

# SKAITMENINIS PASAKOJIMAS SUTRIKUSIO INTELEKTO ASMENIMIS

**Vadovas mokymų organizatoriams**



Čia rasite šio leidinio spausdintinę versiją, paskelbtą projekto svetainėje [www.digistorid.eu](http://www.digistorid.eu). Joje aprašyti visi iš eilės DS mokymų įrankiai. Paveikslėlius, skaitmeninių istorijų video ir kitus priedus galite rasti originaliame internetiniame vadove.

# TURINYS

<b>1 ĮŽANGA</b>	<b>4</b>
Leidinio naudingumas	4
Kam skirtas šis vadovas?	4
Lengvai skaitomas leidinys	5
Sutrikusio intelekto asmenys šio leidinio kontekste	5
<b>2 KAS YRA SKAITMENINĖ ISTORIJA?</b>	<b>6</b>
Skaitmeninis pasakojimas visiems	7
Skaitmeninis pasakojimas lavina įvairių tipų įgūdžius	7
Mūsų supratimu, skaitmeninis pasakojimas NĖRA	7
<b>3 SKAITMENINIŲ ISTORIJŲ PANAUDOJIMAS, DIRBANT SU SUTRIKUSIO INTELEKTO ASMENIMIS</b>	<b>8</b>
<b>4 VEDANTIEJI</b>	<b>9</b>
Vedančiojo vaidmuo:	9
Kokius praktinius žingsnius pasirinkti?	9
Stebėjimas ir pagalba	10
Saugi erdvė	10
Reikalingų gebėjimų stiprinimas	11
<b>5 PASIRENGIMAS MOKYMAMS</b>	<b>12</b>
Mokymų vieta	12
Poilsio kambarys	12
Kūrybos priemonės	12
Techninė įranga	12
Proceso diagram	14
Vedančiųjų skaičius	14
Darbo valandos	14
Kaip surasti mokymų dalyvius ir juos motyvuoti?	15
Grupė	15
<b>6 SKAITMENINIŲ ISTORIJŲ MOKYMŲ ŽINGSNIAI</b>	<b>16</b>
1 ŽINGSNIS: Susipažinimas/ apšilimo pratimai	16
2 ŽINGSNIS : Istrijos paieška	18
3 ŽINGSNIS: Scenarijaus kūrimas	21
4 ŽINGSNIS: Pasakojimų ratas	23
5 ŽINGSNIS: Balso įrašymas	25
6 ŽINGSNIS: Vaizdų kūrimas	28
7 ŽINGSNIS: Muzika ir garsai	30
8 ŽINGSNIS: Istrijos redagavimas	32
9 ŽINGSNIS: Peržiūra ir šventė	34
10 ŽINGSNIS: Apibendrinimas /refleksijos su dalyviais	36

<b>7 SKAITMENINIŲ ISTORIJŲ KŪRYBINIAI ELEMENTAI</b>	<b>38</b>
Klausymas	38
Grįžtamasis ryšys	38
Atmintis	38
Savirefleksija/emocinis darbas	39
Kūrybiškumas	39
Bendravimas	39
Skaitmeninės kompetencijos	39
Laiko valdymas	40
<b>8 ETIKA IR AUTORIŲ TEISĖS</b>	<b>41</b>
Etika	41
Pasakotojų gerovė	41
Vedančiųjų gerovė	41
Sutikimas	42
Autorinės teisės	42
<b>9 METODIKA IR ANOTUOTA LITERATŪRA</b>	<b>44</b>
<b>REZULTATŲ PRIEINAMUMAS</b>	<b>44</b>
<b>INFORMACIJA APIE PROJEKTĄ</b>	<b>45</b>

# 1 ĮŽANGA

## Leidinio naudingumas

Šis leidinys parengtas įgyvendinant „Erasmus +“ projektą „Skaitmeninis pasakojimas, skirtas kvalifikacijos kėlimui ir įgalinimui besimokančiųjų, turinčių intelekto negalią“ („DigiStoryID“). Pagrindinis projekto tikslas- sukurti novatorišką mokymosi požiūrį į skaitmeninį pasakojimą, pritaikytą sutrikusio intelekto asmenims. Plačiau apie projektą galite skaityti leidinio 9 skyriuje.

