



I02 ARTEM EIN LEITFÄDEN ZUR STORY MAPPING

pistes s_olidaires

STORY MAPPING - I02

ARTEM Ausbildung, intellektueller Output 2
© Pistes-solidaires and project partners, 2019

Autor:

PISTES-SOLIDAIRES :

- Mathieu Decq
- Leila Hajaji
- Soha El Jammal

Mitveranstalter:

ACCORDERIE PAU-BÉARN :

- Marlène Dos Santos

CATRO :

- Stefani Kostova
- Dimitar Zlatanov

MUNDUS :

- Asier Carrasco Gonzalez

PiNA :

- Mirna Buić

REPLAY NETWORK :

- Elena-Gabriela David

VEREIN MULTIKULTURELL:

- Omer Duzgun

VIFIN :

- Anette Grunnet

ERASMUS+ project no. 2018-1-FR01-KA204-048099

PISTES-SOLIDAIRES

<https://www.artemaccess.eu>

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

INHALTSANGABE

1	I. Für wen ist dieser leitfaden gedacht? II. Warum verwendet man storytelling?	3	III. Migranten – wer sind die? wer sind wir?
12	IV. Was ist storytelling? wie hilft es uns, die oben genannten migrationswege zu verstehen?	15	V. Storytelling & storymapping
19	VI. Der unterschied zwischen non-formaler und informeller bildung sowie volksbildung	22	VII. Empowerment
24	VIII. Die rolle des vermittlers	25	IX. Ausbildungs-agenda
41	XI. Das artem projekt	42	XII. Die partnerschaft
48	Bibliographie		

STORY MAPPING - IO2

I. FÜR WEN IST DIESER LEITFADEN GEDACHT?

Dieser Leitfaden richtet sich an Fachleute, Freiwillige und örtliche Sozialarbeiter, die mit einem Publikum mit Migrationshintergrund arbeiten oder in Verbindung stehen.

Er ist auch für Migranten gedacht. Das Ziel ist es, die Verwendung von Storymapping als nicht-formales Kommunikationsmittel zur Erleichterung der Kommunikation zwischen Migranten und Einheimischen zu verstehen und eine globale Sichtweise zu haben. Wie können wir mit Menschen kommunizieren, ohne ihre Erfahrungen oder Geschichten zu kennen, ohne auf ein Trauma zu stoßen? Wie geht man mit den unterschiedlichen kulturellen Codes und der Sprachbarriere um? Nach vielen Begegnungen mit diesem Publikum wurde uns klar, dass sie, um ihre Geschichte zu erzählen, dies mit Hilfe von Karten tun, die uns ihre Reisen zeigen...

II. WARUM VERWENDET MAN STORYTELLING?

Dieser Leitfaden soll einen kurzen theoretischen und praktischen Rahmen für örtliche Fachkräfte/Freiwillige bieten, um ein Werkzeug und eine Schulung zum Storymapping bereitzustellen.

Das Erzählen von Geschichten ist ein primäres menschliches Bedürfnis, die Bedeutung von persönlicher oder anderer Kommunikation ist das lebenswichtige Bedürfnis, sich auszudrücken und die Geschichten, die wir täglich erzählen, mitzuteilen. Sie spiegeln unser Leben und unsere Erfahrungen wider - die glücklichen Momente, die schwierigen Momente, unsere Träume, unsere Probleme, unsere Erwartungen und unsere Ängste. Das Mitteilen von Geschichten hilft uns, über unser Sein nachzudenken und gesündere und sinnvollere persönliche und berufliche Einstellungen zu entwickeln.

Dieses Erzähl- und Storymapping-Training zielt darauf ab, Migranten zu ermutigen, sich auszudrücken, es soll sie unterstützen und ihnen helfen, ihr Selbstwertgefühl und ihre Selbstwahrnehmung zu entwickeln und wiederzugewinnen. Wir wollen die Erforschung ihres Potenzials fördern, indem wir ihre Geschichten zum Ausdruck bringen und sie in Videos (digitales Geschichtenerzählen) umwandeln, wobei wir zugängliche und alltägliche Technologien verwenden, um ihre Ressourcen, Kreativität, Kommunikationsfähigkeit und digitale Kompetenz zu erhöhen. Vergessen wir nämlich den Begriff Migrant, der ihren Status definiert, denn es sind Menschen, die über Fähigkeiten, Know-how und Erfahrung verfügen, durch deren Entdeckung die Distanz zwischen den beiden Bevölkerungsgruppen verringert wird. Das Ziel ist es, die Person durch ihre Geschichte aufzuwerten, indem die Person als einzigartig dargestellt wird.

ZIELE

Am Ende dieser Anleitung werden die Benutzer in der Lage sein, folgendes zu tun:

- Über den Status von «Migranten» hinausgehen, die inhärenten oder erworbenen Stereotypen überwinden
- Die Unterschiede zwischen formaler, nicht-formaler und Volksbildung kennen
- Wissen und Förderung von Empowerment
- Das Geschichtenerzählen und Storymapping und die Anwendung dieser Techniken entdecken
- Die Rolle des Vermittlers verbessern.
- Digitales Storymapping bei Cov'on verwenden

STORY MAPPING - I02

III. MIGRANTEN – WER SIND DIE? WER SIND WIR?**VORWORT**

Der Mensch ist schon immer gewandert, und sein Wunsch, zu reisen, Länder zu entdecken und zu verändern, war noch nie so weit verbreitet wie heute. Es gibt viele Gründe dafür, aber lassen Sie uns zunächst zu unseren Wurzeln zurückkehren. Paläontologen zufolge verdankt der Homo Sapiens sein Überleben und seinen Erfolg seiner Fähigkeit zur Migration, die es ihm ermöglicht hat, auf die Vergletscherungen und Hitzewellen der letzten 100.000 Jahre zu reagieren. Heute sind wir Homo migrans. Der Wunsch zu migrieren folgt verschiedenen Logiken, je nach Weltregion.

Heute werden zur Beschreibung von Menschen, die in Bewegung sind, folgende Begriffe verwendet: Wir sind «Migranten», «Immigranten», «Flüchtlinge», «Auswanderer», in der Migration oder im Kreislauf.

Die Gründe dafür sind vielfältig: Armut als auch politische Konflikte und Krisen; Bevölkerungsverschiebungen; der Wunsch, das eigene Leben zu verbessern; die globale Erwärmung; der Wunsch, anderswo zu studieren.

Wie wurden die Migrationsbewegungen wahrgenommen und was haben sie erzählt? Was sind die Ursachen der Migration? Warum wandern wir aus? Wie sind die Reaktionen auf die Einwanderung? Wie sehen die Profile der Menschen aus, die auswandern?

Laut Dominique Garcia, Präsident von INRAP. *«Migration ist ein wesentliches Merkmal der Menschheit. Der Mensch existiert nur durch Migration, sei es durch Verlagerung, Ausbreitung oder Auswanderung».*

1. MIGRATION, DIE DNA DES MENSCHEN

Vor etwa 100.000 Jahren hat der moderne Mensch nie aufgehört, seine afrikanische Heimat zu verlassen. Dies war der Beginn einer raschen Ausbreitung. Vielleicht nutzte er die letzte Eiszeit und begann, Eurasien über den Nahen Osten zu besiedeln. Unterwegs kreuzte er sich mit den Neandertalern, die vor ihm Europa bis Sibirien besiedelt hatten und sich anders entwickelt hatten. Es hat eine Kreuzung gegeben, die wir in den Genomen feststellen können. Dadurch kann man sagen, dass wir alle Afrikaner und Mischlinge sind (Eva-Maria Geigl, Genetikerin am CNRS).

sich durch eine Reihe von Faktoren erklären. Einige Ursachen der Migration sind wirtschaftlicher Natur, deren Zweck es ist, im Ausland Arbeit zu finden, um die besten Beschäftigungsmöglichkeiten und einen besseren Lebensstandard zu erreichen; andere Ursachen haben sozialen Charakter, wie etwa die Familienzusammenführung. Dieser spezielle Fall, bei dem die Familien dem bereits ausgewanderten Familienoberhaupt nachziehen. Leider ist die Migration heutzutage das Ergebnis von Kriegen, Konflikten oder Naturkatastrophen.

Migration in der heutigen Welt.¹ Die internationale Migration hat in der heutigen Welt eine neue Dimension angenommen. Dieses Phänomen lässt

¹Écouter le podcast de Mathieu Vidard, dans la tête au carré du 27 Mars 2017
<https://www.franceinter.fr/embed/player/aod/3aeff5ce-a79e-4976-b276-5cd8c37bdf25>

STORY MAPPING - I02

Migration ist jedoch nicht nur eine Folge wirtschaftlicher oder politischer Umstände oder ein dramatisches Phänomen: Migration ist einer der Bestandteile der Globalisierung der Wirtschaft selbst. So ist die Weltbank der Ansicht, dass «die internationale Migration nicht nur ein Wettbewerbsfaktor bei der Herstellung von Produkten für den Handel ist, sondern sie steht im Zentrum des internationalen Handels mit Dienstleistungen» (International Migration and International Trade, 1992).

2. ALLGEMEINE MERKMALE DER MIGRATION

Während die Internationale Arbeitsorganisation (International Labour Organization - ILO) die Zahl der Migranten 1965 auf 45 Millionen schätzte, schätzte die Internationale Organisation für Migration (ILO), dass «mehr als 150 Millionen internationale Migranten den Beginn des neuen Jahrtausends außerhalb ihres Herkunftslandes feierten» (Weltmigrationsbericht 2000). Diese Zahl berücksichtigt eine zwangsläufig sehr grobe Schätzung der illegalen Migranten, schließt aber Touristen aus.

Typologie der Migrationsbewegung

Vier Hauptkriterien ermöglichen es, eine Typologie der Migrationsbewegungen zu entwickeln: die Ursache der Ausreise, der Grad der Qualifikation der Betroffenen, die Dauer der Aufenthalte und die Situation der Migranten im Hinblick auf die Aufnahmeländer.

Tatsächlich ist ein internationaler Migrant eine Person, die sich dafür entscheidet, sich in einem fremden Land niederzulassen, oder dazu gezwungen wird, und die Abreise aus ihrem Herkunftsland ist, wenn auch nicht endgültig, so doch zumindest langfristig.

STORY MAPPING - I02

2.1 FLÜCHTLINGE UND ASYLBEWERBER

Aus Gründen der rassischen, politischen, religiösen oder ethnischen Verfolgung sind «politische» Flüchtlinge diejenigen, die vor einem Regime geflohen sind, weil ihr Leben bedroht oder schwierig oder gar unerträglich war. Dieses Phänomen betrifft insbesondere Länder mit diktatorischen Regimen und solche, in denen starker politischer oder religiöser Druck auf Einzelpersonen ausgeübt wird. Diese Flüchtlinge haben einen besonderen Status, der durch die Genfer Konvention von 1951 festgelegt ist. Andere Flüchtlinge mussten aufgrund von internen Konflikten oder ausländischen Kriegen aus ihrem Land fliehen, um in ein anderes Land zu flüchten. Die Konvention von 1951 gilt auch für sie. Die Nachfrage nach Asyl ist heute aufgrund der Zunahme regionaler Konflikte ein relativ wichtiges Phänomen.

Nach Angaben des Hohen Flüchtlingskommissars der Vereinten Nationen (United Nations High Commissioner for Refugees - UNHCR) betrug im Jahr 2000 die Gesamtzahl der Flüchtlinge in der Welt (einschließlich der politischen Flüchtlinge) 22,3 Millionen.

2.2 WIRTSCHAFTSMIGRATION

Wir sprechen über das Dilemma der Aufnahme zwischen Wirtschaftsmigranten und Flüchtlingen. In der Tat sind Flüchtlinge Menschen, deren Leben bedroht wäre, wenn sie in ihrem Land bleiben würden, während das Leben der «Wirtschafts»-Migranten nicht in Gefahr ist. Die Grenze ist in der Tat sehr dünn und verschwommen.

Die Wirtschaftsmigration ist größer als in den Vorjahren. Es gibt verschiedene Arten von Migration, aber sie alle haben eines gemeinsam: Es sind Auswanderungen mit dem Ziel, die materielle Situation der Migranten zu verbessern. Meistens handelt es sich um Arbeitnehmer mit geringer, mittlerer oder hoher Qualifikation. Lange Zeit wurde bei solchen Migrationen von Arbeitnehmern also zwischen «Waffen» und «Gehirnen» unterschieden, aber diese Unterscheidung ist nicht nur zu plötzlich, sondern auch unklug, weil es viele Zwischenfälle gibt. Es sind auch Unternehmer, vor allem Händler, Handwerker, Geschäftsleute, vor allem in der Diaspora, wie die Chinesen, Inder und Libanesen, an der Migration beteiligt

2.3 UMWELTBEDINGTE MIGRATION

Die umweltbedingte Migration erfolgt infolge einer Naturkatastrophe, einer Hungersnot oder eines größeren Industrieunfalls. Diese Faktoren verursachen Bevölkerungsbewegungen.

Auf halbem Weg zwischen der Wirtschaftsmigration und der Ausreise zur Gewährleistung der Zuflucht überqueren einige dieser Migranten eine Grenze und gelten daher als internationale Migranten, die meisten versuchen jedoch, innerhalb ihres eigenen Landes Zuflucht zu finden.

STORY MAPPING - I02

2.4 STUDENTEN

Wenn wir über Migration sprechen, dürfen wir die Migration im Zusammenhang mit Studenten nicht vergessen, denn sie ist nicht zu vernachlässigen. Eine Million Studenten aus der Dritten Welt werden in Nordamerika (etwa 480.000 in den Vereinigten Staaten in den Jahren 1997-1998) oder Westeuropa ausgebildet; der Anteil der Vereinigten Staaten ist rückläufig.

