

# Intellektueller Output 1 Lektionsplan und Aktivitätenblatt - Modul 3

# Einführung in den Workshop

In diesem Modul geht es um die Produktion Ihrer Geschichte in einem digitalen Format. Der Schwerpunkt liegt dabei sowohl auf den visuellen als auch auf den Audioelementen. Es werden Themen wie digitales Storytelling, Filmen mit einem Smartphone und eine Einführung in die Audioproduktion behandelt.

## Hinweise für den Moderator / die Moderatorin

* Diese Module sind so konzipiert, dass sie Flexibilität bei der Planung, Durchführung und Bewertung des Schulungsprogramms bieten.
* Es handelt sich um ein flexibles Curriculum, so dass die Einheiten unabhängig voneinander eingesetzt und je nach Erfahrungsstand und Fachwissen der Teilnehmer verlängert oder verkürzt werden können.
* Die Themen dieser Präsenzschulung basieren auf den praktischen Elementen der Nutzung verfügbarer Technologien zur Produktion kurzer Videos und Audiodateien. Einige der theoretischen Inhalte werden in der Schulung nur angerissen und sind dann Gegenstand des Online-Lernens, das die einzelnen Teilnehmer in ihrer eigenen Zeit absolvieren können.
* Bitten Sie vor jeder Sitzung darum, dass alle Telefone während des Workshops ausgeschaltet sind, und bitten Sie die Teilnehmer, einen Zettel mit ihrem Namen an ihrem Tisch/ihrer Person anzubringen, um die Kommunikation zwischen den Teilnehmern zu erleichtern.

**Do's:**

* Im Voraus vorbereiten
* Einbindung der Teilnehmer und Förderung der Beteiligung
* Sprechen Sie klar und deutlich und schlagen Sie eine Brücke von einem Thema zum nächsten
* Verwenden Sie eine logische Abfolge der Themen
* Ermutigen Sie zu Fragen und geben Sie Feedback
* Zusammenfassung und Rekapitulation am Ende jeder Sitzung
* Gutes Zeitmanagement anwenden
* Achten Sie auf die Körpersprache der Teilnehmer
* Die Gruppe muss sich auf die Aufgabe konzentrieren
* Nach und nach evaluieren

**Verbote:**

* Sprechen Sie nicht mit dem Flipchart
* Blockieren Sie nicht die Sehhilfen
* Stehen Sie nicht an einer Stelle, sondern bewegen Sie sich im Raum
* Ignorieren Sie nicht die Kommentare und Rückmeldungen der Teilnehmer (verbal und nonverbal)

