

Einführung in den Workshop

In diesem Modul geht es darum, eine eigene Geschichte zu schreiben und welche Techniken dafür erforderlich sind. Es behandelt Themen wie den Aufbau einer Geschichte, die wichtigsten Punkte beim Schreiben einer eigenen Geschichte und die Macht des Geschichtenerzählens.

Hinweise für den Moderator / die Moderatorin

* Die Module ermöglichen eine flexible Planung und führen zu einer Evaluierung des Programms.
* Die Einheiten sind unabhängig voneinander und können an das Niveau der Teilnehmer angepasst werden.
* Die Themen können in gemischter Form unterrichtet werden, d. h. von Angesicht zu Angesicht und/oder online, unter Verwendung der verfügbaren Technologien. Die theoretischen Inhalte werden in der PowerPoint-Präsentation behandelt.
* Bitten Sie die Teilnehmer zu Beginn jeder Sitzung, ihre Telefone auszuschalten. Bitten Sie sie auch, ein Blatt mit ihren Namen zu erstellen und es auf den Tisch zu legen, um die Kommunikation zwischen allen zu erleichtern.

**Empfehlungen für den Vermittler:**

* Bereiten Sie sich im Voraus vor, um sich mit den Konzepten vertraut zu machen und die Zeit des Workshops besser einteilen zu können.
* Sprechen Sie deutlich und ausdrucksstark.
* Stellen Sie gezielte Fragen und hören Sie aufmerksam auf Kommentare und Feedback.
* Ermutigen Sie die Lernenden, sich am Thema und an den Diskussionen zu beteiligen.
* Konzentrieren Sie die Gruppe auf die Aufgaben, aber machen Sie, wenn nötig, Pausen.
* Bleiben Sie nicht an einer Stelle stehen, sondern bewegen Sie sich in der Klasse.
* Fassen Sie am Ende zusammen, was gelehrt wurde, und besprechen Sie mit den Lernenden, was sie verbessern können.

