

VINNUSTOFA Í STAFRÆNNI SÖGUGERÐ FYRIR FÓLK MEÐ ÞROSKAHÖMLUN

Handbók fyrir leiðbeinendur



Þetta er prentvæn gerð handbókarinnar en netútgáfu hennar er að finna á heimasíðu verkefnisins. Í henni er einungis texti og hún er hugsuð sem hjálpartæki í vinnustofunni. Myndir, stafrænar sögur og viðauka er hægt að nálgast í netútgáfu handbókarinnar.

EFNISYFIRLIT

1 INNGANGUR	4
Bakgrunnur og grundvöllur þessarar handbókar	4
Hverjum er handbókin ætluð?	4
Handbók á auðlesnu máli	5
Fólk með þroskahömlun og þessi handbók	5
2 HVAD ER STAFRÆN SÖGUGERÐ?	6
Stafrænar sögur fyrir alla	7
Stafræn sögugerð stuðlar að ýmiss konar færni	7
Samkvæmt okkar skilningi eru stafrænar sögur EKKI	7
3 STAFRÆN SÖGUGERÐ MEÐ FÓLKI MEÐ ÞROSKAHÖMLUN	8
4 LEIÐBEINANDINN	9
Hlutverk leiðbeinandans	9
Að velja hleðslusteina	10
Að leiðbeina og styðja	10
Að skapa öruggt rými	10
Þjóðið fram aðstoð	11
5 UNDIRBÚNINGUR	13
Staður	13
Hljóðlátta herbergi	13
Efniviður	13
Tækjabúnaður	13
Fjöldi leiðbeinenda	15
Vinnutími	15
Hvernig finn ég þátttakendur og hvernig get ég undirbúið þau?	16
Hópurinn	16
6 HLEÐSLUSTEINAR	18
HLEÐSLUSTEINN 1: Að kynna hvert öðru/ísbrjótar	18
HLEÐSLUSTEINN 2: Að finna söguna	21
HLEÐSLUSTEINN 3: Að skrifa handrit	25
HLEÐSLUSTEINN 4: Söguhringur	27
HLEÐSLUSTEINN 5: Raddupptaka	29
HLEÐSLUSTEINN 6: Að búa til myndir	33
HLEÐSLUSTEINN 7: Tónlist og hljóð	35
HLEÐSLUSTEINN 8: Að klippa söguna saman	37
HLEÐSLUSTEINN 9: Sýning og veisla	40
HLEÐSLUSTEINN 10: Mat/ígrundun með þátttakanda	42

7 MIKILVÆGIR ÞÆTTIR VINNUSTOFUNNAR	44
Hlustun	44
Endurgjöf	44
Minningar	44
Sjálfskoðun/tilfinningavinna	45
Skapandi vinna	45
8 SIÐFRÆÐI OG HÖFUNDARRÉTTUR	47
Siðfræðilegir þættir	47
Velferð þátttakenda	47
Velferð leiðbeinenda	47
Samþykki	48
Höfundarréttur	48
9 AÐFERÐ OG ÍTAREFNI	50
HEIMILDIR	50
UPPLÝSINGAR UM VERKEFNIÐ	51

1 INNGANGUR

Bakgrunnur og grundvöllur þessarar handbókar

Gerð þessarar handbókar er hluti af verkefni á vegum Erasmus+. Verkefnið heitir á íslensku „Stafrænar sögur sem aðferð til að auka færni og valdefla nemendur með þroskahömlun“ en á ensku „Digital Storytelling for up-skilling and empowerment of learners with intellectual disabilities“ eða einfaldlega » DigiStorID«. Meginmarkmið verkefnisins var að þróa nýja námsnálgun með því að laga aðferðafræði stafrænna sagna að þörfum fólks með þroskahömlun. Hægt er að lesa nánar um verkefnið í kafla 9.

Hverjum er handbókin ætluð?

Við viljum bjóða upp á nýstárlegt, valdeflandi og skemmtilegt verkfæri sem nýtist kennurum/starfsfólki sem vinna með fólki með þroskahömlun. Þessi handbók styður þig í að leiðbeina í aðferð stafrænna sagna og auka þannig færni, skilning og valdeflingu fólks með þroskahömlun í krafti þessarar aðferðar.

Gert er ráð fyrir að notendur handbókarinnar hafi grunnþekkingu á stafrænum tólum og klippiforritum og helst einnig á aðferðinni sjálfri. Þeir sem sem vilja nota þessa aðferð verða að minnsta kosti að þekkja vel sitt sagnafólk, fólk með þroskahömlun, og hafa reynslu af því að vinna með markhópnum. Þessi handbók er ekki tæmandi leiðsögn í öllum þáttum aðferðarinnar en stuðningsefni fyrir:

- 1) Kennara, starfsfólk og aðstoðarfólk sem vinnur með fólki með þroskahömlun og vill auka við kunnáttu sína, læra nýja vinnuaðferð og beita henni í starfi sínu.
- 2) Leiðbeinendur í stafrænni sögugerð sem vilja læra um að leiðbeina fólki með þroskahömlun.

Handbók á auðlesnu máli

Samhliða handbók fyrir leiðbeinendur var einnig útbúin auðlesin handbók fyrir fólk með þroskahömlun. Auðlesna handbókin fylgir hleðslusteinunum 10 sem eru grunnskrefin í vinnustofunni. Þessar tvær handbækur er hægt að nota saman í vinnustofu um stafræna sögugerð fyrir fólk með þroskahömlun: þátttakendur geta fylgt auðlesnu handbókinni og leiðbeinendur nota þessa handbók. Sumum leiðbeinendum hefur fundist gagnlegt að afhenda þátttakendum auðlesnu handbókina áður en vinnustofan hefst, þar sem hún truflaði um of einbeitingu við vinnuna ef hún var notuð á meðan á vinnustofunni stóð. Handbókin virkar líka sem góð kynning á vinnustofunni. Sumir þátttakendur hafa getað notað auðlesnu handbókina upp á eigin spýtur, aðrir hafa þurft stuðning leiðbeinandanna. Leiðbeinendur mæta þátttakendum þar sem þeir eru staddir í hverju tilviki. Handbókin á auðlesnu máli er gefin út á dönsku, ensku, finnsku, íslensku, ítölsku, litáísku og slóvensku. Krækjur á útgáfurnar á mismunandi tungumálum er að finna á heimasíðu verkefnisins.

Fólk með þroskahömlun og þessi handbók

Flokkun þroskahömlunar er gerð á ýmsa ólíka vegu. Yfirleitt er slíkt mat gert á vegum opinberra aðila og nýtist þá til að ákvarða þjónustupörf einstaklingsins. Í þessari handbók göngum við út frá því að leiðbeinendur nálgist hvern og einn þátttakanda fyrst og fremst sem einstakling, án þess að einblína á greiningu. Flokkun getur verið gagnleg en við kjósum að byggja á þeirri staðreynd að hver einstaklingur er sérstakur og hefur sínar eigin þarfir, langanir, áhugamál og getu.

Til að mæta þörfum sem flestra kynnum við það sem við köllum hleðslusteina, þar sem hver liður í dagskrá vinnustofunnar býður upp á nokkrar ólíkar leiðir. Það er þá í höndum þess (leiðbeinanda eða persónulegs aðstoðarmanns) sem þekkir þátttakandann að meta hvaða steinn hentar best. Meginlínurnar í þessari aðlögun aðferðarinnar byggja á rannsóknum okkar og reynslu af vinnu með fólki með þroskahömlun. Hleðslusteinarnir eru kynntir nánar í kafla 6.

2 HVAD ER STAFRÆN SÖGUGERÐ

Stafrænar sögur og sögugerð má skilja á ýmsa vegu, en aðferðin sem við notum í þessu verkefni er kölluð Berkeley-aðferðin. Hana þróuðu Dana Atchley og Joe Lambert snemma á 10. áratug síðustu aldar í Berkeley, Kaliforníu í Bandaríkjunum. Þeir skilgreindu stafrænar sögur sem „stutt fyrstu persónu myndbönd, gerð með því að tengja saman hljóðupptöku af rödd, kyrrmyndir og lifandi myndir ásamt tónlist eða öðru hljóði“. Meginhugmyndin að baki aðferðinni er að hver og einn hafi sína sögu að segja.

Aðferðin hjálpar fólki að segja sögu sem það er stolt af, sögu sem það vill deila. Þetta er hópvinna með leiðsögn þar sem hlustað er á þátttakendur og þeir njóta virðingar og þar sem þeir læra einnig að hlusta á aðra.

Segja má að stafræn sögugerð felist í eftirfarandi þáttum, þótt þeir skarist auðvitað og renni saman.

Skapandi vinna

Þátttakendur kynnast hvert öðru og leiðbeinandinn skapar fyrir þau öruggt rými þar sem þau geta deilt persónulegum sögum. Með skapandi æfingum er þátttakendum svo hjálpað til að finna söguna sem þau vilja segja. Þau velja líka myndefni og tónlist sem þau vilja nota í söguna sína.

Söguvinna

Þegar þátttakendur eru búin að finna söguna byrja þau að búa til handrit, hvert fyrir sig. Þar á eftir kemur söguhringur, mikilvægur þáttur, þar sem hver og einn fær tækifæri til að lesa upphátt frumdrög að handritinu og fær svo uppbyggilega endurgjöf frá hinum í hópnum.

Framleiðsla

Þegar handritin eru tilbúin, tekur þátttakandinn röddina sína upp, raddupptakan er svo sett inn í einfalt klippiforrit á tölvu þátttakandans. Þá er sótt myndefni og tónlist/hljóð sem á að nota og byrjað að klippa myndbandið. Að lokum eru myndböndin sýnd öllum hópnum og síðar er hægt að deila þeim á netinu.

Stafrænar sögur fyrir alla

Við notum alltaf einföld og ókeypis klippiforrit svo aðferðin sé öllum opin, óháð efnahag eða menningu þátttakenda. Markmiðið er ekki að búa til fullkomið verk, heldur persónulega sögu hvers og eins þátttakanda. Stafræn söguggerð er öflug tjáningarmiðlun sem gerir einstaklingum fært að koma á framfæri menningarheimi sínum og sögum og láta reyna á sköpunargáfu sína. Stafrænar sögur ljá hverjum og einum persónulega rödd sem gæðir hjartans mál okkar lífi og færir fólk nær hvert öðru með samskiptum, skilningi og persónulegum tengslum.

Stafræn söguggerð stuðlar að ýmiss konar færni, t.d.

- skriftir
- gagnrýnin hugsun
- sjálfskoðun
- mál- og samskiptafærni
- upplýsingalæsi
- mynd- og miðlalæsi
- uppbygging frásagnar
- hlustun
- félagsfærni
- sköpunarfærni
- tæknifærni

Samkvæmt okkar skilningi eru stafrænar sögur **EKKI**:

- fullkomin verk
- skáldverk
- heimildarmyndir
- kynningar
- auglýsingar eða almannatengsl

3 STAFRÆN SÖGUGERÐ MEÐ FÓLKI MEÐ ÞROSKAHÖMLUN

Í upphafi verkefnisins DigiStorID gerðu allir samstarfsaðilar þarfagreiningu hver í sínu landi út frá viðtölum sem tekin voru við fagfólk sem starfar með fólki með þroskahömlun. Meginspurningarnar snérust um þörfina fyrir stafrænar sögur sem aðferð fyrir fólk með þroskahömlun og hvernig best væri að aðlaga uppbyggingu vinnustofunnar að markhópnum. Allir viðmælendur voru spenntir fyrir aðferð á borð við aðferð stafrænna sagna og voru sammála um að þörf væri á henni. Rökin voru þau að hún gæfi þessum jaðarsetta hópi kost á að tjá sig. Aðferðin leggur áherslu á sérstöðu hvers einstaklings og dregur fram fjölbreytileika, sem er mikilvægt því oft er litið á fólk með þroskahömlun sem einsleit hóp. Því getur hún styrkt og hlúð að jöfnuði. Hún veitir þátttakendum tækifæri til að láta rödd sína heyrast, og eins og einn viðmælenda sagði, „Þetta er ekki um þau, heldur *frá* þeim“.

Viðmælendur lögðu áherslu á að aðferðin hentaði mjög vel til að æfa félagsfærni, að hlusta hvert á annað og vinna saman í virðingu, og til að æfa sjálfskoðun, og til að vinna með tilfinningar og minningar. Þeim fannst valdeflingin gríðarlega mikilvæg, sjálfsvirðingin, sjálfsmýndin og stoltið sem fylgja því að taka þátt í þessu ferli. Einnig var lögð áhersla á að aðferðin bætti tæknilega færni, sköpunarfærni og samskiptafærni.

Viðmælendur voru einnig sammála um að starfsfólk þurfi alltaf að kynnast þjónustunotendum betur og að þar geti aðferð stafrænna sagna komið að góðum notum. Aðrir hópar sem gætu notið góðs af henni eru fjölskylda, vinir, skólafélagar, kennarar, aðstoðarfólk í skólanum og tómstundum, samfélög og samtök fatlaðra ásamt stjórnvöldum og öllum sem vilja fræðast um fötlun. Þessi stuttu myndskreið geta komið einstökum þátttakendum að gagni við atvinnuleit. Síðast en ekki síst voru viðmælendur sem höfðu unnið með þessa aðferð áður á einu máli um að bæði þjónustunotendur og foreldrar væru hæstánægð með allt ferlið.

