Teilnehmenden überprüfen ihre Erzähllogik durch einen Perspektivenwechsel. ▪ Die Teilnehmenden produzieren emotional aufgeladene Audio- und oder Videobeweise zu ihrer Geschichte.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Druckvorlage Emotionsübung ▪ PowerPoint "Input Framing Video Sprache" ▪ Verschwörungskarten ▪ Storytelling-Mechanismen von Verschwörungserzählungen zum Aufhängen ▪ Storyraster-Checkliste ▪ Stellwand, weißes Papier oder Flipchart für großes Storyraster (optional) ▪ Moderationskoffer oder Moderationsmaterial
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rechner mit Schnittprogramm / Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Gimp) / Soundbearbeitung (z.B. Audacity) ▪ Tablets mit Foto-, Video- und Audibearbeitungs-Apps, z.B. Adobe Spark Video, Canva, Launchpad, Garage Band ▪ Präsentationsrechner, Beamer und Ton oder Smartboard ▪ WLAN

4

LERNZIEL	Verständnis für Zusammenhänge zwischen der Geschichte, den Intentionen der Figuren und den Manipulationsmechanismen (Methoden / Stilmittel)
STORYRASTER-ZIEL	Teilnehmende verstärken die innere Logik ihrer Geschichte; Produktion der Geschichte, um sie erfahrbar und/oder spielbar zu machen (Twine, PowerPoint, kurzer Video-Clip)
INHALTE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Teilnehmenden überprüfen ihre Geschichte auf allgemeine Zusammenhänge / Logik. ▪ Die Teilnehmenden lernen das Tool Twine kennen, um ihre Geschichte zusammenzufügen. ▪ Die Teilnehmenden können die gelernten Manipulationsmechanismen so einsetzen, dass sie in Twine spielbar werden. ▪ Die Teilnehmenden, die gerne programmieren, gestalten die Geschichte; der Rest des Teams liefert Beweise in Form von Fotos, Videos, Audio und Text.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PDF "Handout mit Coding-Befehlen für Twine" ▪ Verschwörungskarten ▪ Storytelling-Mechanismen von Verschwörungserzählungen zum Aufhängen ▪ Storyraster-Checkliste ▪ Stellwand, weißes Papier oder Flipchart für großes Storyraster (optional) ▪ Moderationskoffer oder Moderationsmaterial ▪ WLAN
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentationsrechner, Beamer und Ton oder Smartboard ▪ WLAN ▪ 1 Rechner mit Twine und USB-Sticks zum Speichern, PowerPoint, Schnittprogramm für jede Gruppe ▪ 1 Tablet zur Beweisproduktion / VideoClip-Produktion für jede Gruppe (z.B. mit AdobeSpark Video oder iMovie)

LERNZIEL	Reflexion der Mechanismen von Verschwörungserzählungen; Thematisierung von Verantwortung.
STORYRASTER-ZIEL	Fertigstellung und Präsentation der Verschwörungsgeschichte.
INHALTE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Teilnehmenden arbeiten an ihrer Geschichte weiter, finalisieren das Twine und bereiten die Präsentation vor. ▪ Die Teilnehmenden stellen ihre Geschichte vor und werden von den anderen nach Glaubwürdigkeitskriterien bewertet. ▪ Die Teilnehmenden reflektieren über die Verantwortung, die die Verbreitung von Verschwörungserzählungen mit sich bringt und reflektieren über deren Mechanismen. ▪ Die Teilnehmenden werden für den Umgang mit realen Verschwörungserzählungen sensibilisiert.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Storytelling-Mechanismen von Verschwörungserzählungen zum Aufhängen ▪ PDF "Glaubwürdigkeit Aussagen" ▪ PDF "Gefahren von Verschwörungserzählungen" ▪ PDF "Was tun gegen Verschwörungserzählungen" ▪ Moderationskoffer oder Moderationsmaterial
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Präsentationsrechner, Beamer und Ton oder Smartboard ▪ WLAN ▪ Mentimeter Account auf www.mentimeter.com