# IO1 Curriculum zum digitalen Geschichtenerzählen für erwachsene Lernende

## Face-to-Face

| Titel des Moduls: Produzieren Sie Ihre Geschichte in einem digitalen Format | | |
| --- | --- | --- |
| Ziel des Moduls:  Das Ziel dieses Moduls ist es, die Fähigkeiten der erwachsenen Lernenden im Bereich des digitalen Geschichtenerzählens zu verbessern. Nach Abschluss dieses Moduls werden die erwachsenen Lernenden ein besseres Verständnis dafür haben, wie digitales Storytelling genutzt werden kann, um Geschichten zu verbreiten und einem größeren Publikum zugänglich zu machen. Sie werden ihre digitalen Kompetenzen und ihre digitalen Produktionsfähigkeiten verbessern. | | |
| Lernergebnisse des Moduls: Nach Abschluss dieses Moduls sollten die Lernenden in der Lage sein zu verstehen, wie sie ihre Geschichte in einem digitalen Format produzieren können. | | |
| Wissen | **Fertigkeiten** | **Einstellung** |
| * Grundlegende Kenntnisse darüber, wie digitales Storytelling genutzt werden kann, um Geschichten zu fördern und mit der breiten Öffentlichkeit zu teilen * Grundlegende Kenntnisse darüber, wie digitales Storytelling emotionale Verbindungen schaffen kann * Grundkenntnisse darüber, wie Geschichten als Kurzfilme, Podcasts, Animationen, Interviews, Videos usw. produziert werden können. * Faktenwissen, wie man einen Kurzfilm auf dem Smartphone produziert, um eine Geschichte zu erzählen | * Diskutieren Sie die Rolle des digitalen Geschichtenerzählens beim Austausch von Geschichten * Erkennen der Bedeutung des digitalen Geschichtenerzählens im 21st Jahrhundert * Mittel und Methoden des digitalen Geschichtenerzählens zu identifizieren * Verstehen, wie man mit leicht verfügbaren Geräten (Smartphones, Tablets) umgeht, um Geschichten in einem digitalen Format zu produzieren * Demonstration der Fähigkeiten und Techniken, die bei der Produktion digitaler Medien auf Smartphones oder Tablet-Geräten verwendet werden | * Bereitschaft, Technologien zu nutzen, um Geschichten in einem digitalen Format zu produzieren * Bereitschaft zur Erforschung der digitalen Kompetenz als Komponente des digitalen Geschichtenerzählens * Bewusstsein für die Bedeutung des digitalen Geschichtenerzählens in der heutigen modernen Gesellschaft * Offenheit gegenüber dem Einsatz digitaler Technologien bei der Produktion von Geschichten |
| Dauer des Moduls: 7 Stunden F2F / Online - Hybridkurs | | |
| Vorbereitung/Materialien/Ausrüstung:   * Projektor und Leinwand * PowerPoint-Folien * Laptop * Internetverbindung * Stifte und Notizmaterial für alle Lernenden * Kopien der Handouts für alle Lernenden | | |