IO1 Curriculum zum digitalen Geschichtenerzählen für erwachsene Lernende

Face-to-Face

| Titel des Moduls: Ich als Geschichtenerzähler | | |
| --- | --- | --- |
| Ziel des Moduls:  Das Ziel des Moduls ist es, die Kenntnisse der Lernenden über das Schreiben von Geschichten zu verbessern. Nach Abschluss des Moduls werden die erwachsenen Lernenden wissen, wie man eine Geschichte schreibt und welche Techniken dafür erforderlich sind. Sie werden ihre Lese- und Schreibfähigkeiten sowie die Techniken eines Geschichtenerzählers verbessern. | | |
| Lernergebnisse des Moduls: Nach Abschluss dieses Moduls sollten die Teilnehmer darauf vorbereitet sein, ihre eigenen Geschichten zu schreiben. | | |
| Wissen | **Fertigkeiten** | **Einstellung** |
| * Grundkenntnisse über die Struktur einer Geschichte. * Grundlegendes Wissen über verschiedene Erzählstile beim Geschichtenerzählen - wie man seine eigene Stimme als Geschichtenerzähler findet. * Grundkenntnisse über die Entwicklung eines guten Charakters. * Praktische Kenntnisse über die verschiedenen Erzählformen - Ich-Erzähler oder Ich-Erzähler. * Praktisches Wissen über die Verwendung von Zeitformen in der Erzählung für verschiedene Wirkungen - Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. * Praktische Kenntnisse der für das Erzählen von Geschichten erforderlichen Redekunst - Beherrschung von Tonhöhe, Tonfall, Lautstärke, Körpersprache usw. * Praktisches Wissen über den Einsatz des Körpers beim Erzählen von Geschichten - die Rolle von Bewegung, Geste und Tanz beim Erzählen von Geschichten. * Praktisches Wissen darüber, wie man ein selbstbewusster, klarer und prägnanter Geschichtenerzähler ist. * Praktisches Wissen über die Gestaltung von Geschichten. * Theoretische Kenntnis der verschiedenen Elemente, die zum Erzählen einer Geschichte beitragen (Handlung, Figuren, Themen, Dialoge, Melodien, Schauplätze, Krisen, Höhepunkte, Schluss). | * Diskutieren Sie, wie man Geschichten schreibt. * Beurteilen Sie, wie Sie Emotionen, Dramatik und Vorfreude durch das Erzählen von Geschichten fördern können. * Erkennen der Prinzipien, Elemente und Techniken des Geschichtenerzählens und wie man sie in Geschichten integriert. * Erforschen Sie die Kunst und Techniken des Geschichtenerzählens. * Erkennen, wie das Erzählen von Geschichten ein Gefühl für Geschichte, Werte und Traditionen vermitteln kann. * Unterscheiden Sie zwischen verschiedenen Arten von Geschichten und der Rolle, die sie in der mündlichen Tradition spielen. * Demonstration der 4 P's des Geschichtenerzählens - Personen, Ort, Handlung, Zweck. | * Bereitschaft, Geschichten zu erzählen, um das interkulturelle Verständnis und die Kommunikation zu fördern. * Offenheit, Geschichten für die persönliche, historische und gesellschaftliche Entwicklung beizutragen und zu teilen. * Verständnis für die kulturelle Wirkung und Bedeutung von Geschichten. * Wertschätzung der Rolle des Einzelnen beim Erzählen von Geschichten und bei der Bewahrung von Traditionen. |
| 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: Das Ziel dieses Unterrichtsplans ist es, den Unterrichtsentwurf für Modul 2 - Ich als Geschichtenerzähler - zu vermitteln.  Dieser Unterrichtsplan konzentriert sich auf Modul 2:  -Einheit 1. Wie man ein Storytelling aufbaut  -Einheit 2. Deine Geschichte  -Einheit 3. Die Macht des Geschichtenerzählens | | | | |  |
| 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 der Lehrplan "Ich als Geschichtenerzähler" den Teilnehmern vorgestellt 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 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 2 | **Texteinheit 1 - Aktivität 2: Sound-Bite Geschichte**   * Der Moderator stellt die Aktivität 1.2 von Sound-Bite Geschichte vor. * Der Moderator stellt einen Satz vor, um eine Geschichte zu beginnen. Er sollte auch angeben, wer als Nächstes die Geschichte fortsetzt und wo sie endet. * Der Moderator muss die folgenden Regeln erklären: Wenn die Geschichte an eine andere Person weitergegeben wird, muss diese Person die Anzahl der Wörter festlegen, die der nächste Teilnehmer in dem Satz verwenden darf. (Zum Beispiel kann der nächste Teilnehmer nur 6 Wörter verwenden, um die Geschichte fortzusetzen). * Die nächste Person muss die Geschichte dort fortsetzen, wo der vorherige Teilnehmer aufgehört hat. * Der Moderator kann andere Strategien/Regeln festlegen, die er für interessant hält, um die Teilnehmer in das Spiel einzubeziehen. | 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 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 3 | **Lerneinheit 1 - Aktivität 3: Sich mit einer Geschichte identifizieren**   * Basierend auf der vorherigen Aktivität bittet der Moderator die Teilnehmer, sich eine lustige persönliche Geschichte auszudenken. * Anschließend ruft der Moderator die in der vorangegangenen Aktivität behandelten Themen auf und schreibt sie an die Tafel. * Der Moderator bittet die Teilnehmer, ihre persönliche Geschichte aufzuschreiben und ein Thema aus der vorherigen Aktivität vorzustellen. * Die Moderation sollte darauf hinweisen, dass die Geschichte nicht zu lang sein sollte. Das Ziel der Aktivität ist es, die Kreativität und den Spaß der TeilnehmerInnen zu fördern. * Am Ende erzählen alle Teilnehmer ihre Geschichte laut, um ihre Rhetorikfähigkeiten zu trainieren. | 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 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Einheit 2 - Aktivität 1: Einführung**   * Der Moderator begrüßt alle erwachsenen Lernenden und übergibt allen Teilnehmern das Unterschriftenblatt. * Der Moderator fragt, ob jemand Zweifel an der vorherigen Einheit hat und was die Erwartungen für die heutige Einheit sind. * Die Moderation stellt den Plan für diese Einheit vor. | 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 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 5 | **Texteinheit 2 - Aktivität 