Das Ziel ist klar und ermöglicht es jungen Europäern, ihre Fremdsprachen zu verbessern und zu perfektionieren, sich anderen Kulturen zu öffnen und andere Wege der Ausbildung und Funktion zu entdecken.

2.5 FAMILIENMIGRATIONEN

Die Familienmigration betrifft Millionen von Menschen. Der häufigste Fall ist der der Familienzusammenführung: Frauen und Kinder schließen sich einem Einwanderer an, wenn sich die Situation im Gastland gefestigt hat.

Es ist auch zu beachten, dass die Familienzusammenführung zu einer Migrationskette führt, die über die einzelne wiedervereinigte Familie hinausgeht. Es ist notwendig, verschiedene Kriterien zu erfüllen (Mehrheit des Paars, minderjährige Kinder, Monogamie usw.).

STORY MAPPING - I02

3. DIE «MIGRATIONSKRISE» IN EUROPA

Ab 2014 begann in Europa ein massiver Strom von Migranten, dieser Strom wird als «Migrationsskrise» bezeichnet und begründet für viele eine neue nationale und europäische Politik als Antwort auf diese Bevölkerungsbewegungen.

Wo kommen sie her? Wie viele starben bei dem Versuch, dem Krieg oder dem Elend zu entkommen? Wie haben sich die Ankünfte seit dem Höhepunkt im Jahr 2015 verändert? Wo werden Asylanträge in der EU gestellt, wie viele werden angenommen? Die AFP hat Zahlen gesammelt, um die Migrationsskrise zu verstehen.

Die Flüchtlingskrise wird in einem Video erklärt (auf Englisch):

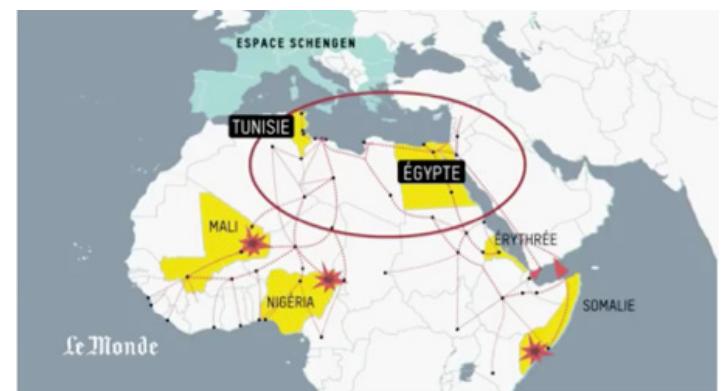
<https://www.youtube.com/watch?v=QXDBS9k-9KrY>



Ein weiteres Video wurde von Le Monde auf Französisch gedreht, um die Migrationsrouten anhand von Karten und zwei der wichtigsten Maßnahmen der EU zu erklären.

Das Video ist auf Französisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=fwlasoHmR-DA&list=PLsGMYyBJ8EI7-iG1ruAh49gsFMjXr-r9Cv&index=4>



3.1 DAS BILD VON 2015

Die Krise hätte zwar keinen offiziellen Ausgangspunkt, aber nach Daten der Internationalen Organisation für Migration (IOM) lassen sich Zeitmaßstäbe erkennen.

Nach einem allmählichen Anstieg seit 2011 stellt das Jahr 2014 einen Sprung nach vorn dar: 170.100 Personen kamen an der italienischen Küste und 43.518 an der griechischen Küste an, fast viermal so viele wie im vergangenen Jahr insgesamt.

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

Dennoch nimmt die Situation im Jahr 2015 schwindelerregende Ausmaße an: In diesem Jahr verzeichnete die IOM 1.011.712 Ankünfte auf dem Seeweg in Europa, darunter 853.650 an der griechischen Küste, mit einem Höhepunkt im Oktober, und 153.842 an der italienischen Küste.

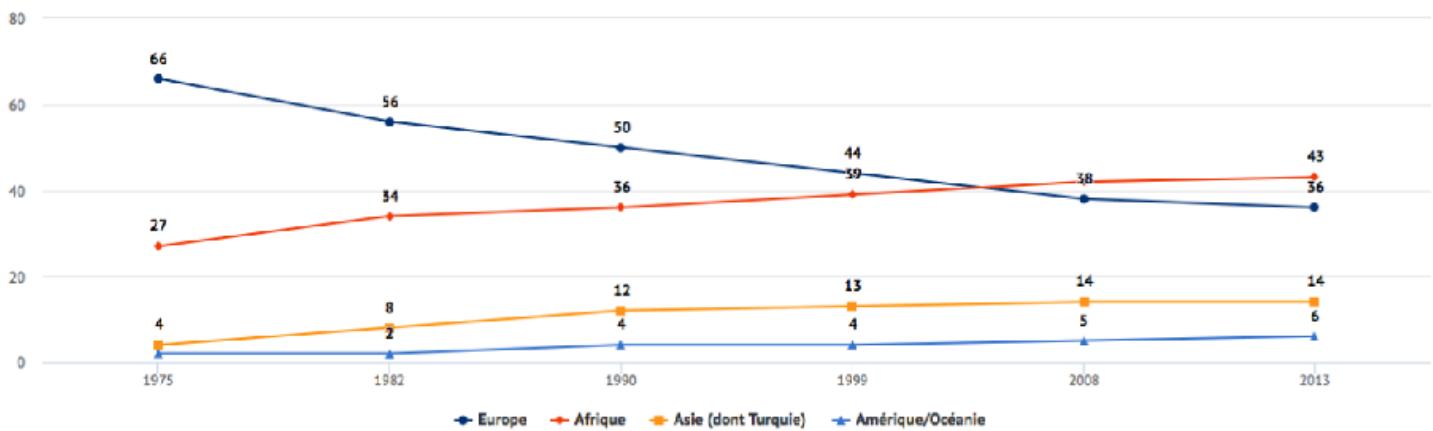
Dieser Anstieg ist hauptsächlich auf den Stillstand des blutigen Konflikts in Syrien zurückzuführen, verbunden mit einer Verschlechterung der Lebensbedingungen in den syrischen Flüchtlingslagern in der Türkei, im Libanon und in Jordanien, wo es an internationaler Hilfe mangelt.

Von den Ankünften in Griechenland im Jahr 2015 sind mehr als die Hälfte syrische Asylsuchende (56,1% Syrer, 24,3% Afghanen, 10,3% Iraker), die über die Türkei eingereist sind. Die meisten von ihnen setzten sich entlang der «Balkanroute» nach Norden fort. 579.518 Migranten wurden laut der europäischen Agentur Frontex beispielsweise in speziellen Zentren in Serbien registriert.

Die Ankünfte an der italienischen Küste im Jahr 2015 kommen vermehrt aus Afrika - Reihenfolge der wichtigsten Nationalitäten:

- 39.162 Eritreer,
- 22.237 Nigerianer,
- 12.433 Somalier,
- 8.932 Sudanesen.²

Origine géographique des immigrés PAYS DE NAISSANCE DES IMMIGRÉS



Source : INSEE

Infographie LE FIGARO

² Source INSEE. Origine géographique des immigrés. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019) « {En ligne} (Consulté le 10/07/2019)<http://www.lefigaro.fr/assets/infographie/print/highcharts/graphiques/web_201825_4393_Origine_geographique_des_immigrés/web_201825_4393_Origine_geographique_des_immigrés.html>

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

3.2 2016, 2017: EINE FLAUTE, ABER...

Die Überquerungen des Mittelmeers gehen 2016 stark zurück: Die IOM verzeichnet insgesamt 363.401 Ankünfte an der griechischen und italienischen Küste, fast dreimal weniger als die Anzahl der Ankünfte im Jahr 2015.

In Griechenland gingen die Ankünfte auf dem Seeweg um fast 80% zurück (173.614 Ankünfte), was auf die Auswirkungen des im März 2016 zwischen Ankara und der EU geschlossenen Migrationspakts zur Eindämmung der Überquerung der Ägäis und die fast vollständige Schließung der Balkanroute zurückzuführen ist.

Dieser Trend setzt sich 2017 fort: 7.699 Ankünfte auf dem Seeweg wurden seit Jahresbeginn von der IOM in Griechenland registriert. Die Flaute in der Ägäis bleibt jedoch insbesondere aufgrund des türkischen Wohlwollens weiterhin brüchig.

Vor allem an den italienischen Küsten ist das Tempo bei weitem nicht nachlassend. Im Jahr 2016 erreichte die Zahl der Ankünfte sogar einen neuen Rekord (181.436), hauptsächlich Nigerianer (20,7%), Eritreer (11,4%) und Guineer (7,4%), laut IOM. Die meisten werden von den Europäern nicht als potenzielle Flüchtlinge, sondern als irreguläre Wirtschaftsmigranten betrachtet, die zurückgeschickt werden sollen.

Und im Jahr 2017 bestätigen die Zahlen, dass das zentrale Mittelmeer wieder zur Hauptroute zu den europäischen Küsten geworden ist.

4. MENSCHLICHE TRAGÖDIEN

Hinter den «Migrationsströmen» stehen menschliche Tragödien, wie die Zahlen der IOM über die Zahl der Todesfälle im Mittelmeerraum zeigen. Fast 14.000 Migranten sind in den letzten vier Jahren gestorben oder verschwunden: 3.283 im Jahr 2014, 3.784 im Jahr 2015, 5.098 im Jahr 2016 und bereits mehr als 1.800 seit dem 1. Januar.

Darüber hinaus war laut der Europäischen Kommission in den Jahren 2015 und 2016 etwa ein Drittel der Asylsuchenden in der EU minderjährig. Im Jahr 2016 waren laut Eurostat 63.300 Asylsuchende sogar unbegleitete Minderjährige. Laut Eurostat waren 38% Afghanen und 19% Syrer, die beiden häufigsten Nationalitäten.

Die polizeiliche Koordinierungsstelle Europol berichtete im Januar 2016, dass in den vergangenen 18 bis 24 Monaten mehr als 10.000 unbegleitete Kinder mit Migrationshintergrund in Europa verschwunden waren. Sie befürchteten, dass viele von ihnen, auch sexuell, von organisiertem Verbrechen ausgebeutet werden könnten.

Die EU versucht, ihre Rettungskapazitäten im Mittelmeerraum und ihren Kampf gegen kriminelle Netzwerke zu verbessern. Durch die Verdreifachung der verfügbaren Ressourcen in den Jahren 2015 und 2016 konnten 400.000 Menschenleben gerettet werden.

STORY MAPPING - I02

4.1 ASYLANTRÄGE

Die EU-Länder verzeichneten im Jahr 2015 eine Rekordzahl an Asylanträgen: fast 1,26 Millionen Erstbewerber wurden laut Eurostat registriert, im Jahr 2014 waren es 562.700 (diese Zahlen können auch Anträge einschließen, die in mehreren Ländern von denselben Personen gestellt wurden). Im Jahr 2016 blieb das Ausmaß mit 1,2 Millionen registrierten Erstanträgen, die wie im Vorjahr hauptsächlich von Syrern, Afghanen und Irakern gestellt wurden, extrem hoch.

Allein in Deutschland wurden laut den Daten von Eurostat in den Jahren 2015 und 2016 mehr als 1,16 Millionen Erstanträge von den insgesamt 2,46 Millionen Anträgen in der EU für diese beiden Jahre verzeichnet. Viele Asylsuchende in der EU sind über das Mittelmeer angekommen, aber nicht alle. Es kommen zum Beispiel auch Albaner (28.925 im Jahr 2016) oder Russen (23.015) in die EU.

4.2 GEWÄHRTER SCHUTZ

Nicht alle Asylanträge werden genehmigt. Im Jahr 2016 gewährten die EU-Länder insgesamt rund 710.400 Menschen Schutz, mehr als doppelt so viele wie 2015, so Eurostat.

Dieser «Schutz» umfasst drei verschiedene Arten von Status: den «Flüchtlingsstatus» (55 % der Gesamtzahl im Jahr 2016), den «subsidiären Schutz» für diejenigen, die die Kriterien für den Flüchtlingsstatus nicht erfüllen, aber in ihrem Land in Gefahr sind (37 %) und die «Aufenthaltsgenehmigung aus humanitären Gründen» (8 %).

Deutschland, das Land, das die meisten Anträge erhalten hat, ist logischerweise das Land, das 2016 den meisten Menschen Schutz gewährt hat. Eurostat berichtet von 445.210

Drei Hauptrouten



positiven Bescheiden im Jahr 2016, «dreimal mehr als im Jahr 2015». Mit großem Abstand folgen Schweden (69.350), Italien (35.450), Frankreich (35.170) und Österreich (31.750).

Die Hauptbegünstigten des Schutzes in den 28 EU-Ländern blieben 2016 wie 2015 Syrer (405.600 Personen, das sind 57% der Gesamtzahl), Iraker (65.800) und Afghanen (61.800). Im Jahr 2016 beispielsweise betrug sie im Durchschnitt 98,1% bei den Syrern, 92,5% bei den Eritreern und 63,5% bei den Irakern. Bei anderen war die Zahl jedoch viel niedriger: 17,4% beispielsweise bei pakistanischen Bewerbern, 5,2% bei Algeriern oder 3,1% bei Albanern.

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

4.3 RÜCKKEHRENDE

Wenn der Asylantrag abgelehnt wird, wird derjenige in sein Herkunftsland zurückgeschickt, genauso wie irreguläre Migranten, die kein Asyl beantragen und im Allgemeinen als «Wirtschaftsmigranten» gelten.

305.365 Personen waren 2016 von einer Verwaltungs- oder Gerichtsentscheidung zur Rückkehr aus einem EU-Land in ihr Herkunftsland betroffen (gegenüber 286.725 im Jahr 2015 und 251.986 im Jahr 2014), so die von der Agentur Frontex erhobenen Zahlen.