4 LEIÐBEINANDINN

Við mælum eindregið með því að þeir sem eru ókunnugir aðferðinni sæki leiðbeinendanámskeið í aðferð stafrænna sagna ef unnt er, til að öðlast eigin reynslu af ferlinu. Upplýsingar um leiðbeinendanámskeið er að finna á heimasíðu DigiStorID-verkefnisins: www.digistorid.eu.

Yfirleitt er það sú hæfni í mannlegum samskiptum sem flestir starfsmenn/kennarar búa þegar að sem mestu skiptir fyrir leiðbeinanda í aðferðum stafrænna frásagna. Gott er að:

- þekkja sagnafólkið vel
- vera með opinn huga, jákvæður og þolinmóður
- geta vakið áhuga og hvatt - með hliðsjón af getu þátttakendanna
- vera vakandi og geta áttað sig á grunnatriðum hópeflis
- skilja eðli trúnaðar og siðfræði
- átta sig á hvenær þátttakandinn er orðinn þreyttur eða missir einbeitingu og að geta brugðist við á réttan hátt
- að halda eigin skoðunum til hlés og muna að hlutverk þitt er að aðstoða sagnafólkið
- geta aðstoðað sagnafólkið við að nota klippiforritið og gera hljóðupptöku
- geta látið reyna á getu sagnafólksins án þess að gera of miklar kröfur

Hlutverk leiðbeinandans er:

- að ákveða hvaða hleðslusteinarnir henta tilteknum einstaklingi/hópi
- að leiðbeina og styðja þátttakandann vel gegnum hvert skref í vinnustofunni, útskýra hvað gerist næst og gefa nákvæmar og skiljanlegar leiðbeiningar/útskýringar
- að skapa öruggt rými þar sem þátttakendunum líður vel og þau slaka á, þar sem þau virða hina í hópnum og gefa hvert öðru rými til að segja frá
- að koma til hjálpar þegar á þarf að halda í gegnum allt ferlið, kannski að taka að sér að vera penni, hendur eða rödd sagnafólksins

Að velja hleðslusteina

Hugmyndin er að nota alla hleðslusteinana frá 1-10, og leiða þátttakendurna þannig í gegnum allt ferli stafrænnar sögugerðar. Sem leiðbeinandi þarft þú að ákveða hvaða „undir-steina“ á að nota, út frá því hvað þú telur henta þátttakendunum best miðað við færni þeirra og getu. Til þess þarft þú helst að þekkja þátttakendur vel, annars þarftu að afla þér upplýsinga fyrirfram um þau og getu þeirra. Við val á steinum þarf ávallt að taka mið af einstaklingnum. Sumir steinanna eru hópæfingar en þær er alltaf hægt að aðlaga að viðkomandi einstaklingi. Ef þú ert með fjölbreyttan hóp þar sem færnin er ólík, geta þátttakendurnir kannski aðstoðað hvert annað. Ekki vera hrædd við að prófa æfingarnar, jafnvel þótt þú teljir þær vera í erfiðara lagi. Þú gætir uppgötvað óvænta færni, eða nýjar leiðir til að framkvæma æfingarnar!

Að leiðbeina og styðja

Leiðbeinandinn leiðir sagnafólkið í gegnum allt ferlið. Leiðbeinandinn er ekki sérfræðingur eða úrskurðarvald um söguna og leiðbeinandinn á alls ekki að ákveða hvernig sögumaður á að segja söguna sína eða hvað sé best fyrir hann/hana. Líttu á þetta sem fæðingarhjálp. Þú ert til taks fyrir þátttakendurna allan tímann til að hjálpa þeim að koma frá sér sögunni og sinni persónulegu rödd. Vertu sérstaklega vakandi þegar þú vinnur með fólki með þroskahömlun því þá getur komið fram tilhneiging til að hjálpa með því að gera hlutina fyrir fólk. Láttu þátttakendurna gera eins mikið sjálf og mögulegt er og styddu ákvarðanir þeirra, eins þó þú hefðir valið öðruvísi.

Að skapa öruggt rými

Öruggt rými virðist vera alveg sérstaklega mikilvægt fyrir markhópin okkar ef þau eiga að vinna með tilfinningar eða líta inn á við. Það er mikilvægt að þátttakandinn þekki leiðbeinandann til að honum líði vel og sé öruggur. Ef þið þekkið ekki, leggjðu þá sérstaka áherslu á fyrstu tvo hleðslusteina en þeim er ætlað að skapa öruggt rými á meðan þið eruð að kynnast.

Byggðu upp öruggt rými frá byrjun með því að virða mörk þátttakendanna . Gefðu þeim kost á að segja nei. Virtu þögnina og vilja þátttakenda til að tjá sig eða ekki. Þetta er sérstaklega mikilvægt þegar unnið er með fólki með þroskahömlun sem stundum á erfitt með að tjá langanir sínar og réttinn til sjálfsákvörðunar. Leiðbeinandinn verður að vera viðbúinn því að þátttakandinn gæti frekar viljað gera leiðbeinandanum til geðs en að tjá sína eigin skoðun.

Hver sögumaður er einstakur og býr yfir sínum eigin hugmyndum, skoðunum, minningum og getu. Leiðbeinendur eiga að bera virðingu fyrir einstaklingunum í gegnum allt ferlið og koma fram við hvern sögumann sem einstakan persónuleika.

Leitastu við að skapa jákvætt hópefli. Ef hægt er, ætti að sammælast við hópinn um grunnreglur. Þær gætu verið að virða hvert annað, að trufla ekki og að hlusta vandlega hvert á annað. Ef einhver brýtur reglurnar, minntu þá rólega á þær. Leiðbeinendur þurfa að fylgjast með þeim sögumönnum sem eiga við hegðunarvanda að stríða og búa sig undir að varna því að þeir hafi slæm áhrif á hið örugga rými annarra í hópnum.

Skapaðu þægilega umgjörð um vinnustofuna þar sem pláss er fyrir einbeitta vinnu en einnig pláss fyrir þátttakendur til að draga sig í hlé og vera einir um stund.

Ef til vill þarfnast hópurinn eða einhver sögumannanna annars konar aðstoðar, tímaramma, nálgunar eða leiðbeininga en búist var við. Þú skalt ávallt virða þarfir þeirra og langanir og vera tilbúinn til að breyta þínum áætlunum í takt við þær.

Þjóðið fram aðstoð

Stundum þurfa þátttakendur á aðstoð þinni að halda við eitthvað sem þeir ráða ekki við. Það gæti verið hjálp við að skrifa fyrir þau sem ekki geta það, eða aðstoð við hljóðupptöku fyrir þau sem eiga erfitt með að tala. Líttu ávallt á sjálfa þig sem verkfæri sögumannsins, sem gefur honum tækifæri til að tjá sig eins og hún/hann vill sjálf/sjálfur. Fullvissaðu þig um að þú sért ekki að taka yfir söguna til að segja hana eins og þú heldur að sögumaðurinn vilji. Þess í stað skaltu alltaf hafa sögumanninn með í ráðum og útskýrðu vel að það er hann/hún sem ræður ferðinni.

Markmiðið er að þátttakendur geri sem allra mest sjálf og þess vegna er mikilvægt að leiðbeinandinn þekki þau vel fyrirfram eða hafi fengið upplýsingar um getu þeirra. Það hjálpar þér að leiða vinnustofuna á þann hátt að þátttakendur séu hvattir til að gera eins mikið og þau geta sjálf og til að vita hvenær á að grípa inn í og aðstoða. En vertu líka viðbúin því að þátttakendur komi þér á óvart, gefðu þeim rými til að nýta færni sína, líka færni sem þú hélt kannski að þau hefðu ekki. Ef vinir og fjölskylda leggja lið í vinnustofunni, til dæmis við að rifja upp einhverja þætti sögunnar, þarf að huga sérstaklega að því að sögumaðurinn haldi frumkvæðinu. Vel meinandi vinum og ættingjum hættir oft til að taka yfir og fara að segja söguna fyrir sögumanninn og það viljum við auðvitað forðast.

Það er líka mikilvægt, sérstaklega í byrjun, að gefa sér góðan tíma þegar fengist er við sjálfskoðun og tilfinningavinnu. Við höfum tekið eftir því í öllum fösum ferlisins að ef tíminn er naumur verður frumkvæðið líka minna. Því meira sem leiðbeinandinn flýtir sér, því líklegri verður hann til að taka sögugerðina yfir vegna þess að þannig ganga hlutirnir hraðar fyrir sig. Það er auðvitað ekki ætlunin og er andstætt tilgangi ferlisins. Áður en vinnustofan hefst ættir þú að huga að því hve mikinn tíma þátttakendur gætu þurft og hve lengi þau geta einbeitt sér, og leitast við að skipuleggja vinnustofuna í samræmi við það. Við vitum að það getur verið erfitt að finna nægan tíma hjá mismunandi stofnunum, en þetta þarf að hugsa til enda fyrir fram því það gæti verið betra að sleppa vinnustofunni en að halda hana í tímaþröng.

Ef þú hefur ekki prófað að nota klippiforrit ættir þú að prófa þig áfram og fara sjálf í gegnum ferlið áður en þú ferð að leiðbeina. Prófaðu sjálf að búa til myndband í klippiforritinu sem þú ætlar að nota í vinnustofunni, og prófaðu að taka upp eigin rödd. Þannig öðlast þú grunnkunnáttu í að nota forritin, sem kemur sér vel þegar þú aðstoðar aðra. Ef hægt er, gæti verið gott að styrkja þátttakendur með því að kenna þeim grunnatriði í tölvunotkun áður en vinnustofan hefst, það getur sparað tíma og gefið þátttakendum færi á að taka virkari þátt í klippiferlinu.

5 UNDIRBÚNINGUR

Staður

Finndu stað þar sem getur farið vel um ykkur öll. Það getur verið gott að nota herbergi sem þátttakendur þekkja, þannig er auðveldara að skapa öruggt rými. Þú þarft borð og stól fyrir hvern og einn, nóg af innstungum og fjöltengjum, tússtöflu eða þvíumlíkt, skjávarpa og tjald. Einnig er nauðsynlegt að hafa aðgang að hljóðlátu herbergi til að taka upp rödd og tæki til þess (ef þú vilt nota hljóðnema). Gættu þess að hver og einn hafi nóg vinnurými (gott að raða borðum í eyjur) og að einnig sé rými til að gera upphitunaræfingar.

Hljóðlát herbergi

Margir þátttakendur þurfa að hafa aðgang að hljóðlátum stað þar sem þeir geta slakað á meðan á vinnustofunni stendur eða dregið sig í hlé eftir krefjandi vinnu. Sjáðu til þess að tiltækt sé herbergi þar sem óhætt er að leyfa sögumanni að hvílast í friði.

Efniviður

Þú þarft í það minnsta pappír, bæði hvítan og í litum, penna, liti, litblýanta, töflutússa (ef þú notar tússtöflu), skæri, lím og póstkort.

Til viðbótar getur þú t.d. haft tiltæk hljóðfæri, ýmsa afganga eins og efnisbúta, leður, ull, dagblöð, ýmislegt úr náttúrunni sem safnað hefur verið á gönguferðum (trjágreinar, blóm, steina o.s.frv.) og annað efni sem hægt er að skapa úr.

Tækjabúnaður

Fyrst og fremst þurfa þátttakendurnir einhver vinnutæki, helst fartölvu eða spjaldtölvu.

Klippiforrit

Á tölvunni þarf að vera klippiforrit. Á þessu sviði er þróunin hröð, við leggjum til að þú eyðir smá tíma í að rannsaka hvað sé best fyrir viðkomandi tól í dag. iMovie er t.d. góður kostur á Apple fartölvum og iPad- spjaldtölvum um þessar mundir, en eftir nokkur ár gæti eitthvað annað og jafnvel betra verið komið fram. Mikilvægast er að klippiforritið sé einfalt í notkun, auðvelt sé að nálgast það og helst þarf það að vera ókeypis. Klippiforritið þarf að hafa eina eða tvær hljóðrásir, það þarf að vera hægt að flytja inn myndir, að gera einfalda effekta

og setja inn titla og kreditlista. Það er kostur ef hægt er að setja inn skjátexta (ekki bara til að þýða af einu tungumáli yfir á annað, heldur líka skýringartexta ef erfitt er að skilja tal sögumanns, eða fyrir heyrnarskerta). Loks þarf að vera hægt að flytja út söguna sem myndbandsskrá. Í ókeypiss útgáfum margra forrita birtist vatnsmerki þegar sagan er flutt út sem myndbandsskrá, reyndu að sneiða hjá slíkum forritum. Mikilvægt er að hafa einfaldleikann í fyrirrúmi, sérstaklega þegar unnið er með fólki sem þarf aukinn stuðning!

Ef þú ert ekki vön að vinna með stafræn tól eða klippiforrit skaltu undirbúa þig vel með því að búa til nokkrar sögur sjálf. Grunnþekking er nóg. Það er alltaf gott að hafa einhvern sem er tæknilega sinnaður með í vinnustofunni. Lestu nánar um klippingar í kafla 6 um hleðslusteinana (steinn 8).