2: Zum Glück oder leider**   * Der Moderator bittet die Teilnehmer, sich in einen Kreis zu setzen, um die Reihenfolge des Spiels zu verdeutlichen. * Der Moderator erklärt, dass der Zweck dieser Übung darin besteht, eine zusammenhängende Geschichte zu erzählen und dass jeder Teilnehmer seinen Satz mit "zum Glück" oder "leider" beginnen soll. Das heißt, wenn der erste Teilnehmer den Satz mit "zum Glück" beginnt, muss der zweite Teilnehmer seinen Satz mit "leider" beginnen, und so weiter. * Der Moderator stellt klar, dass jeder Teilnehmer nur ein einziges Mal darum bitten kann, weiterzukommen, ohne den Satz zu sagen. * Der/die Moderator/in entscheidet, wer die Geschichte beginnt und welchen einleitenden Satz er/sie sagt (wenn Sie möchten, können Sie Ihren eigenen beginnen). * Am Ende fragt der Moderator die Teilnehmer nach ihrer Meinung und bespricht die Fähigkeiten, die sie durch die Aktivität gelernt oder verbessert haben. | 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 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Einheit 2 - Aktivität 3: D.I.C.E.**   * Der Moderator sollte erklären, dass jeder Teilnehmer aus irgendeinem Grund ein Foto von einem besonderen Ort, vorzugsweise in seinem Heimatland, auswählen muss. * Der Moderator händigt jedem Teilnehmer ein leeres Blatt und einen Stift aus. Wenn es sich um einen Online-Modus handelt, sollten Sie die Teilnehmer bitten, ein weißes Blatt in Word zu öffnen. * Zu Beginn der Aktivität kann der/die Teilnehmer/in, der/die das Foto zeigt, entscheiden, ob er/sie Hinweise oder Informationen geben möchte, die für ihn/sie relevant sind (z. B. das damalige Alter, wer bei ihm/ihr war usw.). * Die anderen Teilnehmer beginnen die Aktivität. Diese Aktivität besteht aus: * **Beschreiben**: Die Teilnehmer sollten beschreiben, was sie auf dem Bild sehen, wobei der Schwerpunkt auf objektiven und beobachtbaren Fakten liegen sollte. * **Interpretieren:** Sie müssen interpretieren und Vermutungen darüber anstellen, was an diesem Tag und an diesem Ort geschehen ist. Stellen Sie sich mindestens drei verschiedene Interpretationen vor und fügen Sie Details hinzu. * **Kontrolle:** Dies ist die Rolle des Teilnehmers, der das Foto gezeigt hat. Der Teilnehmer sollte überprüfen, welche Kollegen die Geschichte der Realität am besten wiedergeben. * **Auswerten:** Der Teilnehmer, der das Foto gezeigt hat, muss die zuvor identifizierte Geschichte bewerten. Und dann mit den Kollegen die wahre Geschichte hinter dem Foto teilen und erklären, warum er/sie diesen Ort und dieses Bild gewählt hat und auch, wie er/sie sich durch diese Geschichte fühlt. | 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 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Einheit 3 - Aktivität 1: Einführung**   * Der Moderator begrüßt alle erwachsenen Lernenden und übergibt allen Teilnehmern das Unterschriftenblatt. * Der Moderator fragt, ob jemand Zweifel an der vorherigen Einheit hat und was die Erwartungen für die heutige Einheit sind. * Die Moderation stellt den Plan für diese Einheit vor. | 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 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Texteinheit 3 - Aktion 2: Nur eine Minute**   * Die folgende Aktivität wurde von einer BBC-Sendung inspiriert. Für weitere Informationen klicken Sie bitte [hier](https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/rbT81wtpZ7qmdPH5rC0RhN/how-to-play-and-win-just-a-minute). * Der Moderator bittet alle Teilnehmer, einige Themen zu nennen, über die sie gerne sprechen würden. Er schreibt die Themen an die Tafel. * Der Moderator bittet einen Freiwilligen, in einer Minute eine Geschichte zu erzählen, wobei der Teilnehmer ein Thema an der Tafel auswählen muss. * Der Teilnehmer sollte eine Minute lang über das gewählte Thema sprechen, ohne zu zögern, abzuweichen oder sich zu wiederholen. Die anderen Teilnehmer sind eingeladen, den Erzähler "herauszufordern" und die Geschichte fortzusetzen, wenn der Moderator dies erlaubt. * Der Moderator erklärt, dass alle Herausforderungen von anderen Teilnehmern jederzeit willkommen sind. * Am Ende der Aktivität sollte der Moderator alle Teilnehmer zu den Fähigkeiten befragen, die sie bei dieser Übung gelernt haben. | 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 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Texteinheit 3 - Aktivität 3: Klischeehafte Handlungen**   * Der Moderator stellt die letzte Aktivität des Workshops vor. * Der Moderator bittet alle Teilnehmer, 2/3 Nachrichten, Filme, Serien, Romane oder andere Quellen zu sammeln, die Geschichten beinhalten. * Die Moderation gibt 15-20 Minuten Zeit für die Suche. * Nachdem jeder das Material mitgebracht hat, muss er der Gruppe erklären, was die Geschichte, die Handlung und die Hauptfiguren dieser Geschichten sind. * Nachdem jeder seine 2/3 Geschichten erzählt hat, sollte der Moderator die folgenden Fragen stellen:   Was ist die Zielgruppe der meisten Geschichten?  Was sind die häufigsten Grundstücke?  Welche Gemeinsamkeiten haben Sie in diesen Geschichten gefunden?   * Der Moderator sollte die Antworten an der Tafel sammeln. * Am Ende sollte der Moderator eine Diskussion über die Geschichten einleiten, die erzählt wurden, und darüber, was die größten Klischees sind, wenn sie eine Geschichte, einen Roman, einen Film usw. schreiben. | 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 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 5 | **Abschluss und Bewertung des Workshops**   * Der Moderator dankt allen Teilnehmern für ihre Teilnahme und Mitarbeit an diesem Workshop. * Der Moderator sollte alle Teilnehmer fragen, ob sie Zweifel an den Einheiten haben. * Der Moderator bittet die Gruppe, Feedback zu geben und diese Sitzung und den Inhalt zu bewerten. | 15 Minuten | PowerPoint-Präsentation | Bewertungsbogen | Kopie der PowerPoint-Präsentation: Modul 2. |