Die drei Nationalitäten mit der höchsten Zahl von Zwangsrückführungen waren Albaner (19.482), Marokkaner (7.506) und Kosovaren (4.916).

IV. WAS IST STORYTELLING? WIE HILFT ES UNS, DIE OBEN GENANNTEN MIGRATIONSWEGE ZU VERSTEHEN?

Die Erfahrung der Projektpartner, die in ständigem Kontakt mit Organisationen stehen, die Migranten aufnehmen, wenn sie selbst nicht direkt daran beteiligt sind, hat gezeigt, dass Landkarten regelmäßig von Migranten zur Erläuterung ihrer Reise und ihrer Geschichte verwendet werden.

Das Storytelling wird als eine Kunstform wahrgenommen, daher sprechen wir von der Kunst des Storytellings. Die Geschichte wurde schon immer erzählt, so lange wie die Sprache selbst existiert. Tatsächlich haben wir seit Anbeginn der Zeit Geschichten gehört und weitergegeben, um unsere Welt und Kulturen zu verstehen.

Die Kunst des Erzählens einer Geschichte, in der wir diese sechs Elemente finden, die in jeder Geschichte vorkommen:

- Die Darstellung einer Geschichte ³
- Interaktivität
- Verbale oder semiotische Sprache
- Die Geschichte «zeigen»
- Die Verwendung von Handlungen wie Vokalierung, die Verwendung von physischen Instrumenten usw.
- Bewegung und/oder Gestik
- Die aktive Phantasie der Zuhörer fördern.

Diese Elemente verbessern sich mit der Praxis des Erzählers.

« Es ist wichtig, dass ein Geschichtenerzähler die Geschichte mit Leidenschaft erzählt und dass er ehrlich und authentisch mit dem Publikum ist, den ansonsten ist das Publikum nicht bereit, in die Geschichte „einzusteigen“. »Liene Millere, participant à Storytelling + ⁴

^{3 4} Sandra Horea, Marcus Vreker. (2016.) Storytelling Cookbook – a practical guide for teachers, youth workers and educators on how to use storytelling to enhance creativity and learning,

STORY MAPPING - I02

1. INTERAKTIV

Das Geschichtenerzählen ist interaktiv, der Erzähler schafft Verbindungen zwischen seiner Geschichte und seinen Zuhörern und trotzt allen Hindernissen. Es gibt verschiedene Formen der Interaktion und Rollen zwischen dem Erzähler und dem Publikum. Diese Interaktivität schafft ein Gefühl der Gemeinschaft und Intimität im Publikum.

“Beim Erzählen von Geschichten, wird das “Gefühl” manchmal stärker als das “Denken” an das Publikum, was positiv angesehen werden kann, um z.B.: Vorurteile und Stereotypen zu brechen, indem das Publikum Mitgefühl für eine Person empfindet, die von Ausgrenzung oder Diskriminierung betroffen ist.” Maria Bratchel, partizipante à Storytelling+

2. STORYTELLING ALS VERBALE UND NON-VERBALE SPRECHE

Es wird eine vielfältige und abwechslungsreiche Sprache verwendet. Der Erzähler verwendet Maßnahmen wie Vokalisierung, körperliche Bewegungen, nonverbale Sprache und den Einsatz der Stimme, die von der Persönlichkeit der erzählenden Person abhängen. Musik ist ein mächtiges Instrument des Geschichtenerzählens und kann während der Sitzungen als Hintergrundmusik verwendet werden. Dieses Ausdrucksmittel ermöglicht es dem Erzähler, seine Gefühle auszudrücken und beim Publikum Emotionen zu erzeugen.

Die Verwendung von Musik beim Erzählen einer Geschichte verändert die Art und Weise, wie die Teilnehmer die Dinge sehen, und die visuellen Bilder selbst. Die Interpretation verändert sich, einige Forschern zufolge ist Musik kraftvoll und beeinflusst die emotionale Bewertung von Gesichtern.

Erzählen durch Vorführen. Der Erzähler möchte Bilder anhand der Phantasie des Zuhörers schaffen. Das Erschaffen von Bildern, Charakteren, Ereignissen, und die Geschichte finden im Kopf des Verfassers statt, die Zuhörer werden dann zu Mitschöpfern. Am Ende sind wir alle aus Geschichten gemacht.

STORY MAPPING - I02

3. DIE VERSCHIEDENEN ARTEN DES STORYTELLING

Eine «digitale» Geschichte erzählen - Digitales Storytelling

Es gibt viele Möglichkeiten, eine Geschichte zu erzählen. Mit der Innovation trägt auch die Technologie zur Kunst des Geschichtenerzählens bei.

Letztere kann natürlich nicht die Kraft eines Geschichtenerzählers ersetzen. Das Erzählen einer Geschichte mit Hilfe digitaler Werkzeuge verschmilzt dann mit der traditionellen Art des Erzählers. Zum Beispiel kann uns jeder mit Hilfe von Videos im Internet oder mit Hilfe von CDs eine Geschichte erzählen, wir könnten sie mit einer Postkarte vergleichen. Es ist wichtig, dass eine «digitale» Geschichte zwischen 2 und 5 Minuten dauert. Der Geschichtenerzähler kann die Werkzeuge auswählen, die er verwenden möchte: Videos, Fotos, Bilder, Musik.

Historytelling

Diese Art von Storytelling wird häufig in Storytelling-Kursen verwendet. Der Geschichtenerzähler, der dann der Geschichtslehrer ist, wählt einen ihm gut bekannten Zeitraum und gestaltet seine Geschichte mit den gewünschten Elementen.

Ziel ist es, die Neugier des Publikums zu wecken und den Kurs konkreter zu gestalten. Außerdem erleichtert es die Vorstellungskraft und das Verständnis und Einprägen der Lektion. Das Ziel ist es also, den Bedürfnissen der Lernenden durch die Erstellung einer Geschichte gerecht zu werden.

Eine Geschichte aus der eigenen Vorstellung erzählen

Es gibt verschiedene Arten von Geschichten, die in Büchern erzählt werden, die aus unserer eigenen Geschichte stammen und die, die wir uns vorstellen, indem wir eine Geschichte schaffen, die auf unserer eigenen Umgebung basiert.

Die Imagination ist die Seele der Kreativität.

STORY MAPPING - I02

V. STORYTELLING & STORYMAPPING

1- Storymapping, was ist das?

Der Begriff «Story Maps», der als «erzählerische Landkarten» übersetzt werden kann, ist ein mehrdeutiger Begriff, der sich auf verschiedene Definitionen bezieht.

Nach Angaben des Unternehmens ESRI, das die Verwendung von Story Maps weit verbreitet hat und sie zu einem Werbeinstrument für seine Online-Plattform ArcGis gemacht hat, handelt es sich im Wesentlichen um narrative Karten in *multimedialer Form*: «Storymaps beruhen auf geographischer Erzählung, um Informationen zu strukturieren und zu präsentieren. Sie präsentieren eine Geschichte über eine Website, ein Ereignis, ein Thema, einen Trend oder ein Motiv in einem geographischen Kontext. Sie kombinieren interaktive Karten mit umfangreichen Inhalten: Text, Foto, Video und Audio in einfachen und intuitiven Benutzererfahrungen.” (Quelle: ESRI).

Diese Definition beschreibt nicht, was unter *geografischer Erzählung* zu verstehen ist, sondern konzentriert sich auf die multimediale Dimension (die Botschaft, die vermittelt werden soll). Es geht um die Verbesserung des Inhalts. Jede Karte liefert in irgendeiner Weise eine Botschaft, auch wenn nicht jede Karte eine Story Map ist. Die Bedeutung der Geschichte und der durch die Karten vermittelten Botschaft sollte daher nicht unterschätzt werden.

2- Was können wir damit machen?

Geschichten mithilfe von Karten zu erzählen, ist offenbar nichts Neues, wie die **Media Académie** auf ihrer Website betont: «Es handelt sich um einen Dienst, für den Google Maps und seit kurzem auch OpenStreetMap schon lange genutzt werden. Diese Dienste sind für die Datenvisualisierung konzipiert». (Anspielung auf die Möglichkeiten der Visualisierung, aber auch der geographischen Informationsverarbeitung). Neben der großen Vielfalt an Kartentypen geht es darum, *eine Erzählung zu inszenieren*: Die Karte als Inszenierung der Wirklichkeit wird von Nicolas Lambert behandelt. Der Autor verteidigt die Idee, dass es eine kartographische Inszenierung gibt. Er greift die Idee von Philippe Rekacewicz auf, für den *eine geographische Karte wie ein Spiel ist*: Es gibt die Kulisse und die Schauspieler. «Die Kulisse ist der Hintergrund der Karte, ihre Projektion, ihre Verallgemeinerung, die Ortsnamen, der grafische Stil, das allgemeine Layout usw. Die Schauspieler sind die visuellen Variablen, die zur Übertragung der statistischen Informationen verwendet werden. Und eine gelungene Karte, die gut inszeniert ist, ist eine Karte, bei der diese beiden Aspekte so zusammengeführt werden, dass jedes Element letztlich dazu beiträgt, eine räumliche Geschichte zu erzählen».

Eine interessante Dimension von Story Maps ist in der Tat die Möglichkeit, *Lebensgeschichten* zu kartieren. Mehrere Artikel in der Sonderausgabe der Zeitschrift M@ppemonde bestehen auf dem Interesse an der Überschreitung räumlicher und zeitlicher Dimensionen. Es geht darum, *Zeitlichkeit und gelebte Erfahrung* in einer wissenschaftlichen Kartographie zurückzuführen, die allzu oft objektiv und körperlos sein will. Dies eröffnet Perspektiven für die Kartierung von Entdeckerreisen, aber auch von Reisen von Migranten, die oft aus Irrtümern bestehen. Migranten-Story-Maps haben die Botschaft, das Bewusstsein für die Notlage von Migranten zu schärfen mit dem Bewusstsein, dass Emotionen nicht aus der gelebten Erfahrung entfernt werden können.

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

Durch die Entdeckung sowohl ihres Lebensweges als auch ihrer Erfahrungen, ihres Know-hows, ihrer Fähigkeiten wird die bestehende Distanz zwischen Einheimischen und der Migrationsbevölkerung tatsächlich verringert.

Die Verwendung der digitalen Kartierung ist eine Methode, die bisher bei der Arbeit von Fachkräften und Freiwilligen, die mit Migranten arbeiten, noch nicht eingesetzt wurde. Dieser innovative Ansatz, der von Pistes Solidaires bei der Bekämpfung des Schulabbruchs eingesetzt wird, hat gezeigt, wie sehr der Einsatz dieses Instruments die Kommunikation erleichtern kann. Die Übertragbarkeit dieses Instruments wurde erstmals während einer Bildungsmobilität des KA2-Projekts «Tell Your Story» demonstriert, wo sein Einsatz seine Wirksamkeit unter Beweis stellte, als Schulabrecher mit Migrationshintergrund ihre Reise mit anderen jungen Menschen zusammen erleben konnten. Dies bestätigte die Nützlichkeit dieses Instruments beim Abbau von Stereotypen über Migranten.

3- Story-Map-Tools zum Entdecken und Experimentieren:

Heutzutage gibt es eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen, die es uns ermöglichen, digitale Landkarten zu erstellen. Hier ist ein komparatives Raster von Story-Map-Tools in einem Artikel, der in der Zeitschrift M@ppemonde veröffentlicht wurde. Im Folgenden finden Sie einige dieser Werkzeuge.

ArcGIS

Seit 2014 bietet ESRI über seine Website storymaps.arcgis.com eine einheitliche Plattform für die Erstellung narrativer Karten an. Der Begriff Storymap (oft in einem einzigen Wort) ist eng mit ESRI verbunden, das über seine Plattform ArcGIS Online eine Reihe von Werkzeugen und geografischen Daten mit vordefinierten Modellen zur Verfügung stellt, um das Kartenlayout an das Projekt anzupassen. Die Story-Map-Plattform von ESRI bietet ein umfassendes Werkzeug, das mehrere Verwendungsmöglichkeiten bietet: animierte Präsentation einer oder mehrerer Karten, Export in Form einer Diashow und die Erstellung eines echten interaktiven Atlas. Es ist jedoch notwendig, ein Konto auf der Plattform zu eröffnen und über eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung zu verfügen. ArcGIS ist eine kostenpflichtige Plattform.

Cov'on

Cov'on ist eine Anwendung, die es ermöglicht, eine spielerische und interaktive Kartographie zu erstellen, die es möglich macht, einen Lebenslauf zu gestalten. Sie bietet eine große Auswahl an Symbolen und Piktogrammen, um eine Geschichte zu erzählen, die Identifizierung von Ähnlichkeiten und Konvergenzpunkten zwischen verschiedenen Lebenswegen, die Anerkennung von Unterschieden und die Aufwertung von singulären Identitäten. Diese Anwendung wurde im Rahmen eines Labors für soziale Innovation entwickelt, das älteren Menschen in französischen Pflegeheimen (EHPAD) ermöglicht, ihre Geschichte zu erzählen und eine Beziehung zum Pflegepersonal herzustellen. Diese Anwendung ist ebenfalls gegen eine Gebühr erhältlich.

Mapstory

Mapstory integriert eine interaktive Zeitleiste. Sie ist von einer anderen Philosophie inspiriert, da es sich um ein Open-Source-Werkzeug handelt, das zeitgenössische, soziale und ökologische Themen in Form von Karten hervorheben soll.

<http://mapstory.org/>

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

StoryMaps.js

Es handelt sich um ein kostenloses Tool, das in den Medien und für pädagogische Anwendungen immer häufiger eingesetzt wird. Siehe zum Beispiel die von der **Akademie von Reims** empfohlene pädagogische Einheit über den Cashew-World Circuit oder diese Arbeit über **Gustave Eiffel**. StoryMaps.js wurde auch dazu verwendet, Forschungsergebnisse über die Vielfalt und das Alter der Weine in **Griechenland** zu präsentieren.