Heyrnartól

Hver þátttakandi þarf að hafa eigin heyrnartól – og þú þarft líka að hafa þín eigin. Einnig er mikilvægt að hafa „splitter“, sem er millistykki til að tengja tvenn heyrnartól, þá geta tveir hlustað á söguna samtímis, bæði þú og sögumaðurinn, og þannig er auðveldara fyrir þig að veita endurgjöf.

Skjávarpi eða sjónvarpsskjár

Fyrir lokasýninguna þarft þú á skjávarpa eða stórum sjónvarpsskjá að halda. Gefðu þér tíma til að læra á skjávarpann fyrir fram og gakkstu alltaf úr skugga um að hann sé í lagi áður en lokasýningin hefst.

Hátalarar og snjallsími

Fyrir lokasýninguna þarftu allavega einn góðan hátalara. Mundu að þú þarft að gefa þér tíma til að læra að tengja hátalarana og hvernig þeir virka. Það getur verið gott að hafa snjallsíma til að taka myndir og til að taka upp hljóð fyrir söguna, sérstaklega ef þú ert að vinna með borð- eða fartölvu.

Hljóðnemi

Þú þarft hljóðnema fyrir raddupptökuna. Ef þú hefur ekki hljóðnema, þá eru flestir snjallsímar og spjaldtölvur með ágætan innbyggðan hljóðnema sem þá er hægt að nota. Þetta getur stundum hentað þátttakandanum betur vegna þess að margir eru vanir að nota símann dags daglega. Mundu bara að athuga þetta fyrst til að sjá hvernig hljóðgæðin eru. Lestu nánar um raddupptöku og hljóðupptöku í kafla 6 um hleðslusteina, (steinn 5).

Stöðutafla

Stöðutaflan sýnir mat þátttakenda á því hvar þeir eru staddir í ferlinu og hvernig því vindur fram. Þátttakendur fá staðfestingu á árangri sínum sem stuðlar að stolti yfir eigin frammistöðu. Það er gott að nota myndir í stöðutöflunni fyrir þá sem kunna ekki að lesa eða þurfa myndrænan stuðning til skilnings á ólíkum þáttum í söguvinnunni.

Fjöldi leiðbeinenda

Það fer eftir aðstæðum hve marga leiðbeinendur þarf fyrir hvern þátttakenda. Sumir þátttakendur gætu þurft maður á mann aðstoð. Í sumum tilvikum eru þátttakendur með persónulegan aðstoðarmann sér innan handar sem vinnur sem framlenging þátttakandans. Upp geta komið aðstæður þar sem leiðbeinendur eru of fáir til að sinna öllum þátttakendum allan tímann. Því er mikilvægt að finna verkefni sem þátttakendur geta unnið á eigin spýtur og tilvalið er að setja saman hópa þar sem þátttakendur geta aðstoðað hvert annað.

Leiðbeinandinn gæti einnig haft í huga að biðja vini eða ættingja að vera til aðstoðar á vinnustofunni en þá verður að leggja ríka áherslu á að það sé þátttakandinn sem segir söguna. Útskýrið vandlega fyrir þeim að þau geti óafvitandi haft of mikil áhrif á söguna. Það getur reynst erfitt að draga mörkin milli þess að aðstoða og að hafa áhrif á sjálfa söguna, einkum fyrir vini og ættingja sem þekkja sögumanninn svo vel að þeim finnst þeir jafnvel geta sagt söguna fyrir hann.

Vinnutími

Það er mjög misjafnt hvað þessi markhópur getur unnið lengi á hverjum degi. Sumir geta unnið í 30 mínútur áður en nauðsynlegt er að gera hlé, aðrir hafa lengri einbeitingartíma. Það er auðvitað líka misjafnt milli stofnana hve mikill tími gefst á viku fyrir vinnustofu af þessum toga. Þess vegna er dagskráin byggð upp af hleðslusteinum sem hægt er að laga að einbeitingartíma og getu þátttakendanna og dagskrá viðkomandi stofnunar. Reynsla okkar er sú að nokkrir klukkutímar á dag á hverjum degi í u.þ.b. tvær vikur sé hæfilegur tími fyrir svona vinnustofu. Þú gætir þó þurft lengri eða styttri tíma. Mundu bara að það er mikilvægt að hafa nægan tíma fyrir sagnafólkið, svo þeim líði vel og til að tryggja hámarks frumkvæði þeirra (sjá kafla 4). Það er ekki gott að vinnustofan teygist yfir of langan tíma. Ef of langur tími líður á milli, þá getur þátttakendum reynst erfitt að muna hvað þeir gerðu síðast.

Hvernig finn ég þátttakendur og hvernig get ég undirbúið þau?

Hver sem er getur tekið þátt í vinnustofu í aðferð stafrænna sagna, óháð getu. Það er misjafnt hvað þátttakendur geta gert sjálfir og því er áriðandi að þú sem leiðbeinandi þekkir sagnafólkið vel áður en vinnustofan hefst. Þá getur þú valið réttu hleðslusteinana og fundið jafnvægi milli þess að láta reyna á færni þeirra og að auka hana og svo þú vitir hvenær er þörf á aðstoð. Ef þú þekkir ekki þátttakendurna þarftu að fá upplýsingar hjá einhverjum sem þekkir þau. Þá er einnig gott að gefa sér góðan tíma í hleðslustein 1, sem eru æfingar svo hópurinn kynnist betur.

Til að skapa öruggt rými þar sem trúnaður ríkir er mikilvægt að hver sagnamaður sé tilbúinn til að taka þátt af fúsum og frjálsum vilja. Í sumum löndum krefst löggjöfin þess að sótt sé um samþykki talsmanns þátttakandans. Það er alltaf mikilvægt að fræða bæði þátttakendur og nánustu fjölskyldu ítarlega um vinnustofuna fyrir fram svo ættingjar geti aðstoðað sögumanninn ef á þarf að halda.

Gakktu úr skugga um að þátttakendurnir hafi tíma til að taka þátt í vinnustofunni svo þau þurfi ekki að hætta í miðjum klíðum. Alltaf þarf að undirbúa þau fyrir vinnustofuna: tala við þau um samstarf við hina þátttakendurna, að virða aðra, hlusta á aðra, um að veita endurgjöf og taka við endurgjöf og aðrar almennar samskiptareglur. Hér getur auðlesin handbók fyrir fólk með þroskahömlun komið að gagni en þar er útskýrt hvernig vinnustofan fer fram.

Hópurinn

Eins og kom fram áður þá skiptir það öllu máli að komið sé fram við alla þátttakendur á vinnustofunni sem einstaklinga út frá getu og fötlun hvers og eins. Það getur verið erfitt að ákveða hvort betra sé að vinna með einsleitum hópi eða sundurleitum, það eru kostir við hvort tveggja. Í einsleitum hópi er hópvinnan auðveldari. Það er auðveldara að skipuleggja vinnustofuna ef einbeitingargeta þátttakendanna er svipuð, og minni hætta á að einhverjum leiðist vegna þess að þau eru annað hvort langt á undan eða langt á eftir. Eins er auðveldara fyrir leiðbeinandann að halda utan um þegar þátttakendur deila sögum sín á milli ef getustig allra er svipað. Hins vegar verða seint ofmetnir kostir þess að kynnast fólki sem er öðruvísi en maður sjálfur.

Stafræn sögugerð felur í sér hópvinnu og er hópurinn kjarnaþáttur í ferlinu. Aðferðin gefur því gott færi til að þjálfa samstarfsfærni. En þegar við erum að vinna með fólki sem hefur sérstakar þarfir og þarf oft mikla einstaklingsbundna hjálp frá leiðbeinendum, getur verið gott að hópurinn sé lítill. En það ræðst auðvitað einnig af bolmagni hvernar stofnunar.

6 HLEÐSLUSTEINAR

Þessi kafli lýsir því hvernig þú getur leiðbeint þátttakendum með þroskahömlun í gegnum ferli stafrænnar sögugerðar. Líta má á hvert skref í ferlinu sem hleðslustein í stærra mannvirki. Því betur sem unnið er með hvern og einn stein, því sterkari verður lokaafurðin. Þó allir fari í gegnum sama ferlið í grundvallaratriðum, þá hafa allir ólíka styrkleika og þarfir. Þess vegna er viss sveigjanleiki innan hvers hleðslusteins. Það er undir þér sem leiðbeinanda komið að finna hvaða steinar henta þínum þátttakendum. Sumum þátttakendum nægir hugsanlega einn steinn af hverri tegund á meðan aðrir þurfa á fleirum að halda. Reyndu að velja þá steina sem ögra þátttakendum þínum án þess að það verði þeim ofviða. Mikilvægt er að þátttakendur taki eins virkan þátt og þeir mögulega geta. Markmiðið er að veita þátttakendum tækifæri til að segja eigin sögu en ekki að segja söguna fyrir þá.

HLEÐSLUSTEINN 1: Að kynnst hvert öðru/ísbrjótar

Áhersla á: félagsfærni

Fyrsti steinninn er mikilvægur ef þátttakendur þekkjast ekki, eða ef þú sem leiðbeinandi hefur ekki kynnst þátttakendum vel. Hann hjálpar til við að skapa öruggt rými um leið og þátttakendur kynnst hvert öðru hægt og rólega og byrja að opna sig. Hleðslusteinarnir 1 og 2 (þar sem þátttakendur finna söguna) eru svipaðir, við notum skapandi æfingar og byrjum að segja frá okkur. Hugsanlega finna einhverjir þátttakendur söguna sína strax í fyrsta steininum. Það getur verið góð hugmynd að nota fleiri en eina æfingu úr hleðslusteini 1. Það fer eftir því hvað þátttakendur þekkjast vel. Einnig getur verið gott að nota hleðslustein 1 við og við til að brjóta ísinn og hrista hópinn saman, sem getur hjálpað við að viðhalda öruggu rými á meðan á vinnustofunni stendur". Allir ísbrjótar og nafnaleikir sem þú þekkir eru góðir, hér eru nokkrar hugmyndir:

Steinn 1a: Rangt nafnskilti. Gott að nota utandyra.

Allir þátttakendur fá nafnskilti, en bara ekki með eigin nafni! Nú eiga allir að ganga um og spyrja hvert annað hvað þau heita þangað til þau finna manneskjuna sem nafnskiltið passar á. Fyrir þá sem eiga erfitt með að lesa eða geta ekki lesið, er hægt að setja mynd á skiltið, eða þátttakendur geta verið með skilti með sínu nafni á bringunni, sem hinir þátttakendurnir geta þá borið saman við skiltið sem þeir fengu úthlutað.

Steinn 1b: Að teikna sjálfsmynd

Allir þátttakendur fá pappír og eitthvað til að teikna með og eru beðnir um að teikna mynd af sjálfum sér. Svo er hægt að sýna hinum ef þau vilja. Allir sýna þá hinum sína mynd, segja frá teikningunni og hvers vegna hún er eins og hún er. Vertu undirbúin undir að spyrja út í teikninguna, hvettu alla til að segja frá sjálfum sér út frá teikningunni. Teikningarnar er svo hægt að nota seinna í myndbandinu ef þátttakandi óskar þess, svo geymdu þær vel.

Steinn 1c: Samtalshringur

Það er gott að byrja daginn á því að æfa sig í að hlusta hvert á annað. Þú og allir þátttakendur setjast í hring. Vertu viss um að það séu engir auðir stólar eða göt í hringnum og sitjið það nálægt hvert öðru að allir heyri vel. Berið nú upp spurningu (sjá hér á eftir) sem allir fá tíma til að svara hvert á eftir öðru. Flestar spurninganna beina sjónum að einhverju sem er jákvætt. Ef þú vilt reyna að fjalla um erfiðari mál eru einnig spurningar sem henta til þess. Mundu að það þarf að vera tími til tilfinningalegs stuðnings ef þess er þörf, einkum ef þú notar þær spurningar.

- Segðu frá hvar þú býrð/herberginu þínu
- Segðu frá besta vini þínum
- Segðu frá uppáhalds áhugamáli þínu
- Hvað er uppáhaldslyktin þín og hvað minnir hún þig á?
- Ef þú værir dýr, hvaða dýr væri það og hvers vegna?
- Í hverju ert þú góð/góður?
- Hver er uppáhalds maturinn þinn og hvenær fékkstu hann síðast?
- Hver er uppáhalds árstíðin þín og hvers vegna?
- Hver er uppáhalds tónlistin þín og hvers vegna?
- Við hvað ertu hrædd/hræddur?
- Hvað líkar þér ekki við?
- Segðu frá einhverju sem þér finnst erfitt

Steinn 1d: Gjöfin

Allir sitja í hring og einn færir öðrum ímyndaða gjöf sem hann sækir í ímyndaðan haug af gjöfum í miðju hringsins. Móttakandinn þakkar fyrir gjöfina, opnar hana og ímyndar sér hvað er í pakkanum. Hann sýnir gjöfina og segir hópnum frá. Þátttakandinn sem fékk gjöfina stendur upp og sækir aðra gjöf í hauginn til að færa sessunaut sínum og þannig heldur þetta áfram koll af kalli.

Steinn 1e: Ég hef gaman af . . .

Allir sitja í hring og skiptast á að segja eitthvað um sjálfa sig, til dæmis, „ég hef gaman af ljónum“ og leikur svo ljón. Allir í hringnum sem hafa gaman af ljónum standa upp og leika ljón. Sá sem byrjaði velur svo hver á að vera næstur.