IO1 - Curriculum zum   
digitalen Geschichtenerzählen   
Aktivitätsblatt-Vorlage

| **Titel des Moduls** | Ich als Geschichtenerzähler | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titel der Einheit** | Wie man ein Storytelling aufbaut | | |
| **Tätigkeit Titel** | Identifizieren Sie sich mit einer Geschichte | **Tätigkeitscode** | A1.3 |
| **Art der Ressource** | **Aktivitätsblätter**  **(AS)** | **Art des Lernens** | Lernen von Angesicht zu Angesicht |
| **Dauer der Aktivität**  **(in Minuten)** | **60** | **Lernergebnis** | Grundkenntnisse im Schreiben von Geschichten |
| **Ziel der Aktivität** | Die Lernenden erhalten ein besseres Verständnis für die wichtigen Punkte, die beim Geschichtenerzählen zu berücksichtigen sind. Sie werden in der Lage sein, ihre eigenen Geschichten zu erfinden und sie laut mit den anderen Teilnehmern zu teilen. | | |
| **Erforderliche Materialien für die Aktivität** | Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer  Flipchart  Computer | | |
| **Schritt-für-Schritt-Anleitung** | * Der Moderator erörtert, wie er mit seinen Teilnehmern das Geschichtenerzählen entwickeln kann. * Alle Lernenden müssen an eine persönliche Geschichte denken, die sie in ihrem Heimatland erlebt haben, sei es als Kind oder als Erwachsener. * Die Teilnehmer müssen ihre Geschichte an die Konzepte auf dem Whiteboard anpassen. * Die Erzählung muss sich der Wahrheit und der Realität annähern, aber gleichzeitig muss sie kreativ und originell sein. * Am Ende des Schreibens der Geschichte müssen die Lernenden sie den anderen Teilnehmern laut vorlesen. * Die Moderation muss an die Kreativität appellieren. Alle Teilnehmer sollten engagiert und interessiert der Geschichte zuhören. * Der Moderator kann bei dieser Aktivität zwischen ihnen wechseln und die Entwicklung des Geschichtenerzählens überwachen. | | |