<http://storymap.knightlab.com/>

Tour Builder (Google)

Der 2013 von Google gestartete Tour Builder verwendet Google Earth als Kartenmedium. Der Tour Builder ist eine neue Möglichkeit, den Menschen die Orte, die man besucht hat, und die Erfahrungen, die man unterwegs gemacht hat, mit Google Earth zu zeigen. Es ermöglicht die Auswahl von Orten direkt auf der Karte, das Hinzufügen von Fotos, Text und Videos und die anschließende Freigabe der Erstellung. Sie können Ihre Karten direkt erstellen, indem Sie sich mit einem Google-Konto anmelden.

<http://tourbuilder.withgoogle.com/>

Tripline

Als Tour Builder ist Tripline eher eine Touristenattraktion. Es ist eine Möglichkeit, zu kommunizieren, indem man Orte auf einer Karte identifiziert. Tripline fügt dieser Kommunikation eine soziale Ebene hinzu.

<http://www.tripline.net/>

Cart(o)Graff

Die Anwendung wurde von Urban Expé entwickelt, einer Design-Agentur im Bereich Tourismus und innovativer Freizeitaktivitäten. Sie ermöglicht es, Bilder dort zu teilen, wo sie aufgenommen wurden, und Geschichten oder geo-lokalierte Darstellungen im Routen-Modus zu produzieren. Sie ist frei zugänglich.

<http://app.cartograff.fr/>

Neatline

Neatline wurde nach einer Strategie der Archivierung und Ausstellung von digitalen Artefakten entwickelt, die es erlaubt, diese Artefakte räumlich und zeitlich zu organisieren und zu strukturieren. Die Karte wird dann zu einem Navigationsmodus innerhalb dieser Erzählungen und Erzählsammlungen, wodurch bestimmte räumliche Strukturen entstehen können. Diese Tiefenkartierung ist auch eine langsame Kartierung, da die Verwendung von Neatline eine viel längere Lernzeit erfordert als bei anderen Anwendungen (etwa 30 Stunden statt einem Dutzend Stunden bei anderen). Neatline ist vielmehr ein grafisches Mapping-Tool, das eine große Flexibilität in den Darstellungsmodi bietet, aber wenig Funktionalität zur Automatisierung von Darstellungen.

<http://neatline.org/>

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

TimeMapper

TimeMapper ist ein Projekt der Open Knowledge Foundation Labs. Es erlaubt die Verwendung einer Reihe von Open-Source-Komponenten (TimelineJS, ReclineJS, Leaflet, Backbone und Bootstrap), um eine TimeMap aus einer Karte und einer Zeitleiste zu erstellen.

<http://timemapper.okfnlabs.org/>

Kontinentalist

Kontinentalist ist keine Anwendung, sondern eine Website, die Beispiele für Story Maps zu einer großen Anzahl von Themen (Geschichte, Umwelt, Techniken, Gesellschaft, Politik, Religion, Reisen...) bietet. Der Zugang zu den Geschichten ist kostenlos.

<http://kontinentalist.com/stories/>

Terrastories

Terrastories ist eine Anwendung zur Erzählung von Geogeschichten, die es indigenen Gemeinschaften ermöglichen soll, ihre eigenen mündlichen Überlieferungen an Orten zu lokalisieren und zu kartografieren, die für sie von Bedeutung sind. Die Anwendung, die sowohl online als auch offline funktioniert, wurde vom Amazon Conservation Team von Mapbox entwickelt und auf Github zur Verfügung gestellt.

<http://www.amazonteam.org/terrastories/>

Wevis storymap

Es ist ein einfach zu bedienendes Werkzeug für Lehrer und Schüler. Das Ziel ist es, auf der Karte Markierungen zu erstellen, um die zu unternehmenden Schritte zu definieren. Ein Schritt kann als ein Ereignis angesehen werden. Das Werkzeug eignet sich besonders gut, um einen Rundgang zu zeigen, die Etappen eines Ereignisses zu verfolgen oder eine didaktische Route zu erstellen.

<http://www.wevis.ch/>

<http://app.wevis.ch>

STORY TELLING IN DER NON-FORMALEN BILDUNG⁵

Die Erzählung wird häufig als eine sehr kraftvolle und wertvolle nicht-formale Bildungsmethode verwendet. Sie wird von Pädagogen, Jugendbetreuern und Lehrern verwendet. Es erscheinen verschiedene Arten von Geschichten, persönliche Geschichten, bekannte Geschichten, ungeschriebene Geschichten, die vor Ort entstanden sind. Das Erzählen von Geschichten schafft ein sicheres und inspirierendes Umfeld für diejenigen, die sich beteiligen, sie können entdecken, kommunizieren, reflektieren. In der Bildung kann diese Form des Erzählens dazu eingesetzt werden, Bewusstsein zu schaffen, Verständnis zu fördern, zum Nachdenken und zur Diskussion einzuladen, Neugier zu wecken und Identität zu schaffen. Es gibt viele Werte, Gefühle, Konzepte! Viele Ziele und beliebige Lernthemen können in diese Erzählungen aufgenommen werden.

⁵ Sandra Horea, Marcus Vrecer. (2016.) Storytelling Cookbook – a practical guide for teachers, youth workers and educators on how to use storytelling to enhance creativity and learning,

VI. DER UNTERSCHIED ZWISCHEN NON-FORMALER UND INFORMELLER BILDUNG SOWIE VOLKSBILDUNG

In Frankreich oder in den Ländern der Europäischen Union können wir eine strukturierte Darstellung der allgemeinen und beruflichen Bildung bekommen. In anderen Ländern gibt es verschiedene Arten der formalen, informellen und Volksbildung.

Es gibt mehrere Kriterien, um sie zu unterscheiden:⁶

- Nationale Institutionen (Schul- und Universitätssystem)
- Organisierte Strukturen (Schule oder andere: NGOs, Vereinigungen, außerschulische , Gesundheits-, Volks- und Berufsorganisationen usw.)
- Identifizierung eines bestimmten Zielpublikums (Altersgruppe, spezifische Bevölkerung)
- Das Bildungsziel mit lesbarer Intentionalität (erwartetes Wissen, Lehrplan, Anerkennung des bisherigen Lernens).

⁶ Thierry Ardouin. Formation. Dis-moi qui tu es ? Éducation formelle – Non formelle – Informelle. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019) <<https://ec.europa.eu/epale/fr/blog/formation-dis-moi-qui-tu-es-education-formelle-non-formelle-informelle>>

STORY MAPPING - I02

1. FORMALE BILDUNG BEINHALTET DIE VIER OBEN GENANNTEN KRITERIEN.⁷

In der Schule, an der Universität (Bildungs- oder Ausbildungseinrichtung oder am Arbeitsplatz) wird letzteres in Schulen oder Universitäten von Lehrern als Teil des Lehrplans unterrichtet.

Diese Ausbildung bezieht sich auf ein strukturiertes und organisiertes Bildungssystem. Diese Art der Ausbildung ist durch Einzigartigkeit, Programmierung und organisierte Strukturen gekennzeichnet, die horizontal (homogene Altersgruppen, standardisierte Zyklen) und vertikal (Programmierung, hierarchische Zyklen) aufgebaut sind. Der Unterricht ist universell, mit dem Ziel einer allmählichen Kontinuität im Laufe der Zeit, auf Vollzeitbasis. Sie setzt sich im Allgemeinen aus mehreren Programmen zusammen. Diese Programme können allgemeine oder technische und berufliche Ausbildungsprogramme sein. Dieser formale Unterricht ist im Allgemeinen von dem Lernenden gewollt, dessen Zweck es ist, eine Zertifizierung oder ein Diplom zu validieren.

2. NON-FORMALE BILDUNG⁸

Sie erfüllt drei der oben genannten Kriterien. Sie wird für ein Publikum verwendet, das festgelegt und freiwillig ist und spezifische Bildungsziele erfüllen kann. Sie richtet sich an Menschen aller Altersgruppen. Sie kann innerhalb oder außerhalb offizieller Institutionen stattfinden. Diese Art der Ausbildung kann z.B. in Workshops, Seminaren, organisierten Kursen, Aktivitäten usw. eingesetzt werden. Je nach Land kann diese Bildung die Alphabetisierung von Erwachsenen, die außerschulische Erziehung von Kindern, Lebenskompetenzen, Gesundheitserziehung, berufliche Fähigkeiten und allgemeine Kulturprogramme umfassen. Dazu gehören auch die Vorbereitung auf eine aktive Staatsbürgerschaft und das Erlernen sozialer und beruflicher Fähigkeiten. Die Programme entsprechen weder hinsichtlich ihrer Dauer noch ihrer Ziele den Schullehrplänen. Das Ziel ist nicht das Erreichen eines Diploms, einer Zertifizierung.

Nicht-formale Bildung basiert auf Erfahrung, Aktion und vor allem auf den Bedürfnissen der Teilnehmer. Diese Art von Bildung wird meist von Vereinigungen, Nichtregierungsorganisationen oder religiösen Gruppen angeboten. Diese Art des Lernens kann auf eigene Initiative durchgeführt werden.

⁷ Sylvie Ann Hart. Apprentissage formel, informel et non-formel, des notions difficiles à utiliser et pourquoi... ? {En ligne} (Consulté le 26/06/2019) <<https://oce.uqam.ca/article/apprentissage-formel-informel-non-formel-des-notions-difficiles-a-utiliser-pourquoi/>>

⁸ Apprentissage non formel : Apprendre par la pratique. Portail européen de la jeunesse. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019) <https://europa.eu/youth/eu/article/54/1731_fr>

STORY MAPPING - I02

3. INFORMALE BILDUNG

Sie berücksichtigt keines der oben genannten Kriterien. Es handelt sich um eine Ausbildung, bei der ein Individuum mit Wissen und Fähigkeiten aus seinem täglichen Umfeld, aus seiner Privatsphäre, wie z.B. der Familie, der Arbeit, der Freizeit, dem Reisen, den Medien bereichert wird. Es gibt keine spezifischen Programme oder Ziele.

Diese Ausbildung entspricht nicht der Programmierung und findet nicht in Institutionen oder offiziellen Einrichtungen statt. Im Allgemeinen ist der Erwerb von Wissen und Know-how nicht vorhergesehen und wird erst im Anschluss daran realisiert. Bildung ist zunehmend präsent, insbesondere in der Erwachsenenbildung. «Reisen ist jugendlich.» In gewisser Weise sind wir alle von diesem Lernen betroffen, da wir alle unterschiedliche Lebenserfahrungen haben. Dank der neuen Technologien, des Wachstums des Internets und der sozialen Netzwerke sind wir in der Tat schnell informiert, analysieren und eignen uns Wissen an.

In den 1970er Jahren betonte der kanadische Forscher Allen Tough, dass das institutionalisierte, organisierte und akkreditierte Lernen nur 20% des informellen Lernens ausmachte. ***Man kann überall und ständig lernen!***

4. VOLKSBILDUNG⁹

Volksbildung¹⁰ bedeutet, seinen Platz in der Gesellschaft zu erkennen, seine Handlungsfähigkeit zu erfahren. Das Ziel wäre, sich persönlich zu entwickeln, wir sprechen von Emanzipation, sowohl persönlich als auch kollektiv, denn Lernen wird durch kollektives Handeln erreicht.

Paulo Freire (brasilianischer Pädagoge, Pädagogik der Unterdrückten) sagte: «Niemand erzieht jemanden, niemand erzieht sich allein, die Menschen erziehen sich gemeinsam durch die Welt».

Darüber hinaus versuchen wir, unser eigenes politisches Bewusstsein zu schaffen und uns von den Mechanismen der Vorherrschaft zu emanzipieren, um unsere innere Stärke zu entwickeln. Die Pfeiler einer solchen Bildung wären: Emanzipation, Bewusstsein, Empowerment und soziale Veränderung. «Wenn du willst, kannst du», und Erziehbarkeit: Jeder hat Fähigkeiten.

Das nennt man Empowerment.

⁹ Qu'est-ce que l'Éducation populaire ? {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)
<http://www.education-populaire.fr/definition/>

¹⁰ Regis Balry. Qu'est-ce que l'Éducation populaire ? Site internet CEMEA Pays de la loire. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

STORY MAPPING - I02

VII. EMPOWERMENT

Der Begriff Empowerment¹¹ kam in Frankreich erst in den 2000er Jahren auf. Ein angelsächsisches Wort, das zwei Begriffe verbindet: Macht und den Lernprozess, um Zugang zu ihr zu erhalten. Dieses Wort wird in verschiedenen Bereichen verwendet: im akademischen, pädagogischen, sozialen und beruflichen Bereich usw. Empowerment kann sich sowohl auf ein Wesen als auch auf einen Prozess beziehen.

Individuelles Empowerment ist ein Prozess der Wiederherstellung des Selbstvertrauens. Durch die Entwicklung des Empowerment Prozesses ist Vertrauen bereits Selbstvertrauen, das durch die Verpflichtung zur Übernahme von Verantwortung erworben wurde. In ähnlicher Weise ist es trotz der Schwierigkeiten das Ziel, diese Verantwortung unter diesen schwierigen Bedingungen des Kampfes weiterhin zu übernehmen. Kritisches Bewusstsein

entwickelt sich Seite an Seite mit dem Lernen und der Fähigkeit, sich selbst auszudrücken. Die Fähigkeit, zu denken, zu verstehen und kritisch zu sein, entwickelt sich mit dem Recht, das eine Person erhält oder in Anspruch nimmt, um sich auszudrücken.