Steinn 1f: Uppáhaldsliturinn þinn

Á borðinu eða á gólfinu eru margir litir (t.d. litaður pappír eða þvílíkt). Þátttakendur taka upp uppáhaldslitinn sinn og reyna svo að finna einhvern annan í herberginu sem hefur valið sama lit. Þegar þau finna einhvern með sama litinn geta þau spjallað um litinn og hvers vegna hann er uppáhaldsliturinn (til dæmis: „ég vel bláa litinn vegna þess að ég er hrifinn af hafinu . . .“). Stundum er auðveldara fyrir þátttakendur að tjá sig með því að tala um liti.

HLEÐSLUSTEINN 2: Að finna söguna

Áhersla á: langtímaminni, upprifjun minninga, sjálfskoðun, tilfinningavinnu, sköpun, hlustun, miðlun, læsi

Hleðslusteinn 2 snýst um að virkja minni og stuðla að sjálfskoðun hjá þátttakendum. Það gerum við með ýmsum skapandi æfingum og með því að deila með hópnum, og við vonumst til að rifja upp minningar sem gætu orðið grunnurinn í sögunum sem þátttakendur vilja segja. Æfingarnar hafa ólíkar nálganir og það getur verið gott að nota eins margar þeirra og hægt er. Hafðu samt í huga að það gæti líka ruglað suma þátttakendur ef þeim finnst þau hafa fundið söguna sem þau vilja segja og þú ferð að biðja þau um fleiri sögur (með æfingunum). Reyndu að setja þig í spor þátttakandans og meta hvenær hann hefur gert nógu margar æfingar. Ef þátttakandinn hefur fundið fleiri en eina hugmynd að sögu getur þú hjálpað honum að velja þegar þú leiðbeinir hverjum og einum að hópæfingunum loknum (2g).

Það er góð hugmynd að fylgjast með tilfinningum þátttakendanna þegar þeir segja söguna í fyrsta skipti. Þá verður auðveldara fyrir þig að hjálpa þeim að rifja upp og kannski lýsa þessum tilfinningum þegar þátttakandinn byrjar að skrifa handritið. Hafðu í huga að æfingarnar geta kallað fram sterkar tilfinningar hjá sumum þátttakendum og mundu að gefa þér tíma til stuðnings ef þess er þörf.

Steinn 2a: Að teikna

Láttu þátttakendur hafa pappír, blýanta og liti og biðdu þau um að teikna uppáhaldsstaðinn sinn eða æskuheimili sitt. Svo geta þau sýnt hinum í hópnum teikninguna og sagt frá henni. Sem leiðbeinandi getur þú t.d. spurt um skynhrif og upplifanir sem tengjast teikningunni, þ.e., lykt, hljóð, litir, bragð, tilfinningar, minningar o.fl.

Steinn 2b: Komdu með mynd

Þátttakendum hefur fyrir fram gefist tími til að velja eina ljósmynd eða fleiri (fer eftir hversu mikill tími er til ráðstöfunar) úr eigin safni. Nú sitja þau saman í hóp og skiptast á að sýna myndina, segja söguna að baki hennar og hvers vegna þessi mynd var valin. Sem leiðbeinandi getur þú stýrt samtalinu og spurt nánar út í hvað gerðist áður en myndin var tekin, hvað gerðist á eftir, um tilfinningar sem tengjast henni o.s.frv.

Steinn 2c: Póstkortíð

Þátttakendur fá í hendur óskrifað póstkort, það skiptir ekki máli hvaða mynd er á því. Þú biður hópinn um að skrifa póstkort til einhvers sem skiptir þau máli. Þau ættu að byrja á „kæra . . .“ eða „kæri . . .“ og svo skrifa eitthvað um hvers vegna persónan skiptir þátttakandann miklu máli. Þegar þau eru tilbúin geta þau lesið póstkortin hvert fyrir annað í hópnum. Ef læsi er lítið eða ekkert geta þátttakendur samt fengið póstkort, kannski velja þau það sem þeim þykir fallegast og geta kannski teiknað smá mynd á kortið. Þú getur þá spurt nánar um teikninguna, hverjum þau vilja senda kortið og hvað þau myndu vilja segja við móttakandann.

Steinn 2d: Persónulegur hlutur

Þátttakendur voru beðnir um að koma með hlut sem er þeim mikilvægur. Í hópnum segja þau frá hlutnum og hvers vegna þau völdu þennan hlut. Seinna verður hægt að nota myndir af hlutnum í söguna, ef það hentar.

Steinn 2e: Ljósmyndaleiðangur. Gott utandyra

Ef vinnustofan er á stað sem þátttakendur þekkja vel, getur þú hvatt þau til að fara í gönguferð á svæðinu, finna einhvern áhugaverðan hlut eða stað og taka myndir af honum, með aðstoðarmanni ef það er nauðsynlegt. Þau geta svo sagt hópnum frá hlutnum eða staðnum sem er á myndunum og hvers vegna hann varð fyrir valinu. Seinna er hægt að nota myndirnar í söguna, ef það hentar.

Steinn 2f: Tónlist

Þátttakendur velja einhverja tónlist sem þau vilja spila fyrir hina. Þau geta sagt hvers vegna þessi tónlist varð fyrir valinu og hvort einhverjar minningar eða tilfinningar vakni. Þú getur til dæmis spurt hvort þau muni hvenær þau heyrðu þessa tónlist fyrst, með hverjum þau voru eða hvað hún minnir þau á.

Steinn 2g: Einstaklingsmiðuð aðstoð við sögugerð

Þegar hingað er komið hafa þátttakendur vonandi talað um ýmsar minningar og sögur úr lífi sínu. Nú er komið að leiðbeinandanum að vinna með þátttakendunum í að velja hvaða sögu þau vilja helst segja. Fyrst spyrðu einfaldlega hvaða sögu þau vildu gjarnan segja, hvaða saga sé mikilvægust núna. Þú getur stuðst við teikningarnar, póstkortið, hlutinn, myndirnar o.s.frv.

Leiðbeinandinn getur til dæmis minnst á sögurnar sem komu upp í skapandi æfingunum, oft er það augljóst hvaða sögur voru mikilvægar og hvaða sögur skiptu minna máli. Kannski talaði þátttakandinn ítrekað um sömu söguna. Stundum vill þátttakandinn segja sögu sem er allt önnur en sagan sem kom upp á meðan á æfingunum stóð, og það er auðvitað allt í lagi.

Þegar efni sögunnar hefur verið valið, þarf að finna aðalatriði hennar. Það er alltaf góð hugmynd að aðstoða þátttakandann við að finna upphafið, miðjuna og endinn. Oft byrja sögur á lýsingu á einhverjum aðstæðum, í miðjukaflanum er vendipunktur, eitthvað gerist sem skiptir máli, og endirinn lýsir nýjum og breyttum aðstæðum. Reyndu að finna vendipunktinn í sögunni og hvað hann þýddi fyrir þátttakandann. Dæmi gæti verið:

„Þegar ég var að alast upp hélt ég að ég væri ekki góð í neinu, svo fór ég að æfa dans, síðan þá hefur mér liðið mikið betur og ég veit að allir eru góðir í einhverju.“

Hér er vendipunkturinn þegar þátttakandinn byrjaði að æfa dans, og það er skýr munur á aðstæðum fyrir og eftir. Þetta er auðvitað ekki alltaf jafn skýrt en það hjálpar við uppbyggingu sögunnar að reyna að finna vendipunktinn. Það hjálpar áhorfendum að skilja söguna betur, en það sem skiptir mestu máli er að það hjálpar þátttakandanum í sinni sjálfskoðun.

Leiðbeinandinn getur hjálpað til við að finna vendipunktinn með spurningum. Ef þátttakandi segir „Mig langar að segja sögu um að dansa“ getur þú spurt „manstu þegar þú dansaðir fyrst?“, „af hverju finnst þér það skemmtilegt?“, „hvað er best við að dansa?“ o.s.frv. til að aðstoða þátttakandann við að finna sértæk atvik og til að styðja við þá tilfinningavinnu sem oft fylgir sögugerðinni.

Oft byrja þátttakendur á því að lýsa einhverju eða einhverjum sem þeim þykir vænt um. „Mér finnst gaman að dansa, ég fer alltaf á þriðjudögum með vinum mínum, ég er best í að dansa tangó en mér finnst lambada ekki skemmtilegt“. Lýsandi myndbönd eða sögur af þessum toga geta einnig orðið mjög góð til valdeflingar og til að styrkja sjálfsvitund, en ef þú heldur að það sé hægt, skaltu reyna að leiðbeina þátttakandanum fetinu frammar í þróun sögunnar. Það bætir aukavídd við söguna og getur stutt við sjálfskoðun og tilfinningavinnu þátttakandans.

Sögur fólks með þroskahömlun fjalla gjarnan um góða hluti í lífi þeirra og eiga því til að vera mjög jákvæðar. Það er ekkert að því, en stundum gæti verið gott að tala um það sem reynist erfitt í lífinu. Stafrænar frásagnir nýtast einnig vel til þess. Þegar þú ert að aðstoða við að finna söguna, getur þú spurt spurninga sem leiða þátttakandann í átt að aðeins erfiðari þáttum lífsins. Þátttakandinn ræður því þó auðvitað algerlega sjálfur hvort hann vill tala um þessa hluti. Við mælum þó ekki með því að þátttakendur segi frá hlutum sem eru að gerast þessa stundina. Með því er átt við að ef þátttakandinn er að fara í gegnum erfitt tímabil ættirðu að hvetja viðkomandi til að segja frá einhverju öðru. Mundu eftir ábendingu um að finna upphaf, miðju og endi. Ef engan endi er að finna, er þetta kannski ekki rétta sagan. Ef þátttakandinn er kominn á leiðarenda með það sem er að gerast getur verið gagnlegt að velta því fyrir sér, en mundu að þú ert ekki í hlutverki sálfræðings eða annars meðferðaraðila. Fullvissaðu þig ávallt um að þú getir hjálpað þátttakandanum á öruggan hátt í gegnum þetta ferli. Ef þú ert að vinna með mjög erfiðar sögur er kannski ástæða til að tengja sálfræðing eða annað fagfólk við vinnustofuna til tilfinningalegs stuðnings.

HLEÐSLUSTEINN 3: Að skrifa handrit

Áhersla á: læsi, uppbyggingu og atburðarás sögunnar, sjálfskoðun, tilfinningar

Það er sama hvernig sagan kemst á pappír, mikið af þeirri vinnu sem unnin var í hleðslusteini 2 fléttast saman við vinnuna með hleðslustein 3. Þriðji hleðslusteinninn fjallar um uppbyggingu sögunnar. Þátttakandinn þarf að ákveða sig hvernig hann vill segja söguna sem hann er búinn að ákveða. Í hvaða röð á að segja hlutina, á hvaða tungumáli, í hvaða stíl o.s.frv. Mikilvægast er þó að hafa allt sem einfaldast og notast við talmál umfram ritmál. Ætti að vera eins og að segja góðum vini sögu, stuttar setningar og auðveld orð. Við hvetjum alla þátttakendur til að segja söguna í fyrstu persónu. Það tryggir að fókusinn sé á reynslu þátttakandans, jafnvel þó sagan sé um einhvern annan. Handritið ætti ekki að vera lengra en 250-300 orð. Það þýðir myndband sem er u.þ.b. 3-5 mínútur.

Steinn 3a: Einstaklingsmiðuð aðstoð við handrit

Ef þátttakandinn getur skrifað texta er það hlutverk leiðbeinandans að styðja hann/hana við að skrifa. Beindu sjónum að innihaldinu, sjálfri sögunni. Málfræði og stafsetning skiptir ekki mestu máli því handritið verður hvort sem er lesið upp (nema auðvitað áherslan sé á læsi og ritfærni). Stundum finnst þátttakendum auðveldara að handskrifa en að skrifa á tölvu og þau mega auðvitað ráða því.

Steinn 3b: Setningar eða stikkorð

Ef þátttakandinn er ekki vel læs er hægt að skrifa handritið í setningum eða stikkorðum sem geta verið til stuðnings þegar kemur að því að taka upp röddina. Sumum þátttakendum finnst líka skemmtilegt að finna upp á stikkorðum fyrst og vinna svo að handritinu með aðstoð leiðbeinandans. Einnig getur verið gott að klippa setningarnar út svo þátttakandinn geti lesið þær hverja fyrir sig við raddupptökuna. Hafðu stjórn á því í hvaða röð setningarnar koma. Stikkorð geta einnig aðstoðað þátttakandann við að segja söguna frjáltslega þegar raddupptakan fer fram en það er samt mikill kostur að vinna með handrit, svo hafðu það ávallt sem markmið þegar það er hægt.

Steinn 3c: Myndrænt handrit

Ef þátttakandinn er ólæs getur verið gagnlegt að útbúa handrit með myndum. Hægt er að gera hefðbundið söguborð (e. storyboard) með ferningsreitum á pappír sem þátttakandinn getur teiknað einfaldar myndir inn í sem lýsa atburðarrásinni. Reitirnir geta líka verið stærri, t.d. eitt A4 blað fyrir hverja teikningu. Einnig er hægt að nota ljósmyndir eða blöndu af þessu ef það styður við söguna og styður við minni þátttakandans af sögunni þegar röddin verður tekin upp.