| LESSONENPLAN für F2F / Online (Hybrid) Lernen | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Einführung in das Thema: Ziel dieses Unterrichtsplans ist es, den Unterrichtsentwurf für Modul 3 - Produktion Ihrer Geschichte in einem digitalen Format - zu vermitteln.  Dieser Unterrichtsplan konzentriert sich auf die für Modul 3 geplanten Inhalte:  Einheit 1. Digitales Geschichtenerzählen  Einheit 2. Filmemachen mit dem Smartphone  Einheit 3. Einführung in die Audioproduktion | | | | |  |
| Nein | **Themen und Unterthemen/Lernaktivitäten** | **Dauer (Minuten)** | **Ausbildungsmethoden** | **Erforderliche Materialien/Ausrüstung** | **Handouts und Aktivitätenblätter** |
| 1 | **Einheit 1 - Aktivität 1: Einführung**   * Der Moderator beginnt diese Sitzung mit der Begrüßung aller Teilnehmer und einer kurzen Gruppendiskussion, um zu ermitteln, welche Lernerwartungen die Teilnehmer für dieses Modul haben. * Der Moderator kann diese Erwartungen auf einem Flipchart notieren, um später in der Sitzung darauf Bezug zu nehmen. * Der Moderator bittet alle Teilnehmer, sich in die Anwesenheitsliste für diesen Workshop einzutragen. * Der Moderator fordert auch alle Teilnehmer auf, sich vorzustellen (dies gilt nur, wenn dies das erste Modul ist, das mit dieser Gruppe durchgeführt wird, und hängt von der Reihenfolge ab, in der das Curriculum für digitales Geschichtenerzählen den Teilnehmern präsentiert wird). | 15 Minuten | PowerPoint-Präsentation & Gruppenaktivitäten/Diskussionen | Schulungsraum mit IT-Ausstattung einschließlich Laptop und Projektor.  Flipchart und Stifte.  Anmeldeformular.  Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 3. |
| 2 | **Einheit 1 - Aktivität 2: Storyboarding**   * Der Moderator stellt die Aktivität 1.1 des Storyboarding vor * Die TrainerInnen besprechen, wie sie ein Storyboard für ihre TeilnehmerInnen entwickeln können, z. B. Bilder, die die afrikanische Kultur repräsentieren, die mit der Geschichte, die sie erzählen werden, verbunden ist. * Im Mittelpunkt dieses Videoprojekts steht zwar ein Interview, aber ein Storyboard hilft den Teilnehmern bei der Planung der Stellen, an denen sie Filmmaterial von vergangenen Ereignissen, z. B. von modernen Gebäuden, integrieren möchten. * Der Trainer teilt dann die Teilnehmergruppen in kleinere Teams ein (2-3 Teilnehmer je nach Gruppengröße) und verteilt Kopien der Storyboard-Vorlagen an jedes Team. * Der Trainer weist alle Teilnehmer an, in ihren Teams an der Entwicklung der Storyboards für ihr Storytelling-Videoprojekt mitzuarbeiten und sich Zeit zu nehmen, um zu planen, wie sie ihr Videoprojekt drehen möchten und ob sie mit dem Interviewpartner oder mit einer Szene und einem Voice-over beginnen werden usw. * Der/die TrainerIn kann während dieser Aktivität zwischen den Teams wechseln und die Entwicklung der Storyboards beaufsichtigen. | 40 Minuten | PowerPoint-Präsentation & Gruppenaktivitäten/Diskussionen | Schulungsraum mit IT-Ausstattung einschließlich Laptop und Projektor.  Flipchart und Stifte.  Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 3. |
| 3 | **Einheit 1 - Aktivität 3: Vorproduktion**   * Die Teams müssen nun Pläne und Vorbereitungen für den Dreh ihres Projekts treffen. * Sie sollten über Fragen wie die angemessene Länge des Videos, Drehorte, Ausrüstung, Fragen usw. entscheiden. * Während dieser Aktivität teilt der Trainer den Inhalt der PowerPoint-Folien mit und unterstützt dann die Gruppen dabei, Entscheidungen über ihr eigenes Videoprojekt zu treffen. | 40 Minuten | PowerPoint-Präsentation & Gruppenaktivitäten/Diskussionen | Schulungsraum mit IT-Ausstattung einschließlich Laptop und Projektor.  Flipchart und Stifte.  Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Einheit 2 - Aktivität 1: Einführung**   * Der Trainer begrüßt alle Teilnehmer des Workshops und stellt den Produktionsplan für diese Einheit vor. * Der Trainer beantwortet alle offenen Fragen, die die Teilnehmer aus der vorherigen Einheit haben könnten. * Der Trainer kann alle Teilnehmer auffordern, sich in die Anwesenheitsliste für diese Einheit einzutragen. | 15 Minuten | PowerPoint-Präsentation & Gruppenaktivitäten/Diskussionen | Schulungsraum mit IT-Ausstattung einschließlich Laptop und Projektor.  Flipchart und Stifte.  Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 5 | **Einheit 2 - Aktivität 2: Beleuchtung**   * Anhand der PowerPoint-Folien führt der Trainer die Gruppe durch die verschiedenen Regeln, Tipps und Methoden, die für eine angemessene Beleuchtung bei der Videoproduktion sorgen. * In dieser Präsentation werden die Teilnehmer natürliches "Tageslicht", Dreipunkt-Studiobeleuchtung, "Ring"-Beleuchtung - wie sie oft von Youtubern verwendet wird - und Beleuchtungs "hacks" sehen, bei denen reflektierende Oberflächen verwendet werden, um das verfügbare Licht zu "bouncen". * Anhand von Online-Beispielen kann der Ausbilder die Beleuchtung in Social-Media-Videos mit Beispielen von YouTube demonstrieren. * Anhand von Offline-Beispielen kann der Trainer Freiwillige bitten, sich vor ein Fenster, direkt unter die Beleuchtung usw. zu setzen, um Beispiele für schlechte Beleuchtung zu zeigen. * Der Trainer zeigt den Lernenden einige Tipps und Tricks, wie sie diese Beleuchtung mit kostengünstigen Methoden nachbauen können. * Die Teams haben dann 10-15 Minuten Zeit, um eine kurze Szene zu filmen und die Beleuchtung wie gezeigt anzupassen. * Nach dieser Aktivität kann die Gruppe dem Trainer Feedback geben, wie sie diese Aktivität fand und ob sie weitere Fragen zur Beleuchtung hat. | 60 Minuten | PowerPoint-Präsentation & Gruppenaktivitäten/Diskussionen | Schulungsraum mit IT-Ausstattung einschließlich Laptop und Projektor.  