Mit dieser Plattform und dank des nicht marktwirtschaftlichen Austauschs zwischen Einheimischen und Migranten möchten wir eine soziale Verbindung zwischen diesen beiden Bevölkerungsgruppen schaffen, die sie einander näher bringen würde, aber nicht nur. Indem sie ihre Dienste anbietet, zeigen die Migranten, dass sie über Kompetenzen verfügen und auf Bedürfnisse reagieren können und umgekehrt. Es ist für jeden Menschen schwierig, untätig zu sein. (z.B. Arbeitslosigkeit, Ruhestand)



¹¹ <http://www.cemea-pdll.org/Qu-est-ce-que-l-education>

¹¹ Carole Dane. L'empowerment, un concept pour la France ? {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://www.cairn.info/revue-vie-sociale-2007-2-page-59.htm>

¹² La prise de pouvoir. Shema. Site web. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<Http://www.thinkstockphotos.fr/image/photo-empowerment/482819040>

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

Das Ziel wäre hier, dass Migranten durch ihre Handlungsfähigkeit ihr Selbstvertrauen zurückgewinnen. Sich ihrer Fähigkeiten und Kompetenzen bewusst zu werden, Entscheidungen zu treffen und Herausforderungen anzunehmen. In der Tat würde dies zu einer Verbesserung der Fähigkeit des Einzelnen zur Selbsthilfe führen, die es ihm erlaubt, nicht als passiver und ignoranter Mensch, chancenlos und machtlos in der heutigen Gesellschaft wahrgenommen zu werden, sondern als autonomer Mensch, der bereit und zuversichtlich ist, seine eigenen Möglichkeiten zu schaffen.

Die Aufgabe von Sozialarbeitern bei der Arbeit mit Migranten besteht in der Tat darin, das Empowerment¹³ mit ihnen und nicht anstelle von ihnen zu vertiefen. Daher ist es wichtig, das Empowerment in Gruppen in schwierigen Situationen zu fördern, damit sie wissen, dass sie nicht allein sind und dass Menschen anwesend sind, um ihnen zu helfen. Migranten können ihre Handlungsfähigkeit entwickeln, um ihre persönlichen und beruflichen Ziele zu erreichen.

«« Der Begriff Empowerment stellt die Vormachtstellung von Sozialarbeitern gegenüber Einzelpersonen oder Gruppen, die sich in einer schwierigen Lage befinden, in Frage. Er prangert die Tatsache an, dass an ihrer Stelle gedacht und gehandelt wird. Die Sozialarbeiter, die sich darauf beziehen, bauen zusammen mit der betreuten Person oder Gemeinschaft Maßnahmen auf, die es ihnen ermöglichen, die Hindernisse zu überwinden, die ihren Fortschritt behindern.», erklärt Bernard Vallerie, Direktor der Abteilung für Sozialkarrieren bei IUT2 in Grenoble.

¹³ Katia Rouff. L'émancipation par l'empowerment. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)
<<https://www.lien-social.com/L-emancipation-par-l-empowerment>>

STORY MAPPING - I02

VIII. DIE ROLLE DES VERMITTLERS

Das von Fachleuten und Freiwilligen geschaffene Lernumfeld muss gegenseitiges Vertrauen schaffen beziehungsweise muss die gegenwärtige Haltung gewaltfrei und vor allem nicht wertend sein und den Respekt gegenüber den Meinungen und Emotionen des anderen fördern. Ziel ist es, die Öffentlichkeit zu ermutigen, an ihrem Selbstbewusstsein ohne Angst zu arbeiten.

Das Feedback der Gruppe während der Sitzungen sollte kein Urteil darstellen, sondern vielmehr Gegenstand von Zuhören, Respekt und Selbsteinschätzung sein.

WÄHREND DER AKTIVITÄTEN:**1. DIE ROLLE DES VERMITTLERS:**

- Vergewissern Sie sich, dass die Ausrüstung und der Ort für den Start der Sitzung bereit sind.
- Erklärung der Ziele der Sitzung
- die Teilnehmer zur Beteiligung motivieren
- Förderung des gegenseitigen Verständnisses
- Werden Sie zum Mediator, wenn es nötig ist.
- Der Hüter der persönlichen Integrität sein
- Eine Verbindung zwischen Partnern, Einheimischen und Migranten darstellen.
- Eine sichere Lernumgebung schaffen¹⁴

2. DIE HALTUNG DES VERMITTLERS

- Tolerant sein
- Empathisch sein
- Geduldig sein
- Flexibel sein
- Aktiv zuhören
- Aufgeschlossen sein
- Verantwortungsbewusst sein
- Motiviert werden und motivieren
- Engagiert sein
- Fokussiert sein
- Positive und dynamisch sein
- Bereit sein zu Übertragen und zu Empfangen

3. DAS WISSEN DES VERMITTLERS:

- Kenntnisse über das Thema
- Zu "wissen, wie man ist".
- Kenntnisse über das Publikum haben, mit dem man arbeiten wird (kulturelle Codes etc.)
- Aktivitäten vorbereiten
- Wissen über non-formale Bildung und andere Arten von Bildung
- Andere lokale Ressourcen für die Arbeit mit Migranten kennen
- Sich selbst kennen

4. DIE FÄHIGKEITEN DES VERMITTLERS

- Formell und informell kommunizieren
- Der Hüter von Zeit und Raum sein
- Wissen, wie man ein Vermittler, aber auch ein Leiter und ein Mitglied des Teams ist
- Bereit sein, an diesem Projekt, diesem Workshop zu arbeiten und Kenntnisse über die Zielgruppe zu haben
- Die Gruppendynamik beachten und wissen wie diese sich wieder aufrichten können
- Über die Verwendung von Storytelling & Storymappingbescheid wissen und wie man sie anwendet
- Sicherstellen, dass die Ziele erreicht werden
- Zusammenfassen und abschließen

¹⁴ EEE-YFU. (2016). *Manuel Coloured glasses*. p. 55-60

IX. AUSBILDUNGS-AGENDA

TAG 1 – MIGRANTEN

S1 – AKTIVITÄTEN, UM VERTRAUEN AUFZUBAUEN

30 MINUTEN

Einleitung

- **PRÄSENTATION:** Vorstellung der Vermittler, wer Sie sind, Ihr Status, Ihre Struktur (in Kürze) und ein Merkmal Ihrer Persönlichkeit. (Manchmal ist es wichtig, einen persönlichen Aspekt der eigenen Person zu teilen, um Vertrauen aufzubauen und die Kommunikation mit anderen zu erleichtern. Wenn wir wollen, dass sie bestimmte Abschnitte ihres persönlichen Lebens teilen, wäre es wichtig, das Gleiche zu tun).
- **TABLE TOUR:** Die Teilnehmer kennenlernen. Name - Vorname - Alter - ein Merkmal ihrer Persönlichkeit - ein Hobby
- **EINLEITUNG ZU ARTEM**
- **ENERGIZER**
- **ERKLÄRUNG DER TAGESORDNUNG**



INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

30 MINUTEN

Schreiben – Zeichnen - Schreiben

Beschreibung	Eine kurze und sehr unterhaltsame Übung, die sehr gut zeigt, wie jedes Detail unserer Zeichnung, unseres Entwurfs oder unserer visuellen Erzählung etwas zur Botschaft beiträgt. Mit einem ganz kleinen Detail, den man dem Kontext hinzufügt, kann man die ganze Bedeutung verändern.
Anzahl der Teilnehmer	Eine Gruppe
Alter der Teilnehmer	keines
Dauer/ Material	30 Minuten / DIN-A4 Blätter – Einen ziemlich großen Raum - Stifte
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Eine Verbindung in den Gruppen herstellen• Lustige Aktivitäten• Erstellung eines Kontexts mit einem bestimmten Werkzeug - Zeichnen und Schreiben
Instruktionen/ Verfahren	<ul style="list-style-type: none">• Alle sitzen in einem Kreis und nehmen ein DIN A4 Blatt in die Hand.• Sie schreiben einen kurzen Satz auf, geben das Blatt anschließend der Person zu ihrer Linken, weiter, die den Satz ohne Worte zu verwenden, zeichnen soll.• Anschließend wird das Blatt so gefaltet, dass die nächste Person nur die Zeichnung sehen kann. Sie soll einen Satz schreiben, in der sie die Zeichnung beschreibt.• Das geht eine Zeit lang immer so weiter.• Die Endergebnisse sind meistens sehr amüsant.
Ratschläge / Evaluation	



INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

30 MINUTEN

S2 – WARUM STORYTELLING?

Story spine (Rückgrat der Geschichte)

Beschreibung	<p>Die meisten Geschichten haben bedeutende Aspekte gemeinsam, sei es eine Prinzessin, ein Ritter, ein Baum oder ein Schüler, der gegen eine Hexe, einen Drachen, den Wind oder einen Lehrer kämpft. Diese Dinge machen das aus, was wir Struktur nennen.</p> <p>Das Ziel ist es, die wichtigsten Momente der Geschichte, d. h. die Wendepunkte, die den Rhythmus unserer Geschichte bestimmen, zu identifizieren, indem uns gezeigt wird, was geschieht.</p> <p>Der Zweck dieser Aktivität besteht darin, den Teilnehmern die Gestaltung eines Szenarios zu präsentieren, damit sie es selbstständig durchführen können.</p>
Anzahl der Teilnehmer	Eine Gruppe
Alter der Teilnehmer	Keines
Dauer/ Material	30 Minuten / DIN-A4 Blätter - Einen großzügigen Raum - Stifte
Ziele	Die Teilnehmer kennen das Szenario. Sie machen sich mit den Hauptelementen einer Geschichte vertraut, während sie versuchen, eine Geschichte nach dem vorgeschlagenen Schema aufzubauen.

STORY MAPPING - I02

Anweisungen/Verfahren

Der Moderator stellt die Struktur des « Story Spine» vor (siehe Ratschläge).

Er teilt die Teilnehmer in zwei Gruppen ein und, mit der ersten Zeile der „Story Spine“ gibt er den Beginn der Geschichte an:

«Es war einmal vor langer Zeit... Da war ein kleines Mädchen, das aus einer Stadt namens Pau kam.»

Jede Gruppe schreibt die Geschichte des «kleinen Mädchens» laut dem folgenden Schema - der „Spine“:

1. Es war einmal...
2. Jeden Tag.....
3. Eines Tages....
4. Und deshalb ...
5. Deshalb.... (kann man so oft wiederholen wie man will)
6. Bis schließlich...
7. Von diesem Tag an

In der Tat können uns die folgenden sieben Sätze helfen, eine Geschichte zu schreiben und sie Szene für Szene bis zu ihrem Höhepunkt und ihrer Auflösung aufzubauen. Und alles beginnt mit diesen drei vertrauten Worten: Es war einmal...

Die Teilnehmer können den Zeitraum ihrer Geschichte (Vergangenheit oder Gegenwart) frei wählen, ihre Figuren erfinden oder sich von ihren eigenen Geschichten oder Erfahrungen inspirieren lassen. Es steht auch frei, den Anfang der Geschichte zu verändern, solange man sich an das Drehbuch hält.

Die beiden Gruppen teilen sich anschließen die erfundenen Geschichten mit.

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

<p>Kommentare</p>	<p>Der Vermittler kann die bereits über das Arbeitsblatt bereitgestellten Informationen ergänzen, indem er die folgenden Seiten einsieht:</p> <p>Zurück zur Story Spine, die auch Beispiele bekannter Geschichten enthält, deren Struktur nach diesem Schema analysiert wurde;</p> <p>Drehbuchschreiben: Die fünf zentralen Punkte der Struktur der Geschichte;</p> <p>STRUKTUR DER GESCHICHTE: Die 5 wichtigsten Wendepunkte aller erfolgreichen Drehbücher;</p> <p>“Was macht einen Helden aus?” - Matthew Winkler;</p> <p>Digitales Geschichtenerzählen – Leitfaden für Pädagogen (von Seite 21 bis 24).</p>
<p>Ratschläge/ Evaluation</p>	<p>Beispiel: Es war einmal, vor langer Zeit... Ob Sie nun genau diese Worte benutzen oder nicht, diese Offenheit erinnert uns daran, dass unsere erste Verantwortung als Geschichtenerzähler darin besteht, unsere Charaktere und unseren Schauplatz zu präsentieren, d.h. die Geschichte zeitlich und räumlich festzulegen. Instinktiv will Ihr Publikum folgendes wissen: Von wem handelt die Geschichte? Wo sind sie, und wann passiert das alles? Sie müssen nicht alle Einzelheiten angeben, aber Sie müssen genügend Informationen bereitstellen, damit das Publikum alles weiß, um die folgende Geschichte zu verstehen.</p> <p>Und jeden Tag... Sobald Sie die Charaktere und den Rahmen festgelegt haben, können Sie damit beginnen, dem Publikum zu erzählen, wie das Leben in dieser Welt jeden Tag aussieht. In «Der Zauberer von Oz» zum Beispiel, wird in den ersten Szenen dargestellt, dass Dorothy sich ignoriert und ungeliebt fühlt und von einem besseren Ort «über dem Regenbogen» träumt. Es ist Dorothys «Welt im Gleichgewicht», und der Begriff «Gleichgewicht» sollte nicht verwechselt werden. Das bedeutet nicht, dass alles in Ordnung ist, sondern nur, dass es so aussieht.</p>

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

Ratschläge/ Evaluation

Bis zu dem Tag, an dem...

Es geschieht etwas, das die Welt der Hauptfigur aus dem Gleichgewicht bringt und sie zwingt, etwas zu tun und zu verändern, etwas zu erreichen, das das alte Gleichgewicht wiederherstellt, oder ein neues Gleichgewicht herzustellen. In der Struktur der Geschichte wird dieser Moment als das auslösende Ereignis bezeichnet, und er ist das zentrale Ereignis, das die Geschichte einleitet. In «Der Zauberer von Oz» hat der Tornado den Vorfall ausgelöst, indem er Dorothy anscheinend weit von zu Hause wegtrug.