Steinn 3d: Að skrifa fyrir þátttakandann

Auðvitað viljum við helst að þátttakandinn geri allt sem hann getur gert sjálfur. Ef þátttakandinn getur ekki talað sjálfur og leiðbeinandinn þarf þess vegna að taka þátt í raddupptöku seinna, getur verið gott að hafa greinargott handrit fyrir þann sem á að lesa það upphátt í upptökunni. Handritið á auðvitað eingöngu að byggja á því sem þátttakandinn segir, hvort sem það er með raddmáli eða annarri tjáningaraðferð.

Steinn 3e: Að taka upp söguna án handrits

Stundum er gagnlegt að biðja þátttakandann um að taka upp söguna án handrits eða jafnvel að taka upp rödd þátttakandans á meðan æfingar úr hleðslusteini 2 eru gerðar. Án handrits virkar röddin stundum eðlilegri. Það getur einnig vakið minningar og sögur sem annars hefðu ekki komið fram. Með þessari aðferð verður þó kannski tímafrekara að klippa hljóðið síðar, sem er nauðsynlegt svo sagan verði ekki mikið lengri en mælt er með. Þátttakandinn missir einnig af mikilvægri reynslu sem felst í því að búa til handrit.

ÁBENDING FRÁ LEIÐBEINANDA: „Ég hjálpaði til með að raða saman bítum sem hún [þátttakandinn] vildi að væru með í handritinu svo úr varð samhangandi saga og gekk úr skugga um að hún væri sátt við útkomuna. Ég las upphátt bíta úr handritinu sem við vorum að vinna að og spurði: „Á þetta að vera svona eða eigum við að breyta þessu?“. Ég gerði viljandi nokkur mistök til að tryggja mér að hún samþykkti ekki bara hvaða tillögu sem var.“

HLEÐSLUSTEINN 4: Söguhringur

Áhersla á: upplestur, miðlun, læsi, hlustun, endurgjöf, félagsfærni

Söguhringurinn er grundvallaratriði í stafrænni sögugerð. Það er hér sem þátttakendur deila sögu sinni með öðrum í fyrsta skipti, og fá endurgjöf frá hinum þátttakendunum. Uppbyggileg endurgjöf stuðlar að stolti þátttakenda af þeirri vinnu sem unnin hefur verið og er hvatning til að halda áfram. Sumum þátttakendum getur reynst erfitt að veita uppbyggilega endurgjöf, en það er góð æfing og ýtir undir góðan anda innan hópsins. Vertu viss um að skapa öruggt rými, tryggðu aðgengi að herbergi þar sem enginn mun trufla og setjist þar í hring. Passaðu að engin auð bil séu milli þátttakenda og að engir þátttakendur sitji fyrir utan hringinn. Komið ykkur saman um reglur söguhringsins um að enginn grípi fram í fyrir neinum, að enginn trufla hina, að allir hlusti á sögumanninn og að allir sýni sögumanni virðingu ef þeir kjósa að veita endurgjöf. Engir símar og engar opnar tölvur, er önnur regla sem við semjum ávallt um við þátttakendur.

Steinn 4a: Að lesa handritið upphátt

Þátttakendur lesa drög að handritinu upphátt. Það getur verið verið erfitt og tekið á tilfinningalega fyrir suma þátttakendur. Þess vegna þarft þú að tryggja að þau hafi aðgang að viðeigandi stuðningi, líka þegar allt er afstaðið. Tryggið að enginn trufla á meðan þátttakandi er að deila sögunni sinni.

Steinn 4b: Að segja söguna eftir minni

Ef þátttakandinn er ekki með skrifað handrit eða getur ekki lesið, er honum eða henni auðvitað velkomið að segja söguna eftir minni. Tryggðu að þátttakendur haldi sig innan tímamarka og einnig að þeir haldi sig við söguna sem þeir vilja segja. Hjálplegt gæti verið að styðjast við myndrænt handrit/söguborð eða að fá aðstoð leiðbeinanda.

Steinn 4c: Leiðbeinandinn les handritið

Ef sá sem segir söguna hefur ekki raddmál eða getur ekki lesið, getur leiðbeinandinn lesið handritið upphátt í söguhringnum. Þú þarft auðvitað að tryggja þér að sögumaðurinn sé viðstaddur í hringnum og að endurgjöfin beinist að sögumanninum en ekki leiðbeinandanum.

Stærð hringins

Því meiri tíma og stuðning sem þátttakendur þurfa í söguhringnum, því minni ætti hringurinn að vera. Allt niður í 2 þátttakendur er hugsanlegt, en hámark 6. Það sama á við ef einbeitingargeta er lítil meðal þátttakenda. Yfirleitt er ekki gott að þurfa að að rjúfa söguhringinn og taka þráðinn upp síðar. Þetta rýfur hið örugga rými og gæti reynst sumum þátttakendum erfitt.

Endurgjöf

Ef þátttakendum reynist erfitt að veita endurgjöf, hafa stór spjöld með tjáknum (e. emojis) gefið góða raun (finndu þau sem þú vilt nota á netinu, prentaðu á A4-blöð og plastaðu). Byrjaðu á að útskýra hvað hvert spjald merkir. Ekki nota reið eða móðgandi tjákn, heldur jákvæð, döpur, hissa og svo framvegis. Allir þátttakendur fá svona spjöld og þegar sögumaðurinn hefur lokið sögunni er hægt að halda þeim á lofti til að gefa álit sitt til kynna. Ef einhver vill veita endurgjöf með orðum, tryggðu þér að manneskjan sem veitir endurgjöfina haldi sig við söguna sem var sögð en fari ekki á flakk í eigin sögum. Það er mikilvægt að allir þátttakendur og sögurnar þeirra fái jafnlangan tíma og rými, alveg sama hve málglöð eða feimin þau eru.

Ef þátttakendur eiga erfitt með að muna, er hægt að nota myndir sem tákn fyrir hverja sögu. Ef einhver sögumaður segir frá ömmu sinni, gæti það verið mynd eða teikning af henni sem hann sýnir hinum þátttakendunum á meðan. Svo er hægt að nota myndina eða teikninguna til að minna þátttakendur á efni sögunnar til stuðnings við endurgjöfina.

HLEÐSLUSTEINN 5: Raddupptaka

Áhersla á: upplestur, læsi, tæknilega færni

Raddupptakan er mjög persónulegur þáttur í myndbandinu, sem hjálpar við að ljá sögunni merkingu. Það getur verið óþægilegt að hlusta á upptöku af eigin rödd en það er mikilvægt að heyra í sögumanninum ef það er hægt.

Það er hægt að taka upp hljóð á flestum snjallsímum með ágætis útkomu og ef þú ert ekki með upptöku-app er auðvelt að finna slíkt ókeypis. Það er auðvelt að nota snjallsímann því hann getur virkað minna ógnvekjandi en stór hljóðnemi. Þátttakendur eru oft vanir því að nota símana og þú þarft þá ekki að fjárfesta í fleiri græjum. Þú getur auðvitað líka notað hljóðnema ef þú vilt, annað hvort með símanum eða tengdan við tölvu.

ÁBENDING FRÁ LEIÐBEINANDA: „Þegar við vorum að taka upp röddina, var nemandinn mjög stressaður og átti erfitt með að tala. En þá fékk hún eigin farsíma í hendurnar og talaði í hann á meðan upptakan fór fram. Það hjálpaði nemandanum strax við að tala meira eins og henni er eðlilegt, af því að hún var vön að tala í síma og var örugg.“

Skoðaðu ávallt hljóðgæðin á upptökunni, það hefur neikvæð áhrif á myndbandið ef þú heyrir ekki hvað er sagt vegna þess hvað upptakan er léleg. Ef erfitt er að skilja þátttakandann er góð hugmynd að texta myndbandið síðar. Til að vinna með hljóð og upptökur notum við einfaldan og ókeypis hugbúnað. Í sumum klippiforritum er einnig hægt að vinna með hljóð, það er kannski auðveldara. Oft þarf að klippa eitthvað í burtu, það gætu til dæmis verið einhver aukahljóð í bakgrunninum, mistök í upplestri eða ef það heyrir í leiðbeinandanum.

Það er alltaf gott að þátttakandinn æfi sig í að lesa handritið upphátt áður en upptakan er gerð, þá verður upptakan örugglega betri. Þátttakandinn getur þá, kannski með aðstoð leiðbeinandans, merkt við í handritinu hvenær á að gera hlé, hvenær á að tala hægar, hvernig á að bera fram erfið orð o.s.frv.

Nauðsynlegt er að finna sér hljóðlátan stað þar sem þátttakandanum líður vel til að taka lesturinn upp. Sums staðar er það erfitt, svo gott er að undirbúa það fyrir fram. Þú þarft ef til vill að semja við annað fólk í húsnæðinu um að

vera ekki að skella hurðum eða spila háværa tónlist. Ekki nota baðherbergi eða stór herbergi þar sem hljómburður er ekki góður. Einnig er hægt að búa til lítið „hljóðver“ úr púðum og teppum, fyrir framan og yfir hljóðnemann og þátttakandann. Það getur bæði bætt upptökuna og dregið úr truflandi hljóðum í bakgrunninum.

Góð ráð til að tryggja hljóðgæði

Ráð 1: Að búa til „heima-hljóðver“. Hljóðgæðin skipta miklu máli, sérstaklega ef þátttakandinn talar óskýrt. Finndu hljóðlátt herbergi, það er gott ef þar er mikið af þungum hlutum, húsgögnum, bókum o.s.frv., sem drekka í sig hljóð. Gakktu úr skugga um að ekki séu aukahljóð í bakgrunninum (loftræsting, ísskápar og þess háttar), og að vel fari um þátttakandann, annað hvort sitjandi eða standandi. Ekki nota baðherbergi, kjallara eða önnur rými þar sem er bergmál. Það er hægt að bæta hljóðið með því að raða teppum og púðum til að afmarka rými í kringum hljóðnemann.

Ráð 2: Slökun. Minntu þátttakandann á að slaka á og að það sé í lagi að gera hlé á lestrinum á meðan á upptökunni stendur.

Ráð 3: Ekki halda á pappírnum. Ef þátttakandinn les af pappír þarf hann að geta lagt hann frá sér á meðan hann les. Ef hann heldur á pappírnum í höndunum getur heyrst skjáf sem truflar upptökuna. Ef þátttakandinn les af tölvuskjá þarftu að fylgjast með því hvort viftan í tölvunni fari í gang, það truflar upptökuna.

Ráð 4: Ef þið notið hljóðnema. Athugið hvaða stillingar hann býður upp á og hvort hægt sé að beina hlustunarsviði hans eingöngu að þátttakandanum.

Ráð 5: Takið ávallt röddina upp í einni töku. Ef þátttakandinn gerir mistök, hóstar eða ef það heyrir allt í einu eitthvað hljóð fyrir utan, er það allt í lagi. Fáid þátttakandann til að gera stutt hlé, endurtaka setninguna frá upphafi og halda svo áfram án þess að stoppa hljóðupptökuna. Það er auðvelt að klippa mistökin út á eftir. Ekki reyna að blanda saman fleiri upptökum, það heyrir alltaf munur þegar tvær upptökur eru klipptar saman. Röddin hljómar alltaf aðeins öðruvísi, tilfinningin, bakgrunnshljóð, fjarlægð

frá hljóðnemanum o.s.frv. Ef fullkomnunaráráttan lætur á sér kræla og þátttakandinn vill endurtaka upptökuna út af einhverjum minni háttar mistökum, verður það oft bara verra. Hvetjið þátttakandann til að slaka á og sætta sig við það sem er.

Ráð 6: Hefjið og endið upptökuna á 3ja sekúndna þögn. Það er auðvelt að klippa þögnina í burtu, en ef slökkt er of snemma á upptökunni svo eitthvað vantar af röddinni er erfitt að laga það. Það er hægt að nota „þögnina“ til að klippa inn hlé í upptökuna og ef fjarlægja þarf bakgrunnshljóð þá er gott að eiga þögnina sem efnivið.

Ráð 7: Notið bendil til að hjálpa þeim sem les. Þú getur notað blýant eða eitthvað slíkt til að benda á orðin á meðan þátttakandinn les. Það getur hjálpað honum/henni við að fylgjast með í textanum og halda réttum hraða. Passaðu upp á að það heyrist ekki þegar þú bendir á pappírinn.

Steinn 5a: Að taka upp söguna

Þátttakandinn les söguna sína upphátt. Best er að handritið sé á pappír. Letrið þarf að vera nógu stórt svo þátttakandinn eigi auðvelt með að lesa. Hafið gott bil á milli málsgreina, það auðveldar yfirsýn yfir handritið. Hjálpaðu þátttakandanum fyrir fram við að skrá athugasemdir eða strika undir setningar í handritinu til að minna á að gera hlé, við erfið orð o.s.frv. Það er líka hægt að skipta textanum upp í fleiri blaðsíður eða að klippa setningarnar út, ef það auðveldar þátttakandanum lesturinn.