Flipchart und Stifte.  Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Lektion 2 - Übung 3: Kamerabedienung**   * Anhand von PowerPoint-Folien führt der Trainer die Gruppe durch die verschiedenen Regeln, Tipps und Methoden bei der Videoaufnahme. * Der Trainer erklärt diese Aspekte zunächst für das traditionelle Filmemachen und zeigt dann anhand von Beispielen, wie diese Techniken mit zugänglichen Technologien wie Smartphones nachgebaut werden können. * Der Trainer gibt dann jedem Team 10-15 Minuten Zeit, um die Anwendung einiger dieser Techniken zu üben und einfaches Filmmaterial im Raum aufzunehmen. * Nach dieser Aktivität führt der Trainer eine kurze Rückschau und Feedbackrunde durch, um festzustellen, wie die Teams diese Aktivität fanden und ob sie auf Schwierigkeiten gestoßen sind. | 60 Minuten | PowerPoint-Präsentation & Gruppenaktivitäten/Diskussionen | Schulungsraum mit IT-Ausstattung einschließlich Laptop und Projektor.  Flipchart und Stifte.  Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Einheit 2 - Aktivität 3: Produktionspraxis**   * Der Trainer führt in die Aktivität 2.1 zur Produktionspraxis ein. * Die Teams werden nun ihre afrikanische Geschichte auf Video aufzeichnen und üben. * Die Rolle des Ausbilders in dieser Phase besteht darin, die bisher behandelten Materialien zu unterstützen. * Gruppen von Teilnehmern können diese Zeit im Unterricht nutzen, um ihr eigentliches Videointerview zu arrangieren und zu planen, oder um ein Scheininterview zu erstellen und aufzunehmen, um den Videoproduktionsprozess zu üben. * Der Ausbilder muss sicherstellen, dass alle Genehmigungen und gesetzlichen Bestimmungen während des Erstellungsprozesses eingehalten werden und dass Gesundheit und Sicherheit in vollem Umfang berücksichtigt werden. * Jedes Team hat die Freiheit, an einem bestimmten Ort zu üben oder eigene Videointerviews zu produzieren. | 60 Minuten | PowerPoint-Präsentation & Gruppenaktivitäten/Diskussionen | Schulungsraum mit IT-Ausstattung einschließlich Laptop und Projektor.  Flipchart und Stifte.  Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Einheit 3 - Aktivität 1: Einführung**   * Der Trainer beginnt diese Sitzung mit der Begrüßung aller Teilnehmer und einer kurzen Gruppendiskussion, um die Lernerwartungen aller Teilnehmer für dieses Modul zu ermitteln. * Der Trainer kann diese Erwartungen auf einem Flipchart notieren, um später in der Sitzung darauf Bezug zu nehmen. * Der Trainer kann alle Teilnehmer auffordern, sich in die Anwesenheitsliste für diese Einheit einzutragen. | 15 Minuten | PowerPoint-Präsentation & Gruppenaktivitäten/Diskussionen | Schulungsraum mit IT-Ausstattung einschließlich Laptop und Projektor.  Flipchart und Stifte.  Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Texteinheit 3 - Aktivität 2: Raum und Klang**   * Der Trainer lässt den Teilnehmern in dieser Sitzung Zeit zum Üben, indem er mehrere Aufnahmen desselben Skripts aus verschiedenen Bereichen des Raums macht. * Sobald die Teilnehmer Audiodateien auf ihren Smartphones aufgenommen haben, werden sie aufgefordert, die Aufnahmen abzuspielen und sich die unterschiedliche Qualität der einzelnen Aufnahmen anzuhören.   Gruppen von Teilnehmern sind eingeladen zu versuchen, einen optimalen Platz im Raum zu finden, um ihren Ton aufzunehmen | 50 Minuten | PowerPoint-Präsentation & Gruppenaktivitäten/Diskussionen | Schulungsraum mit IT-Ausstattung einschließlich Laptop und Projektor.  Flipchart und Stifte.  Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 3. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Texteinheit 3 - Aktivität 3: Klangerzeugung**   * Der Trainer führt in die Aktivität 3.1 zur Produktionspraxis ein. * Die Teilnehmergruppen werden nun ihr Audioprojekt mit einer afrikanischen Geschichte einrichten und aufzeichnen. * Anhand von PowerPoint-Folien führt der Trainer die Gruppe durch die verschiedenen Regeln, Tipps und Methoden der Tonaufnahme. * Ähnlich wie bei den vorangegangenen Aktivitäten wird der Trainer dann demonstrieren, wie Töne mit barrierefreien Technologien eingefangen werden können - mit einer Smartphone-App und einem Selfie-Stick statt mit einem Galgen. * Die Teams erhalten jeweils 10-15 Minuten Zeit, um die Tonaufnahme mit dieser Methode zu üben, und geben der Gruppe ein Feedback darüber, wie sie diese Methode fanden und ob es Probleme gab. | 60 Minuten | PowerPoint-Präsentation & Gruppenaktivitäten/Diskussionen | Schulungsraum mit IT-Ausstattung einschließlich Laptop und Projektor.  Flipchart und Stifte.  Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 3. |
|  |