| **Titel des Moduls** | Ich als Geschichtenerzähler | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titel der Einheit** | Deine Geschichte | | |
| **Tätigkeit Titel** | D.I.C.E. | **Tätigkeitscode** | A2.3 |
| **Art der Ressource** | **Aktivitätsblätter**  **(AS)** | **Art des Lernens** | Lernen von Angesicht zu Angesicht |
| **Dauer der Aktivität**  **(in Minuten)** | **60** | **Lernergebnis** | Grundkenntnisse im Schreiben |
| **Ziel der Aktivität** | Die Teilnehmer entwickeln ihre schriftlichen, sprachlichen und kreativen Fähigkeiten. Diese Aktivität weckt Erinnerungen, lässt Momente und Gefühle aus der Vergangenheit wieder aufleben. | | |
| **Erforderliche Materialien für die Aktivität** | Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer  Flipchart  Computer | | |
| **Schritt-für-Schritt-Anleitung** | * Alle Teilnehmer müssen ein Foto/Bild aus ihrer Heimatstadt auswählen. Sie sollte sie an einen besonderen Ort erinnern. * Der Moderator wählt einen Teilnehmer für den Anfang aus und zeigt dessen Foto/Bild. Der Teilnehmer kann einige Hinweise oder Tipps über den Ort, das Alter zu der Zeit usw. geben. * Die übrigen Teilnehmer müssen versuchen, das Foto/Bild zu beschreiben und zu interpretieren. * Der Teilnehmer, der mit dem Teilen des Fotos/Bildes begonnen hat, überprüft alle Geschichten und findet diejenige heraus, die der Wahrheit am nächsten kommt. * Dieser Teilnehmer wertet auch alle Geschichten aus und zählt die wahre Geschichte hinter dem Foto/Bild. Sie/er sollte erklären, warum sie/er dieses Foto/Bild ausgewählt hat und welche Gefühle sie/er hat, wenn sie/er über diesen Moment spricht. * Alle Lernenden müssen dieselben Schritte durchführen. | | |

| **Titel des Moduls** | Ich als Geschichtenerzähler | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titel der Einheit** | Die Macht des Geschichtenerzählens | | |
| **Tätigkeit Titel** | Nur eine Minute | **Tätigkeitscode** | A3.2 |
| **Art der Ressource** | **Aktivitätsblätter**  **(AS)** | **Art des Lernens** | Lernen von Angesicht zu Angesicht |
| **Dauer der Aktivität**  **(in Minuten)** | **60** | **Lernergebnis** | Grundkenntnisse in Rhetorik |
| **Ziel der Aktivität** | Die Lernenden erwerben bessere Kenntnisse über die Redekunst und lernen sie besser zu schätzen. Indem sie die erlernte Theorie in die Praxis umsetzen, fühlen sie sich sicherer in ihrer Fähigkeit, sie bei ihrer eigenen Arbeit anzuwenden. | | |
| **Erforderliche Materialien für die Aktivität** | Stifte und Notizzettel für die Teilnehmer  Flipchart  Mikrofon | | |
| **Schritt-für-Schritt-Anleitung** | * Der Moderator muss zunächst das BBC-Programm zeigen. * Der Moderator bittet alle Teilnehmer, ein Thema über ihr Land/ihre Stadt/ihr Dorf zu nennen, über das sie gerne sprechen würden. * Nachdem jeder ein Thema gewählt hat, muss er sich darauf vorbereiten, in einer Minute darüber zu sprechen, ohne zu zögern, abzuweichen oder sich zu wiederholen. * Der Moderator gibt 15-20 Minuten Zeit zum Schreiben und Üben. * Die Moderation wählt eine Person aus, die den Anfang macht. * Alle Teilnehmer können die Geschichte hinterfragen und Fragen stellen. * Alle Teilnehmer müssen dies individuell tun. * Der Moderator muss ein konstruktives Feedback geben. | | |