ÁBENDING FRÁ LEIÐBEINANDA: „Við skiptum textanum upp svo hver setning var bara ein lína. Þátttakandinn las setninguna en ég notaði penna til að benda á orðin hvert á fætur öðru til að hjálpa henni að halda taktinum og að ruglast ekki. Ef hún gerði mistök, gaf ég merki með pennanum um að gera hlé í nokkrar sekúndur (lyfti honum frá pappírnum) og gaf svo aftur merki um að byrja aftur á sömu línunni, þá er auðveldara að klippa út seinna.“

Steinn 5b: Að taka upp eftir minni

Ef þátttakandinn hefur skrifað handritið sem stikkorð eða sem myndrænt handrit/söguborð er hægt að styðjast við það en gera upptökuna eftir minni. Auðvelt er að klippa upptökuna til á eftir, svo ef þátttakandinn þarf áminningu eða stuðning frá leiðbeinandanum til að muna, þá er það hið besta mál, það er alltaf hægt að klippa rödd leiðbeinandans út síðar.

Steinn 5c: Endurtekning

Ef þátttakandinn er með skrifað handrit en getur ekki lesið það sjálfur er hægt að notast við endurtekningu. Leiðbeinandinn getur þá lesið eina setningu og þátttakandinn endurtekur hana og svo koll af kolli. Seinna er svo rödd leiðbeinandans klippt úr upptökunni. Það þarf að vera andartaks hlé á milli raddar leiðbeinandans og raddar þátttakandans í upptökunni, það auðveldar klippinguna.

Steinn 5d: Leiðbeinandi/einhver annar les handritið

Auðvitað viljum við helst að þátttakandinn geri eins mikið sjálfur og hann mögulega getur en samt getur orðið nauðsynlegt að leiðbeinandinn eða einhver annar ljái þátttakandanum rödd sína. Ef það er rödd leiðbeinandans sem er tekin upp, á þátttakandinn ávallt að vera viðstaddur og ef hann gefur frá sér hljóð eða tjáir sig á annan hátt á það að koma með í upptökunni. Þannig er hægt að tryggja þátttöku eins og við verður komið, og sagan verður persónulegri.

HLEÐSLUSTEINN 6: Að búa til myndir

Áhersla á: sköpun, tæknilega færni, samvinnu

Myndefni sögunnar þarf augljóslega að vera í samræmi við innihald hennar. Myndefnið þarf þó ekki að fylgja orðum sögumanns bókstaflega. Myndir geta staðið fyrir hugmyndir eða tilfinningar sem bæta nýrri vídd við söguna. Þegar þessi hleðslusteinn er tekinn fyrir er mikilvægt að hafa efnivið í föndur við hendina, til dæmis blöð, blýanta, liti, og gömul tímarit. Gangið úr skugga um að þátttakendur hafi aðgang að myndasöfnum með myndum af sér og sínum, annað hvort gömlum myndaalbúnum eða myndasöfnum á netinu/í tölvunni. Einnig er mikilvægt að þátttakendur hafi aðgang að myndavél (snjallsímar og spjaldtölvur duga).

Steinn 6a: Að finna myndir í myndaalbúnum eða á netinu.

Fátt kallar fram minningar eins vel og gamlar ljósmyndir og lífga þær mikið upp á stafrænar sögur. Góð mynd getur sagt meira en þúsund orð og bæta þær alltaf persónulegum brag við söguna. Við biðjum því þátttakendur alltaf um að fletta í gegnum gömul myndaalbúnum eða skoða myndasöfn á netinu til að finna myndir sem hafa einhverja merkingu fyrir þau. Að skoða gamlar myndir hjálpar þátttakendum einnig oft að opna sig og segja meira frá sér. Þetta er verkefni sem margir þátttakendur geta gert eins síns liðs. Annar kostur við að nota eigin myndir er að ekki þarf að hafa áhyggjur af höfundarréttarmálum.

Steinn 6b: Taka myndir/myndbönd

Önnur einföld og skapandi leið til að afla myndefnis getur verið að taka nýjar myndir eða myndbönd. Meðal annars er hægt er að taka myndir af fólki sem kemur fram í sögunni, taka myndir af stöðum eða hlutum sem koma fram í sögunni eða sviðsetja atriði úr sögunni. Það er alltaf hægt að finna eitthvað til að ljósmynda sem getur táknað eitthvað sem kemur fyrir í sögunni. Þátttakendur geta beðið aðra þátttakendur um að vera fyrirsætur fyrir ljósmyndirnar og þannig unnið saman og stuðlað að hópefli. Hægt er að taka upp stutt myndbönd, en hafa skal í huga að yfirleitt gefst betur að leggja áherslu á myndir umfram myndbönd í sögunni. Einnig getur verið þyngra að vinna með myndbönd þegar kemur að því að klippa söguna saman.

Steinn 6c: Teikningar/málverk

Að sjálfsgöðu geta þátttakendur einnig skapað sínar eigin myndir fyrir söguna með því að teikna eða mála. Einfalt er svo að taka ljósmynd af teikningunni eða málverkinu. Sumir þátttakendur kjósa einnig að gera handskrifuð eða teiknuð titilspjöld og kreditlista fyrir söguna. Allt þetta ljær sögunni persónulegri blæ og eru listrænir hæfileikar einstaklingsins aukaatriði. Teikningin og sagan koma bæði frá hug og hjarta þátttakandans og senda því sömu skilaboðin, sama hversu óhlutbundnar myndirnar eru. Ef þátttakandinn á erfitt með að teikna er til dæmis í góðu lagi að finna fyrirmynd til að nota sem viðmið eða að leiðbeinandi aðstoði við teikninguna og þátttakandinn liti hana svo.

Steinn 6d: Söguborð/Myndrænt handrit

Það hjálpar sumum þátttakendum að gera söguborð (e. storyboard) til að fá betri yfirsýn yfir hvaða myndefni þarf og hvar það á að vera í sögunni. Hægt er að gera hefðbundið söguborð með ferningsreitum á pappír sem þátttakandinn getur teiknað einfaldar myndir í eða skrifað lykilorð til að tákna atburðarásina. Reitirnir geta líka verið stærri, t.d. eitt A4 blað fyrir hverja teikningu eða lykilorð. Einnig er hægt að nota ljósmyndir eða blöndu af þessu. Ef búið er að finna til allt myndefni er líka gott að raða því upp í samræmi við framvindu sögunnar. Það mun hjálpa til þegar kemur að því að klippa söguna saman.

HLEÐSLUSTEINN 7: Tónlist og hljóð

Áhersla á: sköpun, tæknilega færni

Tónlist eða önnur bakgrunnshljóð eru ekki nauðsynleg í stafrænni sögugerð, enda er aðaláherslan á upplestur sögunnar. Vel valin tónlist getur hins vegar undirstrikað þær tilfinningar og það andrúmsloft sem koma fram í sögunni. Einnig getur ferlið við að finna viðeigandi tónlist verið skapandi í sjálfu sér. Helst skal þá velja tónlist sem inniheldur engan texta, því það getur dregið athygli frá sögunni, nema kannski tónlistin sé eingöngu spiluð á köflum sem innihalda ekki raddupptökuna (t.d. í kreditlistanum). Einnig skal passa að hljóðstyrkur tónlistarinnar sé hafður í lágmarki, en þátttakendur eiga það til að vilja hafa hana hátt stillta. Við viljum að tónlistin styðji við frásögnina frekar en að yfirgnæfa hana. Að lokum er mikilvægt að hafa í huga höfundarrétt. Ef deila á sögunni síðar meir, t.d. á samfélagsmiðlum, er mikilvægt að þátttakendur noti tónlist sem ekki er höfundarréttarvarin, en til eru vefsíður sem gera út á það að safna slíkri tónlist saman.

Steinn 7a: Finna tónlist á netinu

Það eru ýmsar vefsíður sem bjóða upp á tónlist sem nota má endurgjaldslaust. Góð leitarorð til að finna tónlist eru „copyright free music“ og „royalty free music“. Hafa ber í huga að það þarf þó alltaf að gefa upp hvaðan tónlistin er fengin í kreditlista sögunnar. Takið þær upplýsingar því niður um leið og tónlistin er fundin til að ekki þurfi að grafa þær upp síðar þegar unnið er að kreditlistanum. Sumir þátttakendur hafa gaman af því að hlusta á fjöldann allan af tónverkum í leit að því rétta. Það getur verið jákvætt þar sem margir geta gert þetta á eigin spýtur og þá losnar hugsanlega tími til að aðstoða aðra þátttakendur við önnur verk á meðan. Hafið þó í huga að staldra ekki of lengi við þetta.

Steinn 7b: Að skapa sína eigin tónlist eða hljóð

Ef þið hafið tíma og aðstöðu til, er kjörið að leyfa þátttakendum að skapa sína eigin tónlist eða jafnvel skapa tónlist fyrir hvert annað. Með þessu móti þarf ekki að hafa áhyggjur af höfundarréttarmálum og sögurnar verða enn persónulegri. Þátttakendur geta spilað á hljóðfæri, slegið létt á gítarstrengi og píanónótur eða jafnvel raulað og klappað, allt eftir getu.

Steinn 7c: Leiðbeinandi stingur upp á tónlist

Ef þátttakandi vill hafa tónlist en á erfitt með að leita að henni eða búa hana til, getur leiðbeinandi aðstoðað. Leiðbeinandi getur þá stungið upp á nokkrum möguleikum sem hann telur viðeigandi og þátttakandi velur úr. Þetta getur einnig verið góð lausn ef tími er af skornum skammti.

Steinn 7d: Hljóðleiðangur

Farið saman í göngutúr og takið með ykkur snjallsíma eða annað tæki til að taka upp hljóð. Biðjið þátttakandann um að hlusta eftir hljóðum í umhverfinu. Hugsanlega má finna einhver hljóð sem passað gætu vel með sögunni. Ef sagan tengist ákveðnu umhverfi, má jafnvel fara á sambærilegan stað til að finna viðeigandi hljóð. Ef sagan gerist á kaffihúsi væri til dæmis hægt að fara á kaffihús og taka upp kliðinn í gestunum og hljóðin í kaffivélinni.

HLEÐSLUSTEINN 8: Að klippa söguna saman

Áhersla á: tæknilega færni, uppbyggingu og framvindu sögu

Í klippingarferlinu setur þátttakandinn öll atriði sögunnar sinnar saman í eina heild með myndbandsvinnsluforriti. Á meðan að borðtölvur og fartölvur bjóða oft upp á fleiri og öflugri möguleika, þá eiga þátttakendur hugsanlega auðveldara með að vinna á spjaldtölvur vegna þess að forritin þar eru oft aðgengilegri og margir eru vanir að meðhöndla spjaldtölvur eða snjallsíma. Ferlið gengur yfirleitt þannig fyrir sig að fyrst þarf að koma öllum gögnum inn í forritið. Fyrst er raddupptakan sett inn í tímalínu sem hljóðrás og svo þarf að draga allar myndir inn í tímalínuna í þeirri röð sem þær eiga að birtast í sögunni. Því næst þarf að stilla hversu lengi hver mynd á að birtast svo þær séu í samræmi við raddupptökuna. Svo er oft hægt að bæta við ýmsum áhrifum þegar mynd breytist úr einni í aðra. Að lokum þarf svo að huga að titilspjaldi og kreditlista fyrir söguna. Það fer eftir þátttakendum hversu mikla aðstoð þau þurfa við klippingarferlið. Sumir eru vanir tölvuvinnu og þurfa litla sem enga leiðsögn en aðrir gætu þurft á því að halda að leiðbeinandi sjái um nær alla handavinnuna. Reynið að fá þátttakendur til að gera sem mest sjálf.

Hver sem sér um handavinnunna, þá er mikilvægt að passa upp á að hugverkið sé algjörlega þátttakandans. Leiðbeinandinn þarf að gæta þess að eigin skoðanir og hugmyndir hafi ekki áhrif á lokaafurðina. Tilgangurinn er ekki að skapa fínþússaða stuttmynd, heldur persónulega sögu þátttakandans. Til að auka virkni þátttakenda er mikilvægt er að gefa sér góðan tíma í þessa vinnu. Einnig getur verið gagnlegt að þátttakendur fái kynningu á viðeigandi tölvuvinnu fyrir vinnustofuna.

Við reynum alltaf að nota einföld og ókeypis forrit í þessu ferli, en þar sem hlutirnir geta úrelst hratt í tæknimálum, þá nefnum við engin ákveðin hér. Til er mikið úrval forrita fyrir byrjendur jafnt sem atvinnumenn. Við teljum óþarfa að flækja ferlið með ótal möguleikum, þannig að við mælum með að velja sem einföldust forrit. Annars er hætt við að þátttakendur freistist til að eyða endalausum tíma í að breyta og bæta.

Þessi hluti ferlisins getur verið þátttakendum erfiður, sérstaklega ef þeir hafa ekki mikla reynslu af tölvum. Það er því gott að hafa leiðbeinanda á staðnum sem er

vel að sér í tæknimálum og getur tæklað ýmis vandamál sem upp geta komið. Flestir geta þó klórað sig áfram með smá undirbúnings- og rannsóknarvinnu. Kynnið ykkur forritin sem þið ætlið að nota í ferlinu, oft má finna kennslumyndbönd á netinu. Besta leiðin til að kynnast forritunum og ferlinu er að gera sína eigin sögu.

Ráð vegna myndbandsvinnslu!

Ráð 1: Vistið oft! Sum forrit vista sjálfkrafa, önnur gera það ekki. Fullvissið ykkur um að verkið sé vistað reglulega því forrit geta hrunið.