## Kam skirtas šis vadovas?

Mes norime pasiūlyti novatorišką, informatyvų ir įdomų įrankį mokytojams / socialiniams darbuotojams, asistentams, kurie dirba su sutrikusio intelekto asmenimis. Šis leidinys padės jums tapti skaitmeninių istorijų mokymų vadovais ir suteiks jums kvalifikacinių žinių kaip organizuoti mokymus, juos vesti, dirbant su sutrikusio intelekto asmenimis, mokant juos kurti skaitmenines istorijas. Pagalbininkai ar savanoriai, kurie nedirbate tiesiogiai su asmenimis, turinčiais proto negalią, pirmiausia turite susipažinti ne tik su neįgaliuoju, bet ir jo negalios specifika, jų gebėjimu bendrauti, komunikuoti.

Pirmiausia rekomenduojame skaitytojams būti susipažinusiems su skaitmeninių istorijų kūrimo metodika, pagrindiniais istorijų kūrimo principais bei mokymams reikalingomis technologijomis, mokėti naudotis kompiuterine ir programine įranga, gebėti sumontuoti klipą bent viena programa. Pirmiausia, prieš naudojant vieną iš metodų, privalu įvertinti būsimus mokymų dalyvius, asmenis su proto negalia ir savo patirtį, dirbant su šia tiksline grupe. Šis leidinys nėra išsamus vadovėlis, apimantis visus aspektus, tai yra tik pagalbinių priemonė:

1. Mokytojams, socialiniams darbuotojams, asistentams, kurie dirba su sutrikusio intelekto asmenimis ir besidomintys naujovėmis, naujais darbo metodais adaptuojant juos savo darbe.
2. Skaitmeninių istorijų organizatoriams, norintiems tapti mokymų vedėjais asmenims su proto negalia. Prieš pradėdant organizuoti mokymus proto negalios asmenims yra svarbu suprasti jų individualumą.

## Lengvai skaitomas leidinys

Ne tik išleidome leidinį, skirtą mokymų vedantiesiems, mes taip pat parengėme lengvai skaitomą leidinį sutrikusio intelekto asmenims. Lengvai skaitomas leidinys padės plačiau organizuoti skaitmeninių pasakojimų mokymus neįgaliesiems. Šiuos abu leidinius galima naudoti kartu, organizuojant mokymus sutrikusio intelekto asmenims: skaitmeninių istorijų pasakotojai galės lengvai perskaityti leidinį, o organizatoriai pagal jį stebėti mokymus. Lengvai skaitomas leidinys išverstas į anglų, suomių, islandų, italų, slovėnų bei lietuvių kalbas. Leidinio versijas skirtingomis kalbomis rasite oficialioje projekto internetinėje svetainėje.

## Sutrikusio intelekto asmenys šio leidinio kontekste

Yra įvairių proto negalios klasifikavimo metodų. Apskritai negalios vertinimas vyksta vyriausybės nustatyta tvarka, padedančia įvertinti, kiek neįgaliajam reikia paramos. Šiame leidinyje mes pateikiame tik savo įžvalgas apie tai, kaip mokymų vedantieji pirmiausia susitinka su kiekvienu dalyviu individualiai, nekreipiant dėmesio į jo diagnozę, kaip į asmens dalinius gebėjimus. Negalios klasifikatorius gali būti priemonė, bet mes norime remtis tuo, kad kiekvienas žmogus yra skirtingas ir turi skirtingus poreikius, norus, interesus ir gebėjimus.

Stengdamiesi patenkinti daugumos poreikius, pateikiame mokymų medžiagą žingsnis po žingsnio, kur kiekvienas mokymų etapas turi kelis skirtingus požiūrius. Tai priklauso nuo asmens (vedantysis ar asmeninis asistentas), kuris žino ką vertina neįgalusis, kuris iš mokymo etapų tiks jam labiausiai. Pagrindiniai šios adaptacijos principai remiasi mūsų atliktais tyrimais ir patirtimis, dirbant su ID. Mokymų struktūra (praktiniai žingsniai) yra išsamiai aprašyti 6 skyriuje.

## 2 KAS YRA SKAITMENINĖ ISTORIJA?

Skaitmeninį pasakojimą galima suprasti įvairiais būdais, tačiau mes naudosime šiame projekte Berkeley modelį. Jį sukūrė Dana Atchley ir Joe Lambert 90-ųjų pradžioje Berklio mieste, Kalifornijoje (JAV). Pagal jų apibrėžimą skaitmeninė istorija yra „trumpas, pačio asmens vaizdo pasakojimas, sukurtas derinant balso įrašą su nejudančiais bei judančiais vaizdais, muzika ar garsais“.