IO1 - Curriculum für digitales Geschichtenerzählen   
Aktivitätsblatt

| **Titel des Moduls** | Produktion Ihrer Geschichte in einem digitalen Format | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titel der Einheit** | Digitales Geschichtenerzählen | | |
| **Tätigkeit Titel** | Storyboarding | **Tätigkeitscode** | A1.1 |
| **Art der Ressource** | **Aktivitätsblätter**  **(AS)** | **Art des Lernens** | Lernen von Angesicht zu Angesicht |
| **Dauer der Aktivität**  **(in Minuten)** | **40** | **Lernergebnis** | Grundkenntnisse des digitalen Geschichtenerzählens |
| **Ziel der Aktivität** | Die Lernenden werden darüber nachdenken, was sie unter "digitalem Storytelling" verstehen und ein besseres Verständnis für den Begriff und seine Verwendung erlangen. Sie können ein Storyboard erstellen und sind in der Lage, es digital umzusetzen. | | |
| **Erforderliche Materialien für die Aktivität** | Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer  Flipchart  Markierungen | | |
| **Schritt-für-Schritt-Anleitung** | * Der Trainer wird mit den Teilnehmern besprechen, wie man ein Storyboard entwickelt. * Im Mittelpunkt dieses Videoprojekts steht zwar ein Interview, aber ein Storyboard hilft den Produktionsteams bei der Planung der Stellen, an denen sie Filmmaterial von vergangenen Ereignissen, Aufnahmen von modernen Gebäuden, die früher einen anderen Zweck erfüllten, oder Aufnahmen von heutigen Städten, die im Video mit Fotos oder Filmmaterial aus der Vergangenheit kontrastiert werden können, integrieren möchten. * Der Trainer verteilt dann Kopien der Storyboard-Vorlagen an jedes Team. * Der Trainer weist alle Teilnehmer an, in ihren Teams an der Entwicklung der Storyboards für ihr afrikanisches Story-Video-Projekt mitzuarbeiten und sich Zeit zu nehmen, um zu planen, wie sie ihr Videoprojekt drehen möchten und ob sie mit dem Interviewpartner oder mit einer Szene und einem Voice-over beginnen werden usw. * Der/die TrainerIn kann während dieser Aktivität zwischen den Teams wechseln und die Entwicklung der Storyboards beaufsichtigen. | | |