Und deswegen...

Ihre Hauptfigur (oder «Protagonist») beginnt, ein Ziel zu verfolgen. Auf der strukturellen Ebene ist es der Beginn des zweiten Aktes, des Hauptteils der Geschichte. Nachdem sie buchstäblich in das Land Oz geworfen wurde, möchte Dorothy verzweifelt nach Hause zurückkehren, aber es wird ihr gesagt, dass die einzige Person, die ihr helfen kann, weit weg lebt. Deshalb muss sie zu Fuß in die Smaragdstadt gehen, um einen geheimnisvollen Zauberer zu treffen. Auf dem Weg dorthin stößt sie auf verschiedene Hindernisse (Apfelbäume, fliegende Affen usw.), die die Geschichte aber nur noch interessanter machen.

Deshalb...

Dorothy hat ihr erstes Ziel erreicht - die Begegnung mit dem Zauberer von Oz - aber das ist noch nicht das Ende ihrer Geschichte. Dank dieses Treffens hat sie nun ein weiteres Ziel: die böse Hexe des Westens zu töten und ihren Besenstiel dem Zauberer zu übergeben. In kürzeren Geschichten haben Sie möglicherweise nur einmal den Teil «deswegen», aber Sie brauchen mindestens einen.

Bis schließlich...

Wir kommen zum dritten Akt und nähern uns dem Moment der Wahrheit in der Geschichte. Dorothy gelingt ihre Aufgabe und überreicht dem Zauberer den Besen der verstorbenen Hexe, so dass er nun sein Versprechen einlösen muss, ihr bei der Rückkehr nach Kansas zu helfen. Und genau das tut er, aber nicht ganz so, wie wir es ursprünglich geplant hatten.

Und von jenem Tag an...

Sobald wir wissen, was passiert ist, erzählen uns die Schlusszeilen, was die Geschichte für den Protagonisten, für andere in der Geschichte und (nicht zuletzt) für uns im Publikum bedeutet. Wenn Dorothy im Bett aufwacht und feststellt, dass sie Kansas nie verlassen hat, lernt sie die Lektion der Geschichte: Was wir suchen, ist oft von Anfang an in uns selbst.



INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

2 STUNDEN & 30 MINUTEN

Die Reise des Lebens abbilden

Beschreibung	Ziel der Übung ist es, Ihre persönlichen Geschichten visuell darzustellen. Die Teilnehmer werden in der Lage sein, ihre Momente im Leben darzustellen, über ihre Reise und ihre Hoffnungen für die Zukunft zu reflektieren.
Anzahl der Teilnehmer	Eine Gruppe
Alter der Teilnehmer	Keine Angabe
Dauer/ Material	120 Minuten (versuchen Sie es in 1h45min zu schaffen) / Din-A4 Blätter / Einen ausreichend großen Raum / Stifte / Einen Videoprojektor / Einen Computer mit Internetverbindung
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Das Selbstbewusstsein und die Reflexion der Teilnehmer stärken.• Wissen erweitern• Um Ihre persönlichen Geschichten visuell darzustellen, kann der Betreffende die Momente seines Lebens durch künstlerische Ausdrucksformen darstellen.• Die Teilnehmer können über ihren Lebensweg und ihre Wünsche für die Zukunft nachdenken.
Anweisungen/Verfahren	Geben Sie jedem Teilnehmer ein großes Blatt Papier und bitten Sie die Teilnehmer, einen kurvigen Weg zu zeichnen. Bitten Sie sie, in der Mitte des Weges einen Kreis zu zeichnen. Bitten Sie sie, auf die linke Seite des Weges «bereits zurückgelegter Weg» und auf die rechte Seite «der Weg, der kommen wird» zu schreiben. Rückblick (30 Min) 1. Bitten Sie die Teilnehmer zu Beginn, über ihre Herkunft nachzudenken und diese Elemente einzubeziehen.

STORY MAPPING - I02

**Anweisungen/
Verfahren**

- Zum Beispiel Orte, Kultur, Sprache und/oder Spiritualität.
2. Bitten Sie sie, über ihre Gefährten während dieser Reise nachzudenken. Sie können Einzelpersonen, Gruppen, Gemeinschaften oder Organisationen sein. Bitten Sie sie, Menschen verschiedener Generationen einzubeziehen, damit sie unsichtbare Freunde, spirituelle Leiter, Haustiere usw. einbeziehen können.
 3. Bitten Sie sie, einige der Lieblingsorte zu zeichnen oder aufzulisten, die sie bisher auf dieser Reise besucht haben.
 4. Bitten Sie die Teilnehmer, zwei Schritte auf ihrem Weg zu identifizieren. Fragen Sie sie, welche wichtigen Dinge sie bereits erreicht haben und dass sie diese auf ihrem Weg darstellen.
 5. Bitten Sie sie, einen Berg und einen Fluss zu zeichnen, um zwei Hindernisse zu symbolisieren, die sie bereits überwunden haben.
Bitten Sie sie, anzugeben, wie sie die Hindernisse überwunden, gemieden oder umgangen haben.
 6. Bitten Sie die Teilnehmer, das Survival-Kit ganz oben auf dem Blatt zu zeichnen. Dort müssen sie aufschreiben, was ihnen in schwierigen Zeiten geholfen hat. Das können Werte, Fähigkeiten, Menschen, Sprichwörter oder Lieder sein.
- In die Zukunft blicken (30 Min)**
1. Bitten Sie die Teilnehmer, ihre Hoffnungen, Träume und Wünsche gegen Ende der Reise aufzuschreiben. Jeder kann für sich selbst, seine Familienmitglieder, seine Freunde und sogar für zukünftige Generationen handeln.
 2. Bitten Sie die Teilnehmer, einige der Orte zu identifizieren, die sie während der restlichen Reise sehen möchten, und bitten Sie sie, diese auf dem Weg zu markieren.
 3. Bitten Sie die Teilnehmer, die bereits unternommenen Schritte zu überprüfen und die folgenden drei Meilensteine für die Zukunft zu markieren. Beachten Sie, dass diese Meilensteine, die sie auch wirklich erreichen wollen, realisierbar sein sollten.
 4. Bitten Sie die Teilnehmer, auf dem Weg in die Zukunft einen Berg zu zeichnen, der ein Hindernis symbolisiert). Fragen Sie sie, wie sie und ihre Reisegefährten versuchen werden, diese Schwierigkeit zu umgehen, zu vermeiden oder zu überwinden. Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, wie sie stark bleiben können, da sie sich diesen Problemen stellen werden.
sie, wie sie und ihre Reisegefährten versuchen werden, diese Schwierigkeit zu umgehen, zu vermeiden oder zu überwinden. Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, wie sie stark bleiben können, da sie sich diesen Problemen stellen werden.

STORY MAPPING - I02

Anweisungen/ Verfahren

5. Bitten Sie die Teilnehmer schließlich, die Lieder, die sie mitgenommen haben, zu markieren und auf ihrem Weg vorwärts zu singen. Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, warum diese speziellen Lieder auswählen, was sie aussagen und was sie ihnen bedeuten.

Rückblick (30 Min)

1. Geben Sie den Teilnehmern Zeit, über ihre Reise nachzudenken.
2. Fragen Sie die Teilnehmer, welche positiven Erinnerungen sie in Zukunft mitnehmen werden.

Sie sollen als Sterne auf ihrer Reise zeichnen. Sie können Geräusche, Kuriositäten, Geschmäcker, Berührungen oder Gerüche enthalten, mit denen sie verbunden sind. Fragen Sie sie, wer bei diesen Erinnerungen eine wichtige Rolle gespielt hat und warum. Jede dieser Erinnerungen ist für sie wichtig. Sie sollen darüber nachdenken, was diese Erinnerungen ihnen und ihren Mitreisenden bieten. Bitten Sie sie, die Antworten auf diese Fragen in oder neben den Sternen zu positionieren.

3. Bitten Sie die Teilnehmer, ihre Wege zu benennen, um zu symbolisieren, was diese Reise des Lebens für sie bedeutet.

4. Bitten Sie die Teilnehmer schließlich, alles, was sie gesagt haben, noch einmal durchzugehen. Fragen Sie sie, ob sie der Person, die gerade erst ihre Reise antritt, eine Nachricht zukommen lassen wollen und welche Lektionen sie gelernt haben, die sie gerne mit anderen teilen würden.

Über die Reise sprechen (30 Min)

Wenn alle «Reisen des Lebens» vorbei sind, geben Sie den Teilnehmern Zeit, um herumzugehen und sich die Geschichten der anderen Teilnehmer anzusehen. Versammeln Sie die Teilnehmer im Kreis und bitten Sie einen Freiwilligen, seine Geschichte zu erzählen.

Bitten Sie jeden einzelnen, die Geschichte der Reise zu erzählen. Die Bilder, die jeder gezeichnet hat, repräsentieren das Leben jedes Einzelnen anhand der Schritte, die den zeitlichen Dimensionen folgen. Bitten Sie alle Gruppen, ihre volle Aufmerksamkeit der Person zu widmen, die gerade ihre Geschichte erzählt. Bitten Sie die Gruppenmitglieder, zu warten bis der Erzähler zum Ende gekommen ist, bis man Fragen und Kommentare abgibt. Nehmen Sie sich für jede Geschichte 5 bis 7 Minuten Zeit.

Wenn die Gruppe zu groß ist, sodass nicht alle die Geschichten mitteilen können, können Sie die Teilnehmer in zwei kleine Gruppen von 5-6 Personen aufteilen.

Beenden Sie die Aktivität, indem Sie reflektieren, wie sich die Teilnehmer die Aktivität empfunden haben, was am schwierigsten zu behandeln war und wie sie sich fühlten.

Stellen Sie fest, ob sie etwas Neues entdeckt oder vergessen haben.

Stellen Sie eine Reihe von Fragen, um die Gruppendiskussion anzuregen:

- Wie war es für Sie, dieser Gruppe Ihre Geschichte zu erzählen?
- Wie war es für Sie, all diese Geschichten zu hören?
- Welche Kenntnisse haben Sie über sich und Ihren Freund in der Gruppe gewonnen?



INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

Ratschläge / Evaluation

Der Vermittler muss die Teilnehmer begleiten und ihnen durch den Dialog helfen, die wichtigsten Elemente ihres Lebens zu erkennen. - Der Vermittler muss seine «Lebensreise» zeichnen, bevor er die Aktivität mit dem Teilnehmer durchführt.

40 MINUTEN

Energiespender

S3 – DIGITALES GESCHICHTENERZÄHLEN

Aktivität zum Erzählen von Geschichten (technischer Beitrag zur Erzählung)

Warum Geschichten erzählen?

Beschreibung	Präsentation verschiedener Geschichten: Der Vermittler stellt einige Beispiele von Geschichten vor. Bitten Sie die Teilnehmer, genau zuzuhören und sich auf den Inhalt zu konzentrieren. Nachdem jede Geschichte vorgestellt wurde, teilt der Vermittler die Teilnehmer in drei Gruppen ein. Laden Sie die Teilnehmer ein, ihre Lieblingsgeschichte auszuwählen, sie sollten ihre Argumente und Meinungen vorbringen.
Anzahl der Teilnehmer	Eine Gruppe
Alter der Teilnehmer	Keine Angabe
Dauer/ Material	30 Minuten / Fotos - Videos – Nie- dergeschriebene Geschichten
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Das Ziel dieses Moduls ist es, die Vorteile des Erzählens einer Geschichte mit Hilfe digitaler Werkzeuge zu präsentieren.• Die Teilnehmer lernen verschiedene Aspekte des Geschichtenerzählens mit unterschiedlichen Mitteln (geschriebene Geschichte, Foto, Video) kennen.

STORY MAPPING - I02

Anweisungen/Verfahren

SCHRITT 1

- Präsentation verschiedener Geschichten: Der Vermittler stellt einige Beispiele von Geschichten vor. Bitten Sie die Teilnehmer, genau zuzuhören und sich auf den Inhalt zu konzentrieren. Nachdem jede Geschichte vorgestellt wurde, teilt der Vermittler die Teilnehmer in drei Gruppen ein.

Beispiel einer kurz geschriebenen Geschichte: Ein Traum wird wahr (Daniel)
<https://www.values.com/your-inspirational-stories/3081-a-dream-come-true>

- Beispiel einer Fotoreportage: « Mein liebes Orlando» Foto
- Serie: Fotoserie mit persönlichen Geschichten von Menschen über das Nachtclub-Shooting
https://www.buzzfeed.com/skarlan/dear-world-series?utm_term=.elEkRnRgN#.tspw282vo
- Beispiel einer Videogeschichte :Angelas Geschichte
<https://digitaleartheu.maps.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=59bf8918b6dd-4c299ab55a4cc46dc0e5>

DIGITALE GESCHICHTEN

- Beispiel Videogeschichten: Joelys Geschichte - Digitale Geschichte:
<http://tellyourstorymap.eu/fr/joelys-story/>

Beispiel Videogeschichten: Stevens Geschichte - Digitale Geschichte:
<https://www.bristolstories.org/story/226?autoplay=true>

Geschichten :

https://www.youtube.com/channel/UCrE2IT-piUwLE7vbU_svo1sQ/playlists

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

Anweisungen/Verfahren	<p>SCHRITT 2 Aktivität: Jede Gruppe schreibt, welche Geschichte die wirkungsvollste ist und warum. Bitten Sie die Teilnehmer, ihre Schlussfolgerungen zu präsentieren.</p> <p>SCHRITT 3 Diskussion mit den Teilnehmern: Laden Sie die Teilnehmer ein, ihre Meinung zu äußern - positive und negative Aspekte des Erzählens einer Geschichte mit unterschiedlichen Vorzügen.</p>
Ratschläge / Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmer die Möglichkeit haben, eine Internetverbindung herzustellen und auf die Websites zuzugreifen. • Überprüfen Sie, ob die Teilnehmer verstanden haben, was sie getan haben, und ob sie in der Lage sind, eine Verbindung zu ihrer Story Map herzustellen.