Šis metodas padeda žmonėms papasakoti savo jam svarbią istoriją, kuria jis nori pasidalinti su kitais, kuri yra svarbi jam pačiam. Darbas grupėje padeda ne tik išmokti klausytis, bet ir gerbti vieni kitus.

Galima teikti, kad tradicinis skaitmeninių pasakojimų kūrybos procesas susideda iš šių fazių kaip ir vykstančių gamtoje:

### Kūrybiškumas

Dalyviai susipažįsta vieni su kitais, vedantysis sukuria jaukią aplinką, kad dalyviai išdrįstų pasidalinti savo asmeniniais išgyvenimais. Dalyviams padedama surasti istorijos idėją, kuria jie nori pasidalinti per keletą kūrybinių pratimų. Taip pat padeda jiems surasti piešinių ar muzikinį takelį, kuriuos jie nori panaudoti savo istorijų videoklipuose.

### Istorijos kūrybinis procesas

Dalyviai, suradę istorijos idėją, pradeda kurti scenarijus individualiai. Po to seka pasakojimai ratu grupėje, kaip pagrindinis kūrybos proceso elementas, kuriame visi gali pristatyti savo scenarijaus projektus garsiai, ir sulaukti komentarų iš kitų grupės dalyvių.

### Eiga

Kai scenarijai bus baigti, dalyviai juos galės įgarsinti, naudojant paprastą filmų kūrimo programą savo įrenginiuose. Pabaigoje parsisiuntus vaizdus bei muzikinį takelį, kuriuos jie nori naudoti vaizdo klipe, pradedamas redagavimo procesas. Filmai pagaliau parodomi peržiūros metu, kuriais vėliau galima dalintis internete.

## Skaitmeninis pasakojimas visiems

Siūlome naudoti paprastas ir nemokamas filmų montavimo programines įrangas, kurios yra prieinamos visiems, nesvarbu kokius ekonominius išteklius jie turi. Skaitmeninis pasakojimas yra galinga žiniasklaidos raiškos forma, įgalinanti asmenis per vaizdo klipą papasakoti savo kultūros sampratą, atsiskleidžiant kūrybiškumui. Skaitmeniniam pasakojimui suteikia „gyvybę“ pasakotojo balsas gyvenimiškajai problemai ir sustiprina ryšį tarp žmonių.

## Skaitmeninis pasakojimas lavina įvairių tipų įgūdžius, tokius kaip:

- rašymas
- kritinis mąstymas
- savirefleksija
- kalbėjimas ir bendravimo įgūdžiai
- kompiuterinis raštingumas
- komunikaciniai įgūdžiai
- dramos įgūdžiai
- klausymosi įgūdžiai
- socialiniai įgūdžiai
- kūrybingumas
- technologiniai įgūdžiai

## Mūsų supratimu, skaitmeninis pasakojimas NĖRA:

- profesionalus produktas
- prasimanymas
- dokumentinis filmas
- reklama
- komercinis ar viešieji ryšiai (PR)

### 3 SKAITMENINIŲ ISTORIJŲ PANAUDOJIMAS, DIRBANT SU SUTRIKUSIO INTELEKTO ASMENIMIS

„DigiStorID“ projekto pradžioje mes atlikome poreikių analizę kiekvienoje projekto partnerio šalyje, kurioje į klausimus atsakė specialistai, dirbantys su sutrikusio intelekto asmenimis. Pagrindiniai mūsų klausimai buvo apie „Digital“ poreikį, mokymų trukmę, mokymų programos pritaikymą asmenims su ID. Visi pašnekovai išreiškė palaikymą tokiam DS metodui ir norėtų jį pritaikyti savo darbe. Jie akcentavo, kad šis metodas suteiks šiai marginalinei grupei daugiau saviraiškos. Tai humanizmo raiška demonstruojanti įvairovę socialinių grupių, nes sutrikusio intelekto asmenys priskiriami vienai homogeninei grupei. Taip puoselėjama ir skatinama lygybė. Dalyviai turi teisę balsuoti ir kaip vienas pašnekovas sakė: „Tai ne apie juos, o iš jų“.