Ráð 2: Búið til sérstaka möppu fyrir öll gögn á góðum stað. Gott er að geyma öll gögn sem notuð eru í sögugerðarferlinu í vel merktri möppu á góðum stað í tölvunni. Ef gögn eru færð til eftir að þau eru sett inn í myndbandsvinnsluforritið þá getur verið að forritið finni þau ekki og að jafnvel þurfi að byrja upp á nýtt.

Ráð 3: Lækið í tónlistinni. Við höfum því miður oft séð dæmi um að tónlistin yfirgnæfi raddupptökuna í sögunni. Þetta gerir það að verkum að öll vinnan er til einskis þar sem ekki er hægt að heyra söguna. Hafið í huga að tónlistin er hugsuð sem bakgrunnstónlist og hljóðstyrkur hennar á því að vera í lágmarki. Verið einnig meðvituð um að leiðbeinandinn og þátttakandinn sem klippa söguna saman kunna hana nánast utanbókar að lokum og eiga erfiðara með að meta hvort það sé erfitt að heyra söguna fyrir tónlistinni. Biðjið því þriðja aðila um álit á hljóðgæðum áður en þið fullklárið söguna.

Lokafrágangur og útflutningur

Þegar komið er að lokafrágangi þurfa þátttakendur að huga að því að klára söguna sína, óháð því hversu langt á veg hún er komin. Í sumum tilvikum þýðir það að þátttakendur geta dútlað við að velja áhrif þegar mynd skiptist úr einni í aðra eða velja bestu leturgerðina fyrir titilspjaldið. Í öðrum tilvikum getur verið að þátttakandinn þurfi einfaldlega að flýta sér við að koma síðustu myndunum á réttan stað. Passið þó alltaf upp á að tími sé til að útbúa kreditlista. Sum forrit bjóða upp á þann möguleika að setja inn kreditlista, en annars er hægt að skrifa hann á blað og setja inn sem mynd. Ef þátttakandi á erfitt með að skrifa sjálfur gæti leiðbeinandi skrifað fyrir hann og þátttakandinn svo jafnvel hermt eftir skriftinni á annað blað.

Nú eru þið loksins tilbúin til að flytja söguna út úr forritinu sem myndbandsskrá. Athugið að það getur tekið nokkurn tíma, þannig að ekki er ráðlegt að bíða fram á síðustu stundu með það. Þegar allir eru búnir að vista sögurnar sínar sem myndbandsskrár, safnið þeim þá saman á einn stað (t.d. á minniskubb) svo hægt sé að halda sýningu.

HLEÐSLUSTEINN 9: Sýning og veisla

Áhersla á: félagsfærni, miðlun, hlustun og endurgjöf

Erfiðisvinnan er afstaðin og nú er tími fyrir fögnuð. Fyrst og fremst þarf að ganga úr skugga um að þátttakendur vilji sýna hinum söguna sína. Þátttakendur stjórna því alfarið sjálfir með hverjum þeir deila sögunni sinni og ekki skal beita þá þrýstingi til að skipta um skoðun. Yfirleitt er sýningin aðeins hugsuð fyrir þá sem tóku þátt í vinnustofunni, en hægt er að bjóða fleiri áhorfendum, eins og fjölskyldu eða vinum, ef áhugi er á. Þetta er að sjálfsgöðu ákveðið í samráði við þátttakendur vinnustofunnar. Ekki sýna sögu þátttakanda ef sá þátttakandi getur ekki verið með á sýningunni. Þetta er persónuleg saga þeirra og þau þurfa að vera til staðar þegar sagan er sýnd í fyrsta skipti.

Reynið að gera sýninguna að sérstökum viðburði. Gaman getur verið að skapa bíóstemningu með því að setja upp sætaraðir, dimma ljósin og bjóða upp á nasl. Gangið úr skugga um að mynd- og hljóðkerfið virki áður en sýning hefst.

Sýningin á ekki einungis að vera löng runa af myndböndum. Gefið hverjum og einum sögumanni færi á að segja frá sögunni og ferlinu áður en hún er sýnd og gefið áhorfendum svo færi á að veita endurgjöf eftir hverja sýningu (ef sögumaður kys að fá endurgjöf). Hér leitumst við aðeins eftir jákvæðri endurgjöf þar sem ekki gefst lengur færi á að breyta sögunni. Hafið nóg af hléum svo að áhorfendur þurfi ekki að fara fram á meðan sýningu stendur og til að gefa fólki færi á að melta sögurnar. Hafið reglurnar úr söguhringnum í huga þar sem sögumaðurinn er berskjaldaður þegar sagan hans er á skjánum.

Hvað gerist með söguna eftir vinnustofuna er einnig alfarið undir hverjum þátttakanda komið. Ef að þið viljið deila sögu einhvers þátttakanda á netinu, fáið þá þátttakandann (eða talsmann, ef það á við) til að skrifa undir upplýst samþykki þess eðlis. Sögumaður skal ávallt áskilja sér rétt til þess að draga til baka þau leyfi sem hann hefur gefið fyrir deilingu sögu sinnar og skal hún þá fjarlægð. Munið að sagan er eign sögumannsins og má einungis deila henni með hans leyfi.

Endurgjöf

Ef þátttakendum reynist erfitt að veita endurgjöf, hafa stór spjöld með tjáknum (e. emojis) gefið góða raun. (Finnið þau tjákn sem þið viljið nota á netinu, prentið hvert á stórt spjald (t.d. A4 blað) og plastið.) Útskýrið fyrir sýninguna hvað hvert tjákn merkir. Forðist að nota tjákn sem tjá reiði eða annað sem gæti sært sögumanninn. Leggið áherslu á tjákn á borð við gleði, sorg, undrun, styrk o.s.frv. Passið að allir hafi eintak af hverju tjákni fyrir sýninguna svo áhorfendur geti sýnt þau tjákn sem þeim finnst passa best eftir hverja sögu. Ef einhver áhorfandi vill veita munnlega endurgjöf, passið upp á að endurgjöfin beinist aðeins að viðeigandi sögu svo athyglin beinist ekki annað. Það er mikilvægt að allir þátttakendur fái sama færi á að skína, óháð því hvort þau eru opin eða hlédræg.

HLEÐSLUSTEINN 10:

Mat/Ígrundun með þátttakanda

Áhersla á: Ígrundun, tilfinningar

Það er mikilvægt að meta verkefnin sem tekist er á við með þátttakandanum reglulega í gegnum ferlið. Slík ígrundun hjálpar við að taka stöðuna hjá þátttakandanum og fá tilfinningu fyrir hvernig honum líður. Einnig hjálpar það leiðbeinendum að bæta sig í aðferðinni ef þeir stefna á að nota hana aftur síðar. Hlutar ferlisins geta tekið á þátttakandann og valdið tilfinningaróti og streitu. Það er hlutverk þitt sem leiðbeinanda að passa að þátttakendur fái þann tilfinningalega stuðning sem þau þarfnast. Með því að taka reglulega stöðuna hjá þátttakanda færðu einnig betri tilfinningu fyrir hvort þörf sé á frekari þásum eða hvort þátttakandi treysti sér jafnvel til að vinna lengur en áætlað var.

Spyrjið út í hverja æfingu, hvað var skemmtilegast, hvað var erfiðast, kom eitthvað á óvart?

Hafið í huga að þátttakendur úr þessum markhópi eiga stundum til að vilja þóknast væntingum annarra og segja þá það sem þau telja að leiðbeinendur vilji heyra. Munið því að spyrja sérstaklega hvort eitthvað í ferlinu hafi verið erfitt eða óþægilegt eða hvort þau séu að upplifa erfiðar tilfinningar. Slæmar minningar gætu t.d. hafa komið upp á yfirborðið og gott gæti verið að ræða viðbrögð þátttakenda við því.

Sumum þátttakendum gæti þótt gagnlegt að nota tjákn-spjöld til þess að lýsa tilfinningum sínum. Í þeim tilvikum er við hæfi að notast einnig við „neikvæðari“ tjákn (t.d. reiði) sem ekki voru notuð við endurgjöf.

Stöðutaflan getur verið gagnlegt verkfæri fyrir matsferlið. Stöðutaflan er stórt kort af sögugerðarferlinu sem teiknað er upp á pappa eða töflu. Á spjaldinu koma fram nöfn allra þátttakenda og allir hleðslusteinir ferlisins. Þátttakendur merkja við eftir að hafa klárað hvern hleðslustein sem markar skýr skil milli hvers skrefs í ferlinu. Þetta hjálpar leiðbeinendum að sjá hversu langt hver þátttakandi er kominn í ferlinu en hjálpar þátttakendum einnig við að sjá árangur sinn, hvað sé framundan og hvetur þá áfram.

Þátttakendur kjósa stundum að merkja við með broskalli, hjörtum eða öðrum teikningum. Gott er að bjóða upp á liti og gefa þátttakendum tíma til þess að merkja við á eigin hátt. Gerið smá athöfn úr því að merkja við á spjaldið, það stuðlar að stolti yfir að hafa komist einu skrefi lengra að markmiðinu.

Steinn 10a: Mat eftir hvert verkefni

Það er best að meta eftir hvern stein, því það getur verið erfitt að muna einstakar æfingar í lok ferlisins. Reynið því að taka frá smá tíma í umræður í lok hvers verkefnis.

Steinn 10b: Mat með mynd af verkefninu

Til að hjálpa til við stein 10a getur verið gagnlegt að taka myndir á meðan á verkefninu stendur til að hafa til hliðsjónar þegar matið á sér stað.

Steinn 10c: Ígrundun/athugun á líðan

Það er gott að taka stöðuna á líðan þátttakenda reglulega í ferlinu. Spyrja hvernig þeir upplifi ferlið, hvort þeir séu stressaðir, bjartsýnir o.s.frv. Það er t.d. hægt að nota tjákn eða útbúa skala frá gleði til sorgar og biðja þátttakendur um að staðsetja sig á honum.

Það getur einnig verið gott að efla minnið með því að byrja hvern dag vinnustofunnar á því að ræða um hvað hafi farið fram daginn áður. Hér er hægt að notast við myndir, stöðutöfluna og handbók notenda til stuðnings.

7 HELSTU ÞÆTTIR VINNUSTOFUNNAR

Hlustun

Það getur verið erfitt fyrir þátttakendur að halda nægri einbeitingu og athygli til að hlusta á hina segja frá. Okkur hefur þó reynst gagnlegt að þjálf þennan eiginleika því það er mikilvægt að læra að hlusta, eiga samskipti við annað fólk og að virða mörk annarra. Til stuðnings er hægt að nota myndir, sá sem segir frá sýnir mynd sem tengist sögunni.

Endurgjöf

Sumt fólk með þroskahömlun á erfitt með að muna. Þau muna kannski sína eigin sögu og sögur sem þeim finnast skemmtilegar. Leiðbeinandi getur spurt spurninga til að hjálpa til og jafnvel sýnt myndina sem þátttakandinn sýndi með sögunni. Endurgjöf til hinna þátttakendanna á helst að halda á jákvæðum nótum, nema þátttakendurnir skilji hvernig á að setja fram uppbyggilega gagnrýni. Til greina kemur að veita endurgjöf með spjöldum með tjáknum (e. emoji) eða myndaspjöldum. Eftir að hafa horft á sögu eða hlustað á sögu í söguhringnum veita þátttakendur í hópnum endurgjöf með því að sýna það tjákn-spjald sem fellur best að álit þeirra á sögunni. Tjákn-spjöldin eiga að vera einföld og ekki of mörg. Til dæmis hjarta, broskall, hlátur, „þumalfingur upp“ og dapurt andlit. Í viðauka með handbókinni er að finna uppástungur um tjákn-spjöld.

Minningar

Minni fólks er mjög misjafnt. Oft hefur markhópurinn ágætt langtímaminni en skammtímaminnið getur verið lakara.

Myndrænn stuðningur til að rifja upp virkar oft vel og við mælum með slíku. Ef hægt er að koma því við er gott að virkja fjölskyldumeðlimi til að rifja upp minningar en þá þarf að varast að fjölskyldan taki söguna yfir. Flestum er kært að rifja upp minningar um mikilvæg augnablik úr lífinu.

Oft finnur þátttakandinn söguefni í eigin minningum og langar til að búa til stafræna sögu um það. Í gömlum fjölskyldualbúmum leynast margar minningar og þú getur spurt þátttakandann út í myndirnar til að kalla fram fleiri

smáatriði og tilfinningar sem tengjast mikilvægum atburðum í lífi hans/hennar. Önnur góð leið til að rifja upp er að biðja þátttakendur um að teikna eitthvað sem skiptir þau máli eða að taka með sér persónulegan hlut til að segja frá. Þessum æfingum er lýst nánar í kaflanum um hleðslusteinana.

Sjálfskoðun/tilfinningavinna

Sjálfskoðun og tilfinningavinna er yfirleitt erfið fyrir markhópin en þó ætti að leggja sérstaka áherslu á þetta. Hlutverk leiðbeinandans er að aðstoða þátttakandann við að finna sögu sem skiptir hann máli og er honum mikilvæg. Það er valdeflandi fyrir þátttakendur að þjálfa tjáningu og samskipti og að æfa sig í að tjá langanir sínar, þrár og tilfinningar. Ef upp koma daprar eða neikvæðar tilfinningar, þarf leiðbeinandinn að huga að því að þátttakandinn jafni sig. Opnið ekki sár sem erfitt er að loka.