50 MINUTEN

Cov'on

S4- ENTDECKUNG VON COV'ON

- Entdeckung von Cov'on
- Verbreitung und Erläuterung des Leitfadens
 - Die Plattform anzeigen
 - Fragen?

1 STUNDE & 15 MINUTEN

(Cov'on)

- Beginnen Sie mit der Erstellung von Karten mit Schlüsselpunkten in Ihrem Leben, erstellen Sie jeden Schritt Ihrer Reise

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

30 MINUTEN

- RÜCKKEHR ZUM VORHERIGEN TAG - Antworten Sie auf Zweifel und Fragen
 - ENERGIESPENDER
 - ERKLÄRUNG DER TAGESORDNUNG

1 STUNDE & 45 MINUTEN

S5 - ERSTELLUNG UND ZUSAMMENSTELLUNG VON KARTEN

- Verwendung der am Vortag gewünschten Materialien
 - Erstellung der Karten

1 STUNDE

- Stellen Sie die Karten fertig

1 STUNDE & 30 MINUTEN

S6 – PRÄSENTATION DER KARTEN

Jeder Teilnehmer stellt seine Karte mündlich mit den von ihm gewünschten und in den vorangegangenen Sitzungen ausgewählten Werkzeugen vor. 15 Minuten pro Karte?

30 MINUTEN

S7 – ZIELE UND EVALUATION

- Erinnerung an die Ziele der Karten, Storytelling und Storymapping.
 - Die Herausforderungen des Trainings und des Projekts.
 - Sammeln von Feedback der Teilnehmer
 - Verwendung von FCC Evaluationen?
 - Fragebögen?



INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

TRAINING MODUL 2 – FACHLEUTE/FREIWILLIGE

S1 – EINLEITUNG

30 MINUTEN

- **PRÄSENTATION:** Vorstellung des Projekts, Vorstellung der Vermittler, wer Sie sind, Ihr Status, Ihren Aufbau (kurz) und ein Merkmal Ihrer Persönlichkeit.
- **TABLE TOUR:** Lernen Sie die Teilnehmer kennen. Name - Vorname - Alter - ein Merkmal ihrer Persönlichkeit - ein Hobby
 - ENERGIESPENDER
 - EINLEITUNG ZU ARTEM
 - ERKLÄRUNG DER TAGESORDNUNG

1 STUNDE

POWERPOINT

- Präsentation der Broschüre in Kurzform mit einer PowerPoint-Präsentation, die die grundlegenden Punkte der Broschüre darstellt (ppt)
 - Präsentation von ARTEM
- Warum verwendet man das Geschichtenerzählen bei Migranten, was ist Storymapping?
 - Die Ziele dieser Sitzungen für Migranten und Fachleute
 - Wer sind die Migranten?
 - Ermächtigung

S2 – AKTIVITÄTEN

1 STUNDE & 30 MINUTEN

Eine Gruppe von 16 Teilnehmern, wird in zwei Gruppen unterteilt

- 30min' Animation: Warum Geschichten erzählen? (Siehe oben)
- 60 min' Coffee Word zur Rolle des Vermittlers

STORY MAPPING - I02

Word café : Die Rolle des Vermittlers

Beschreibung	Die Teilnehmer werden in 4 Teams aufgeteilt und machen ein Brainstorming zu den Fragen, die ihnen nacheinander vorgelegt werden. Ziel ist es, als Team zu reflektieren und die Rolle des Vermittlers zu diskutieren.
Anzahl der Teilnehmer	Eine Gruppe
Alter der Teilnehmer	Keine Angabe
Dauer/ Material	60 Minuten / Din-A4 Blätter- ein ausreichend großer Raum - Stifte - Flipchart
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen Sie eine Verbindung innerhalb der Teams • Gemeinsames Reflektieren der Themen • Erlauben Sie sich über alle Fragen nachzudenken
Anweisungen/Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> • Teilen Sie die 16 Teilnehmer in vier Vierergruppen auf • Statten Sie den Raum mit 4 Tischen und 4 Stühlen aus • Verteilen Sie 4 drehbare Flipcharts mit Fragen, so dass jede Gruppe auf jedem Flipchart ihre Ideen einbringen kann. • Bestimmen Sie eine Person aus der Gruppe, die das letzte Flipchart in ihrem Besitz präsentiert. • Nachbesprechung und Gruppenreflexion über die Rolle des Vermittlers. <p>FRAGEN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Was ist die Rolle des Vermittlers? 2. Welche Kenntnisse sollte er haben? 3. Welche Eigenschaften sollte er haben? 4. Was sollte man als Vermittler niemals tun? <p>NACHBESPRECHUNG : Vorstellung der einzelnen Flipcharts für das Publikum</p>
Ratschläge / Evaluation	



INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

S 3 – ENTDECKUNG VON COV’ON

2 STUNDEN

- Entdeckung von Cov'on
- Verbreitung und Erläuterung des Leitfadens
 - Die Plattform anzeigen
 - Fragen?

Erprobung der Kartenerstellung auf der Plattform, erstellen Sie Ihre Reise entsprechend dem Thema:
mein beruflicher Hintergrund.

S4- PRÄSENTATION DER KARTEN

1 STUNDE

- Abschluss der Erstellung und der Karten
- Beginn der Präsentationen (3 Karten oder 45 Minuten)
Wie man Cov'on animiert und einem Publikum präsentiert

15 MINUTEN

Auf Zweifel und Fragen eingehen
• ENERGIESPENDER

3 STUNDEN & 15 MINUTEN

- Präsentation der Karten
(15 Min pro Teilnehmer)
- Wie man Cov'on vor einem Publikum animiert und präsentiert
 - Evaluation

STORY MAPPING - I02

XI. DAS ARTEM PROJEKT

Das ARTEM-Projekt zielt darauf ab, die Integration von Migranten in lokale Gemeinschaften durch drei Schlüsselaspekte zu erleichtern:

Stärkung der interkulturellen Kompetenzen von Fachkräften und Freiwilligen, die Migranten aufnehmen; Verbesserung der Kompetenzen von Migranten und Schaffung von Verbindungen zwischen lokalen Gemeinschaften und Migrantinnen.

Ausgehend von der Beobachtung, dass das Personal, das Migranten aufnimmt und ihnen hilft, nicht immer mit interkulturellen Kenntnissen und Fähigkeiten ausgestattet ist, versucht ARTEM, ein Bildungsmodell zu entwickeln, um die interkulturellen Fähigkeiten von Menschen, die Migranten in der lokalen Gemeinschaft aufnehmen (Fachkräfte oder Freiwillige) - und umgekehrt - zu entwickeln und zu stärken, und die Eingliederung von Migranten, die zum ersten Mal in die lokalen europäischen Gemeinschaften kommen, durch die Verbesserung ihrer Fähigkeiten zu fördern.

Der ursprüngliche Ansatz des Projekts basiert auf der Erstellung einer Plattform für den Austausch nicht marktbestimmter Dienstleistungen zwischen Einheimischen und Migranten, der Möglichkeit, Begegnungen zu schaffen, sich kennen zu lernen und anderen nützliche Dienstleistungen anzubieten, einfache Antworten zu geben und kleine Alltagsbedürfnisse zu befriedigen. Dazu gehört auch, dass man etwas tut, Aktivitäten ausübt, Zeit für Austausch und Treffen hat, sich nützlich fühlt und für seine Fähigkeiten und Qualitäten anerkannt wird, und zwar mehr als nur für seinen Status.

Das Projekt wird daher ein System des Austauschs von nicht marktgängigen Dienstleistungen verwenden, die auf der Online-Plattform «ARTEM ACCESS» zu finden sind, um die Erreichung der Ziele und Vorgaben zu unterstützen.

Das Projekt wird durch das Erasmus+-Programm der EU finanziert und im Zeitraum von Oktober 2018 bis August 2020 durchgeführt.

Die folgenden Projekte und Aktivitäten werden auf der Webseite ausführlich beschrieben: <<https://www.artemproject.org/>>

XII. DIE PARTNERSCHAFT

pistes solidaires

Pistes-Solidaires ist eine Vereinigung, die ihre Projekte und Aktionen gemäß den vier UNESCO-Säulen der Bildung entwickelt: Lernen zu wissen, lernen zu sein, lernen zu tun, lernen miteinander und mit den anderen zu leben

UNSERE ZIELE

Dass jeder junge Mensch von der einzigartigen Erfahrung der internationalen Bildungsmobilität profitieren kann. Bildung geht Hand in Hand mit Weltoffenheit und dem Verständnis für lokale / globale Zusammenhänge.

UNSERE ARBEIT

- Förderung der europäischen und internationalen Offenheit im Bildungswesen
- Erleichterung der Bildungsmobilität junger Menschen in Europa und der ganzen Welt
- Jede Auslandserfahrung zu einer einzigartigen Erfahrung mit hohem menschlichen und pädagogischen Mehrwert machen

UNSER ANSATZ

Pistes-Solidaires stützt seine Arbeit auf nicht-formale Bildungsmethoden, insbesondere auf solche, die auf erfahrungsbasiertem Lernen basieren.

UNSERE METHODE

Wir schaffen Bildungssituationen, um soziale Fähigkeiten zu entwickeln, das Zusammenleben zu erleichtern und zu lernen, zu sein.

UNSER ARBEITSBEREICH

1/ Jugend und Bildungsmobilität

Der Kern unserer Arbeit ist es, den Zugang zur internationalen Mobilität zu erleichtern. Wir schaffen und bringen Praktikums- und Freiwilligenangebote zusammen, so dass jedes Jahr mehr als hundert junge Menschen eine europäische und/oder internationale Erfahrung machen können.

2/ Soziale und pädagogische Innovation

Forschung und Innovation stehen im Mittelpunkt dieses Arbeitsbereichs. Das Europäische Kooperationszentrum zeichnet sich durch die Schaffung von pädagogischen, sozialen oder soziokulturellen Ressourcen aus, die sich aus Projekten ergeben, die mit europäischen Konsortien umgesetzt werden.

3/ Europe Direct Information Center

Unsere Verpflichtung: über die Europäische Union, die Länder, aus denen sie sich zusammensetzt, ihre Funktionsweise, ihre Bedeutung und ihren Einfluss auf unser tägliches Leben zu informieren, zu beraten, zu erklären, zu begreifen und zu verstehen.

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02



Die Accorderie ist ein Verein, in dem Menschen mehrere Dienstleistungen mit einzigartigen Geldmitteln austauschen können: die Zeit.

Ich kann zum Beispiel um Hilfe bitten, um meine Wand zu streichen, und im Gegenzug kann ich ein paar portugiesische Mahlzeiten für jemand anderen kochen.

Wir sind Teil einer französischen Organisation «Réseau des Accorderies de France». Heute sind wir 36 Accorderies in Frankreich, das Konzept stammt aus Quebec (Kanada).

Das Austauschsystem ermöglicht es den Menschen, ihre Fähigkeiten und das Empowerment aller zu entwickeln.

Außerdem kämpfen wir dank dieses Systems (auf unserer Ebene) gegen finanzielle und soziale Unsicherheit.

Die Accorderie besteht seit 3 Jahren, und hat 300 Mitglieder. Die Mehrheit der Mitglieder sind Frauen (85%), Alleinerziehende und Arbeitssuchende.

Die Mitglieder können alles austauschen, außer: Gesundheitsleistungen, Leistungen, die ihren Beruf betreffen (wegen des ungerechten Wettbewerbs) und Leistungen, die auf kurze Sicht begrenzt werden müssen.

Die Mitglieder können sich dank einer Anwendung im Web mit ihren Profilen (meine Fragen, meine Angebote) austauschen. Sie können sich direkt mit allen Mitgliedern verbinden. Neben dem Austausch schlagen wir jede Woche nette Gelegenheiten vor (Frühstück, Mittagessen, Picknick...)



Verein Multikulturell ist eine nicht-staatliche, gemeinnützige Organisation, die 1993 gegründet wurde. Die Hauptziele der Organisation sind die Förderung der beruflichen, sozialen und kulturellen Inklusion von Migranten und die Förderung des interkulturellen Dialogs und der Bildung.

Die Aktivitäten der Organisation werden in enger Zusammenarbeit mit internationalen und nationalen Partnern, wie z.B. der Tiroler Landesregierung und anderen staatlichen Institutionen, der Wirtschaftskammer, den Arbeitsämtern, Schulen und anderen Bildungseinrichtungen, sowie verschiedenen zivilen Organisationen und Netzwerken organisiert. Durch die langjährige Mitarbeit an verschiedenen Projekten hat der Verein umfassende Erfahrungen in der Leitung nationaler und internationaler Projekte gesammelt.

Die Budgetmittel des Vereins Multikulturell werden von der Tiroler Landesregierung, dem österreichischen Regierungsprogramm sowie von europäischen Programmen und Fonds (z.B. 2019 hauptsächlich Erasmus+, ESF, AMIF und CHAFEA) zur Verfügung gestellt.

Das Personal besteht derzeit aus 9 festangestellten Mitgliedern, die Dienstleistungen in den Bereichen Bildung, Beratung und Gesundheit anbieten, 8 Ausbildern für die Grundausbildung und Sprachausbildung und 2 europäischen Freiwilligen.

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02

Seit mehreren Jahren ist der Verein Multikulturell an einer Vielzahl von Projekten beteiligt (LLL, Daphne, Leonardo; Erasmus+ KA1, KA2, KA3; AMIF; ESF;). Der Verein hat Erfahrungen in der Konzeption und Leitung nationaler und internationaler Projekte gesammelt und die Rolle eines aktiven und engagierten transnationalen Projektpartners übernommen.