| **Titel des Moduls** | Produktion Ihrer Geschichte in einem digitalen Format | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titel der Einheit** | Wie man mit einem Smartphone filmt | | |
| **Tätigkeit Titel** | Bedienung der Kamera | **Tätigkeitscode** | A2.1 |
| **Art der Ressource** | **Aktivitätsblätter**  **(AS)** | **Art des Lernens** | Lernen von Angesicht zu Angesicht |
| **Dauer der Aktivität**  **(in Minuten)** | **60** | **Lernergebnis** | Grundkenntnisse des Filmens mit Smartphones |
| **Ziel der Aktivität** | Die Lernenden erhalten ein besseres Verständnis für das Filmen mit dem Smartphone und erhalten Tipps und Tricks, die ihnen helfen, weiterzukommen. | | |
| **Erforderliche Materialien für die Aktivität** | Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer  Flipchart  Markierungen  Stativ  Smartphone | | |
| **Schritt-für-Schritt-Anleitung** | * Der Trainer führt in die Aktivität 2.1 zur Produktionspraxis ein. * Die Teams werden nun ihr Videoprojekt über die afrikanische Geschichte einrichten und die Aufnahme üben. * Die Rolle des Ausbilders in dieser Phase besteht darin, die bisher behandelten Materialien zu unterstützen. * Die Produktionsteams können die Zeit in der Klasse nutzen, um ihr eigentliches Videointerview zu planen oder um ein Scheininterview zu erstellen und aufzunehmen, um den Videoproduktionsprozess zu üben. * Der Ausbilder muss sicherstellen, dass alle Genehmigungen und gesetzlichen Bestimmungen während des Erstellungsprozesses eingehalten werden und dass Gesundheit und Sicherheit in vollem Umfang berücksichtigt werden. * Jedes Team hat die Freiheit, an einem bestimmten Ort zu üben oder eigene Videointerviews zu produzieren. | | |

| **Titel des Moduls** | Produktion Ihrer Geschichte in einem digitalen Format | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titel der Einheit** | Einführung in die Audioproduktion | | |
| **Tätigkeit Titel** | Tonproduktion | **Tätigkeitscode** | A.3.1 |
| **Art der Ressource** | **Aktivitätsblätter**  **(AS)** | **Art des Lernens** | Lernen von Angesicht zu Angesicht |
| **Dauer der Aktivität**  **(in Minuten)** | **60** | **Lernergebnis** | Grundkenntnisse der Audioproduktion |
| **Ziel der Aktivität** | Die Lernenden werden ein besseres Verständnis und eine größere Wertschätzung für die Audioproduktion erlangen. Indem sie die erlernte Theorie in die Praxis umsetzen, werden sie mehr Selbstvertrauen haben, um dies für ihre eigene Arbeit zu nutzen. | | |
| **Erforderliche Materialien für die Aktivität** | Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer  Flipchart  Markierungen  Smartphone  Laptop  Mikrofon | | |
| **Schritt-für-Schritt-Anleitung** | * Der Trainer führt in die Aktivität 3.1 zur Audioproduktion ein. * Die Teams werden nun ihr mündliches Geschichtsprojekt vorbereiten und üben, es aufzunehmen. * Die Rolle des Ausbilders besteht darin, das bisher behandelte Material zu vermitteln. * Diese Zeit kann als Probevorstellungsgespräch, zum Üben oder als echtes Vorstellungsgespräch genutzt werden, je nachdem, wie wohl sich die erwachsenen Lernenden dabei fühlen. * Jedes Team hat die Freiheit, den Ort für die Audioaufnahme frei zu wählen. Mehrere Standorte können verwendet werden, um den Unterschied zwischen Audioaufnahmen an verschiedenen Orten zu verdeutlichen. * Der Ausbilder muss sicherstellen, dass alle Genehmigungen und gesetzlichen Bestimmungen während des Erstellungsprozesses eingehalten werden und dass Gesundheit und Sicherheit in vollem Umfang berücksichtigt werden. * Anhand von PowerPoint-Folien führt der Trainer die Gruppe durch die verschiedenen Regeln, Tipps und Methoden der Tonaufnahme. * Ähnlich wie bei den vorangegangenen Aktivitäten wird der Trainer dann demonstrieren, wie Töne mit barrierefreien Technologien eingefangen werden können - mit einer Smartphone-App und einem Selfie-Stick statt mit einem Galgen. * Die Teams erhalten jeweils 10-15 Minuten Zeit, um die Tonaufnahme mit dieser Methode zu üben, und geben der Gruppe ein Feedback darüber, wie sie diese Methode fanden und ob es Probleme gab. | | |