Skapandi vinna

Skapandi vinna er góð leið fyrir okkar markhóp til þess að finna leiðir til að tjá sig og einstaklingseðli sitt. Því er sjálfsgagt að láta þátttakendur teikna, mála og skrifa eins og þau geta. Hvetjið þau til að taka myndir og semja tónlist. Ekki má gleyma hvað það er mikilvægt að fara í leiki og gera upphitunaræfingar/ísbrjóta, alltaf inn á milli. Skemmtilegir ísbrjótur og æfingar leysa úr læðingi sköpun og leik.

Samskipti

Samskiptafærni þátttakandanna getur verið mjög mismunandi, allt frá fínlegum svipbrigðum til góðs valds á tungumáli. Leitist við að finna nýjar samskiptaleiðir og að auka færni. Fyrir þátttakendur sem geta ekki talað er gott að nota fleiri ljósmyndir, biðja þau um að teikna, það er hægt að gera upptöku af táknmáli og/eða hljóðrita raddir og önnur hljóð sem þau kunna að mynda. Einstaklingseðli er ekki bara tjáð í töluðu máli. Þú veist hvaða viðbrögðum þú getur átt von á frá þeim þátttakendum sem þú þegar þekkir. Þú veist hvernig þau tjá gleði og áhuga. Þú getur undirbúið fyrirfram að taka upp slík augnablik til að nota sem hljóð eða myndskreið í stafrænu sögunni. Ef þátttakendur geta ekki teiknað sjálf, getur þú beðið þau að velja myndir

úr blöðum og tímaritum sem lýsa tilfinningum þeirra, draumum og löngunum. Það getur líka verið sniðugt að taka upp stutt myndskreið á meðan er verið að vinna að sögunni. Þau geta nýst til að gera söguna persónulegri ef ekki er til upptaka af raddmáli. Finndu leiðir til að skrasetja viðbrögð þátttakandans, svipbrigði og önnur merki.

Stafræn færni

Það fer auðvitað eftir færni þátttakandans hvað hann getur gert sjálfur við vinnslu sögunnar. Ferlið er nokkuð tímafrekt svo oft velur leiðbeinandinn auðveldu leiðina, að sjá um það fyrir þátttakandann. En mundu að það er þátttakandinn sem á alla þætti sögunnar og ef þau taka virkan þátt í að klippa myndbandið, tryggir það ekki aðeins frumkvæði þeirra heldur eykur það líka færni, valdeflir og styrkir sjálfstraust þátttakandanna, og hvetur þau til að taka ákvarðanir. Margir þátttakendur geta sjálf raðað myndum í rétta röð svo þær passi við hljóðupptökuna og geta dregið þær inn á tímalínuna. Sumir geta breytt lengd og stærð, ákveðið breytingaráhrif úr einni mynd í aðra og aðrar smábrellur og skrifað titla og kredit-texta. Láttu reyna á þátttakandann og reyndu að halda að þér höndum eins og þú getur (nema þegar þú þarft að benda á eitthvað á skjánum). Ef allt annað bregst, getur þú virkjað þátttakandann með því að fá hann til að sitja við hlið þér á meðan þú ert að vinna með klippiforritið. Spurðu reglulega hvort klippingin sé eins og þátttakandinn vill að hún sé, hlustið saman á hljóðrásina svo þátttakandinn heyri röddina sína eða upptökuna, og ef hann getur, fáðu hann til að benda og sýna þér hvar hann vill hafa myndirnar o.s.frv. Það er alltaf góð hugmynd að valdefla þátttakendur með því að þjálfra stafræna færni áður en vinnustofan hefst.

Tímastjórnun

Þegar þátttakendur eru að segja hvert öðru sögurnar eða þegar þarf að ljúka einhverju tilteknu ferli, getur verið nauðsynlegt að setja þátttakandanum einhver tímamörk. Það eru ekki allir sem skilja hvað til dæmis 10 mínútur er langur tími og þá þarf að halda vel utan um tímastjórnun. Það er mikilvægt að undirbúa þátttakendur vel fyrir fram og gott að hafa skýrar reglur. Það getur verið gott að nota myndir og hljóð til aðstoðar, kannski litla bjöllu, sýnilega klukku eða spjald þar sem hægt er að „fjarlægja“ mínútur. Sumir þátttakendur þola vel smá tímapressu. Leiðbeinendur þurfa líka að vera sveigjanlegir. Þá er einnig mikilvægt að vita hve lengi þátttakendur geta unnið samfellt og geta séð fyrir hvenær þau þurfa hlé áður en þau verða of þreytt.

8 SIÐFRÆÐI OG HÖFUNDARRÉTTUR

Siðfræðilegir þættir

Þegar unnið er með aðferðir á borð við stafræna sögugerð, þar sem við hvetjum fólk til að segja persónulegar sögur sem geta jafnvel verið trúnaðarmál, er auðvitað mikilvægt að gera sér grein fyrir mögulegum afleiðingum fyrir þátttakandann og hans nánustu. Þegar unnið er með viðkvæman markhóp, eins og fólk með þroskahömlun, þarf að huga að enn fleiri atriðum.

Velferð þátttakenda

Sem leiðbeinandi berð þú ábyrgð á því að þátttakendum líði vel á meðan á vinnustofunni stendur, en einnig áður en hún hefst (góðar upplýsingar, að þau vilji taka þátt) og eins á eftir (eftirfylgni ef þess er þörf). Þú þarft að hugsa um bæði líkamlega, tilfinningalega og félagslega vellíðan.

Leiðbeinendur þurfa að hafa reynslu af störfum með fólk með þroskahömlun og hafa vakandi auga á sérþörfum hvers og eins í hópnum. Þú þarft að vera viss um að þú búir yfir þeirri færni sem þarf til að standa fyrir vinnustofu, svo sem að þú getir byggt upp góðan anda í hópnum, stutt þátttakendur í gegnum ýmis verkefni, kennt stafræna færni og veitt tilfinningalegan stuðning. Gerð stafrænna sagna getur vakið alls konar tilfinningar og minningar og þá er mikilvægt að þú þekkir þín takmörk sem leiðbeinandi. Ef þú ert ekki sálfræðingur, reyndu þá ekki að vera það, og ef þörf er á aðstoð fagfólks er það á þína ábyrgð að það sé tiltækt.

Velferð leiðbeinenda

Það getur stundum reynt á að leiðbeina á vinnustofu í stafrænum frásögnum. Því þarf einnig að hugsa um velferð leiðbeinendanna. Í fyrsta lagi: Vertu ekki eini leiðbeinandinn. Það er ómetanlegur stuðningur af því að hafa einn eða fleiri starfsfélaga með. Á þetta reynir til dæmis ef þú ert í vafa um eitthvað eða ef þér reynist erfitt að leiðbeina um eitthvert söguefni (þú hefur e.t.v. upplifað eitthvað svipað sjálf). Leiðbeinendur ættu alltaf að hittast á fundi á hverjum degi eftir vinnustofuna þar sem farið er yfir daginn og hvernig þátttakendunum farnar. Ef einhver þátttakendanna er mjög hlédrægur getur verið hjálplegt að fá einhvern starfsfélaganna til að tala við viðkomandi. Hann/hún nær kannski öðruvísi sambandi við þátttakandann og getur fengið hann til að sýna á sér aðrar hliðar.

Samþykki

Þú þarft að tryggja að þátttakendur og/eða talsmenn þeirra (ef það á við) taki upplýsta ákvörðun um þátttöku í vinnustofunni og hvernig megi nota sögurnar þeirra. Útskýra þarf nákvæmlega hvernig vinnustofan mun fara fram, þá getur auðlesna handbókin komið að notum, og leggja fram yfirlýsingu um samþykki til undirskriftar. Þegar sagan er tilbúin þarf þátttakandinn/talsmaðurinn einnig að fylla út eyðublað (sjá viðauka), þar sem þátttakendur ákveða hvort þau vilja deila sögunni og ljósmyndum eða myndskreiðum frá vinnustofunni. Mundu að sögumaðurinn hefur alltaf yferráðarétt yfir sögunni. Þú getur ekki deilt sögunni á neinum vettvangi án samþykkis hans og þátttakendur geta hvenær sem er ákveðið að sagan verði fjarlægð af netinu, þó þau hafi áður veitt samþykki sitt. Þú getur aldrei selt sögurnar, og ef vinnustofan er styrkt af einhverjum utanaðkomandi aðila, þarf að ganga úr skugga um að allir hagaðilar átti sig á að sögurnar eru varðar höfundarrétti.

Þú getur lesið nánar um siðfræðipætti í sambandi við stafrænar frásagnir á vefsvæði Story Center: storycenter.org.

Höfundarréttur

Í aðalatriðum snýst höfundarréttur um eignarhald einstaklings á því sem hann/hún skapar. Það gæti t.d. verið málverk, ljósmynd, ljóð eða tónverk. Höfundurinn sem skapaði verkið á það og höfundarréttarlög tryggja það eignarhald. Eignarhaldið sem höfundarréttarlögin tryggja færir eigandanum ýmis réttindi sem aðrir hafa ekki. Þessi réttindi taka m.a. til þess:

- að fjölfalda verkið
- að dreifa afritum
- að flytja verkið
- að sýna verkið opinberlega

Það þýðir að enginn má nota höfundarréttarvarið efni, myndir, ljósmyndir, myndbönd eða tónlist, án leyfis. Þegar þátttakandinn leitar að efni til að nota í söguna, ætti hann því aldrei að nota efni sem er bundið höfundarrétti án þess að spyrja eigandann um leyfi. Í stuttu máli: þátttakendur ættu einungis að nota efni sem þau hafa búið til sjálf, sem þau hafa leyfi fyrir eða efni sem er til frjálstra afnota.

Þó þau finni efni sem ekki er höfundarréttarvarið ber þeim samt að geta höfundarins í kreditlistum. Ef þau eru ekki viss, ættu þau ekki að nota efnið. Sumir þátttakendur segja að þau ætli hvort sem er ekki að deila sögunni og þá er þeim að sjálfsögðu frjálst að nota hvað sem þeim sýnist. En sem leiðbeinandi skaltu hafa í huga að margir skipta um skoðun síðar þegar sagan er tilbúin og vilja þegar til kemur deila henni. Þess vegna er alltaf best að hafa söguna án höfundarréttarvarins efnis og tilbúna til birtingar, ef þú getur sannfært þátttakandann um það.

9 AÐFERÐIR OG ÍTAREFNI

Efni þessarar handbókar byggist á svokallaðri Berkeley-aðferð í gerð stafrænna sagna. Að auki er byggt á reynslu sem safnast hefur í verkefninu DigiStorID. Í verkefninu DigiStorID hafa samstarfsaðilar frá sex Evrópulöndum lagað aðferðina að þörfum fólks með þroskahömlun. Nánari lýsing á verkefninu er á vefsvæði verkefnisins: digistorid.eu.

Allar sögurnar sem búnar voru til á vegum verkefnisins er hægt að sjá á Vimeo-rásinni DigiStorID.

Ábendingar um annað ítarefni

1. Ef þú vilt fræðast frekar um Stafrænar sögur (e. Digital Storytelling) og þróun aðferðarinnar mælum við með bókinni *Digital Storytelling – Capturing lives, creating community* eftir Joe Lambert.
2. Horfðu á [þessa kynningu](#) á stafrænum sögum frá Amy Hill hjá StoryCenter.
3. Ef þú vilt fræðast um hvernig aðferð stafrænna frásagna hefur verið notuð með öðrum markhópum getur þú skoðað eftirfarandi síður:
 - Storycenter.org
 - Patientvoices.org.uk
 - arts.brighton.ac.uk/projects/silver-stories
 - Revisioncentre.ca

HEIMILDIR

Gögn frá DigiStorID-verkefninu

Lambert, Joe: *Digital Storytelling – Capturing lives, creating community*. (5. útg.) frá 2018, útgefandi Routledge, New York.

storycenter.org

Kennsluefni frá DigitalStorylab

UPPLÝSINGAR UM VERKEFNIÐ

DigiStorID - Digital Storytelling for up-skilling and empowerment of learners with intellectual disabilities

Samstarfsaðilar verkefnisins:

Upstream Stories - Danmörku

Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä (KPEDU) - Finnlandi

ReykjavíkúAkademían - Íslandi

A.N.F.F.A.S. Onlus di Pordenone - Ítalíu

Vsi Tarptautinis darbo kontaktu tinklas (ILCN) - Litáen

Center za izobraževanje in kulturo (CIK) Trebnje - Slóveníu

Aðrir samstarfsaðilar:

Ás Styrktarfélag - Íslandi

European Association for the Education of Adults (EAEA)

Varstveno delovni center (VDC) Novo mesto, Enota Trebnje - Slóveníu

Áætlun: Erasmus+, KA2 Samstarf um nýsköpun og miðlun góðra starfsvenja

Auðkenni verkefnis: 2018-1-SI01-KA204-046998

Umsjón með verkefnisafurð: Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä, Finnlandi

Heimasíða verkefnis: <https://digistorid.eu/>

Handbókin var þróuð af samstarfsverkefninu DigiStorID



Þetta verkefni er unnið með styrk frá Erasmus+, samstarfsáætlun ESB.

Verkefnið naut stuðnings framkvæmdastjórnar ESB. Þessi útgáfa er eingöngu byggð á sýn höfundar, Framkvæmdastjórn Evrópusambandsins ber ekki ábyrgð á hvernig efni þetta verður notað.