Verein Multikulturell ist für den EVS - European Voluntary Services (Europäischer Freiwilligendienst) akkreditiert und an folgende

Netzwerke angeschlossen:

- Tiroler Kulturinitiative (IG Kultur Tirol)
 - Österreichische Kulturinitiative (IG Kultur Österreich)
 - Soziales Netzwerk Tirol
 - Integrationsforum Tirol
 - ANAR – Austrian Network against Racism (Österreichisches Netzwerk gegen Rassismus)
- PARTNERS' PROFILES
- European Multicultural Foundation



Asociación Mundus- *Un mundo a tus pies, mit Sitz in der Stadt Badalona (Barcelona) ist ein Verein, der von jungen Katalanen gegründet wurde, die sich für Mobilität und Austausch sowie für kulturelle Vielfalt und nicht-formale Lernmöglichkeiten für junge Menschen begeistern.*

Die Vereinigung beginnt seine Reise mit dem Ziel, Projekte zu implementieren, die den Kontakt zwischen den Kulturen erleichtern, und mit der Idee, eine integrativere und egalitäre Gesellschaft zu fördern. Sie möchte jungen Katalanen und Europäern die Möglichkeit geben, ihre Kompetenzen zu entwickeln und durch nicht-formale Bildung zu lernen. In den letzten Jahren hat Mundus auch daran gearbeitet, die Lernmöglichkeiten, die Mobilitätsprogramme jungen Migranten bieten, zu erweitern.

Mit einem multidisziplinären Team von passionierten Pädagogen erleichtert und verwaltet Mundus Mobilitätsprojekte in den Bereichen der nicht-formalen Bildung, der beruflichen Bildung und der Erwachsenenbildung; darüber hinaus ist die Organisation auch in mehreren strategischen Partnerschaften engagiert. Deshalb haben wir eine globale Sicht auf die europäischen Mobilitätsprogramme, nicht nur oberflächlich, sondern tiefgreifend in ihren Möglichkeiten, Inhalten und Zielen. Wir glauben, dass wir eine Gruppe sind, die durch unsere eigenen Erfahrungen motiviert ist und durch unsere Arbeit auf die Welt der Möglichkeiten aufmerksam machen will, die Europa uns bietet.

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02



CATRO Bulgaria ist Teil der führenden österreichischen Beratungsgruppe - CATRO Personalberatung und dieBerater® - und bietet topaktuelles Know-how in allen Bereichen des Personalmanagements und der Personalentwicklung.

Seit 2010 unterstützt CATRO seine Kunden in Bulgarien - bei der Anwerbung neuer Talente, der Entwicklung des Mitarbeiterpotenzials, der Personalberatung in Bereichen wie Führungsentwicklung, Leistungsmanagement, Änderungsmanagement und Coaching. Ein wesentlicher Teil unserer Mission ist die Entwicklung und Umsetzung von Projekten zur sozialen Verantwortung von Unternehmen, durch die wir eine Brücke zwischen verschiedenen sozial benachteiligten Gruppen und dem Unternehmenssektor bauen und einen Raum für die Ermittlung von Möglichkeiten für nachhaltige Partnerschaften eröffnen. Wir sind stolz darauf, dass wir als einer der wichtigsten Partner des UNHCR Bulgarien (United Nations Higher Commissioner for Refugees) und ein weiterer relevanter Interessenvertreter als NGO's und öffentliche Behörden anerkannt werden, weil wir uns um die Verbesserung der Chancen für die Beschäftigung und Integration von Flüchtlingen in bulgarischen Unternehmen bemühen.



VIFIN ist ein Wissens- und Forschungszentrum in der Gemeinde Vejle. Wir arbeiten an der Erstellung, der Verbreitung und der Etablierung bewährter Verfahren zur Integration und sozialen Entwicklung auf lokaler, regionaler, nationaler und internationaler Ebene.

Die Stadtverwaltung richtete das Förderzentrum für Integration (VIFIN) im Jahr 2002 ein, um ein Förderzentrum zu gründen, das Wissen über die Integration ethnischer Minderheiten sammelt und verarbeitet und auch Integrationsprojekte und -aktivitäten entwickelt und durchführt.

Im Bereich der Integration liegt die Kernkompetenz von VIFIN in der Entwicklung von digitalem Material, um Dänisch als Zweitsprache zu lernen.

Im Laufe der Jahre haben sich unsere Kompetenzen erweitert und gehen heute über Integration und Sprachenlernen hinaus und umfassen smartes Lernen und pädagogische Innovation mit digitalen Werkzeugen im Allgemeinen. Wir arbeiten auch mit Projekten und Aktivitäten zu den Themen «Smart City», Belastbarkeit und Nachhaltigkeit.

VIFIN bezieht seine Mittel für Projekte und Aktivitäten aus der Europäischen Union, dänischen Ministerien und aus Einkommensgenerierenden Aktivitäten. Wir verstehen uns als eine Kombination aus Förderungszentrum, Projektorganisation und Beratungsagentur.

In der Organisationsstruktur der Stadtverwaltung von Vejle ist VIFIN der Abteilung für Bildung und Lernen zugeordnet.

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - IO2



Das REPLAY Network ist eine Vereinigung von Ausbildern, die auf internationaler Ebene im Rahmen fast aller EU-Programme tätig sind, die sich mit nicht-formaler Bildung, Lernen durch Mobilität und aktiver Bürgerschaft befassen.

Unsere Mission ist die Förderung des sozialen Zusammenhalts, der verantwortungsvollen Teilnahme, der aktiven Bürgerschaft, der Inklusion und der Chancengleichheit, der Beschäftigungsfähigkeit und des aktiven Älterwerdens, der Zusammenarbeit und des Multikulturalismus, um zur Erreichung der Ziele der Strategie Europa 2020 für das Wachstum einer intelligenten, nachhaltigen und integrativen Gesellschaft beizutragen.

Das REPLAY-Netzwerk entwirft, organisiert und entwickelt verschiedene Arten von Trainings- und Bildungsaktivitäten, die sich an Ausbilder, Jugendliche und Erwachsene, Organisationen usw. richten und die nicht-formale Lernen, aktive Methoden und internationale Mobilität nutzen, um zum persönlichen und beruflichen Wachstum des Einzelnen in einer lebenslangen Lernperspektive beizutragen.

Die aktive Methodik basiert auf «Learning by doing», auf dem Experimentieren mit Situationen oder Aktivitäten, die die Reflexion des Einzelnen und der Gruppe sowie die Reflexion des Einzelnen in der Gruppe fördern sollen. In einem Prozess des menschlichen Wachstums hin zu einem zunehmenden Selbstbewusstsein ermöglicht die aktive Methodik den Teilnehmern, etwas über sich selbst zu lernen. Replay Network sieht den Lernprozess während jeder interkulturellen Erfahrung als grundlegend für die Bewältigung der Selbsterfahrung, die Integration und die Entwicklung von transversalen Fähigkeiten, die für das Handeln in einer globalisierten Umgebung erforderlich sind, voraus.

INHALTSANGABE

STORY MAPPING - I02



PiNA wurde 1998 durch die Initiative des Open Society Institute gegründet. Heute ist die Vereinigung für Kultur und Bildung PiNA ein Europe Direct-Informationszentrum, ein regionaler Eurodesk-Partner, ein regionales Zentrum für interkulturellen Dialog, ein regionaler HUB und ein Jugendzentrum mit dem Status, im öffentlichen Interesse im Bereich der Jugend zu arbeiten.

Die Hauptaktivitäten von PiNA sind auf drei Säulen aufgebaut: (1) Stärkung des NGO-Sektors (Anwaltschaft, Bildungsaktivitäten, Netzwerkaktivitäten), (2) Entwicklung einer kritischen und verantwortungsbewussten Gesellschaft (Projektarbeit, Schaffung neuer didaktischer und pädagogischer Methoden, Forschung) und (3) internationale (Ko)Operation (Zusammenarbeit in wichtigen internationalen Fragen, um einen gemeinsamen Handlungsrahmen zu schaffen).

PiNA hat Erfahrung mit der Koordinierung internationaler Projekte (Interreg Danube, Erasmus+, Europe for Citizens, European Social Fund, Norwegens Finanzierungsmechanismus) und verfügt über eine große thematische Reichweite (aktive Bürgerschaft, Jugendbeschäftigung, sozial verantwortliches Unternehmertum, Kapazitätsaufbau von/für NGOs, nicht-formale Bildung), 12 Vollzeitbeschäftigte mit Ausbildungen in den Bereichen Psychologie, Pädagogik, Anthropologie, Philosophie, Politikwissenschaft und Recht sowie mehr als 40 externe Experten. Die Pädagogen und Fachausbilder von PiNA sind in den Bereichen Jugendbildung, soziale Beteiligung, Integration von Immigranten und demokratische Praktiken qualifiziert. Sie führen Kurse und Initiativen durch, die sich an Jugendliche und Erwachsene richten. Sie arbeiten und glauben an die Prinzipien der nicht-formalen Bildung als Werkzeuge zur Entwicklung grundlegender Fähigkeiten, Werte und Ansätze für die ganzheitliche Entwicklung verantwortungsbewusster Bürger. Sie beziehen sich auf verschiedene Techniken, um die Teilnehmer durch eine persönliche Entdeckung, die kritische Reflexionen und ein neues Verständnis der sozialen Modelle, die unsere Gesellschaft umgeben, einzubinden (z.B. die Technik des Theaters der Unterdrückten, die sich an das Modell anpasst und sich von ihm inspirieren lässt, die Technik des kreativen Schreibens von Loesje, das Design von Dienstleistungen und Multimedia).

PiNA ist auf die Entwicklung von Bildungsmodulen und Didaktik spezialisiert und verfügt über drei erfahrene Ausbilder, die für nationale Ministerien, den Europarat, nationale Erasmus+-Betreiber und ähnliche Institutionen gearbeitet haben. PiNA hat Erfahrung in der Organisation und Durchführung von Workshops in Schulen/Jugend-NGOs und hat eine starke Beziehung zu vielen Grund- und Sekundarschulen in Slowenien und zu lokalen und nationalen Jugend-NGOs entwickelt.

STORY MAPPING - I02

BIBLIOGRAPHIE

APPRENTISSAGES FORMELS ET INFORMELS : ENTRE MYSTERES ET REALITES. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<http://www.pedagoform-formation-professionnelle.com/article-apprentissages-formels-et-informels-entre-mysteres-et-realites-partie-1-112040429.html>

Apprentissage non formel : Apprendre par la pratique. Portail européen de la jeunesse. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

https://europa.eu/youth/eu/article/54/1731_fr

Carole Dane. L'empowerment, un concept pour la France ? {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://www.cairn.info/revue-vie-sociale-2007-2-page-59.htm>

Daniel. A DREAM COME TRUE. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://www.values.com/your-inspirational-stories/3081-a-dream- come-true>

EEE-YFU. (2016). Manuel Coloured glasses. p. 55-60

Education permanente (2014), Education non formelle et apprentissages tout au long de la vie, n°199

Exemples d'histoires vidéo : Ma vie et la photographie - Histoire numérique :

https://www.youtube.com/watch?v=cvQGGV_G0wCs

Gasse S. (2007). L'éducation non formelle : genèse d'une interaction entre les faits et idées dans les pratiques éducatives. In Astolfi J-P., Houssaye J., Les idées et les faits font-ils des histoires en éducation ? Penser l'Éducation, Hors Série, 167-174.

Katia Rouff. L'émancipation par l'empowerment. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://www.lien-social.com/L-emancipation-par-l-empowerment>

La prise de pouvoir. Shema. Site web. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<http://www.thinkstockphotos.fr/image/photo-empowerment/482819040>

L'UE et la crise migratoire. Site web. {En ligne} (Consulté 10/07/2019)

<http://publications.europa.eu/webpub/com/factsheets/migration-crisis/fr/>

Matthew Winkler. Qu'est-ce qui fait un héros ? Video Youtube. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA> Lien en anglais

STORY MAPPING - I02

Mathieu Vidard. Dans la tête au carré. 27 Mars 2017 . Podcast.

<https://www.franceinter.fr/embed/player/aod/3aeff5ce-a79e-4976-b276-5cd8c37bdf25>

Qu'est-ce que l'Éducation populaire ? {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<http://www.education-populaire.fr/definition/>

Regis Balry. Qu'est-ce que l'Éducation populaire ? Site internet CEMEA Pays de la loire. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<http://www.cemea-pdll.org/Qu-est-ce-que-l-education>

Sandra Horea, Marcus Vreker. (2016.) Storytelling Cookbook – a practical guide for teachers, youth workers and educators on how to use storytelling to enhance creativity and learning,

Sarah Karlan. Dear Orlando. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

https://www.buzzfeed.com/skarlan/dear-world-series?utm_term=.elEkRnRgN#.tspw282vo

Source INSEE. Origine géographique des immigrés. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019) « {En ligne} (Consulté le 10/07/2019)

http://www.lefigaro.fr/assets/infographie/print/highcharts/graphiques/web_201825_4393_Origine_geographique_des_immigres/web_201825_4393_Origine_geographique_des_immigres.html

Sylvie Ann Hart. Apprentissage formel, informel et non-formel, des notions difficiles à utiliser et pourquoi... ?. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://oce.uqam.ca/article/apprentissage-formel-informel-non-formel-des-notions-difficiles-a-utiliser-pourquoi/>

Thierry Ardouin. Formation. Dis-moi qui tu es ? Éducation formelle – Non formelle – Informelle. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://ec.europa.eu/epale/fr/blog/formation-dis-moi-qui-tu-es-education-formelle-non-formelle-informelle>



pistes s ↗ olidaires

17 bis, rue Pierre et Marie Curie

64000 Pau

France

Tel : +33 559 849 200

Email : contact@pistes-solidaires.fr

<https://www.pistes-solidaires.fr>

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