Pašnekovai pabrėžė metodo naudą klientui, ugdant jo socialinius įgūdžius, mokantis išklaudyti, pagarbiai bendradarbiauti, kontroliuoti emocijas, lavinti atmintį. Jie įsitikinę, kad jų pačių įgalinimas yra nepaprastai svarbus ugdant jų savirankiškumą, saviraišką ir turi reikšmės formuojant patrauklesnį įvaizdį. Be to prisideda prie kūrybiškumo, IT technologijų, bendravimo įgūdžių stiprinimo, kurie svarbūs yra visiems.

Kitos suinteresuotos grupės galėtų būti šeimos nariai, draugai, klasiokai, mokytojai ir jų padėjėjai bei apskritai kas tik nori daugiau sužinoti apie negalia, neįgaliųjų bendruomenę, padedant jiems priimti sprendimus. Mažas filmas gali pasitarnauti neįgaliajam, ieškant darbo. Maža to, pašnekovai, kurie buvo susipažinę su šiuo metodu, išreiškė, kad tiek klientams ir jų tėvams DS metodas labai patiko.



## 4 VEDANTIEJI

Mes labai rekomenduojame visus be bazinių žinių apie DS metodą lankyti skaitmeninių pasakojimų kūrimo kursus, įgyjant asmeninės patirties. Jūs galite rasti informacijos apie kursus vedantiems/organizatoriams „DigiStorID“ projekto svetainėje: [www.digistorid.eu](http://www.digistorid.eu)

Apskritai, turimi įgūdžiai, kuriuos yra įvaldę dauguma vedančiųjų/mokytojų, palengvina organizatoriams DS mokymus. Be to, rekomenduotina:

- gerai pažinti savo pasakotoją (-us)
- būti atviram, pozityviam ir kantriam
- sugebėti įkvėpti ir motyvuoti
- dėmesingumas ir gebėjimas pastebėti grupės dinamiškumą
- suprasti konfidencialumą ir etiką
- sugebėti organizuoti ir įvertinti procesą, nusistatant sėkmės kriterijus, iššūkius ir galimus proceso tobulinimo būdus
- suprasti, kai pasakotojas pavargęs, sumažėjęs dėmesys, netinkamas elgesys ir reaguoti atitinkamai
- sugebėti įžvelgti skirtumą tarp tingumo ir darbingumo, suvokiant, kada yra gerai dar truputį paraginti pasakotoją
- sugebantis išlaikyti savo nuomonę, neužmirštant, jog esate įrankis pasakotojui
- gebėjimas padėti pasakotojui naudotis programine įranga, o ypač įrašant balsą
- galintis motyvuoti pasakotojus be per didelio spaudimo

### Vedančiojo vaidmuo:

- atidžiai stebėti pasakotojus kiekviename žingsnyje seminaro metu ir paaiškinti, kas vyks toliau (žr. dalyje „Praktiniai žingsniai“)
- sukurti saugią erdvę, kurioje jaučiasi pasakotojai patogiai ir ramiai, kur jie grupėje gerbia vienas kitą, bet ir suteikiant jiems erdvės
- sugebėti įsitraukti į visą procesą, panaudojant priemones, kurios svarbios pasakotojui, tai gali būti net rašiklis, rankos ar balso tembras
- pateikti tikslus ir suprantamus nurodymus bei paaiškinimus

### Kokius praktinius žingsnius pasirinkti?

Mokymų principas susideda iš praktinių žingsnių nuo 1 iki 10. Kaip vedantysis, jūs turite galimybę pasirinkti, kurį praktinį žingsnį iš mokymo proceso pasirinksite, atsižvelgiant į poreikį, tinkantį labiausiai jūsų

pasakotojams, priklausomai nuo jų gūdžių ir gebėjimų. Vėlgi, vedantysis turi pažinti pasakotojus labai gerai, kad atsiskleistų jų poreikiai, norai, interesai ir gebėjimai, ką jie iš tikrųjų geba padaryti patys. Renkantis mokymosi žingsnius, visada sutelkite dėmesį į procesą, nukreiptą į asmenį. Net jei vedantysis numato, kad kai kurie žingsniai gali nebūti tinkami pasakotojui, bet vis tiek rekomenduojama išbandyti. Kiekvienas pasakotojas turi įgūdžių, bet vedantysis gali pastebėti į ką reiktų atsižvelgti, ką geba pasakotojas, tai gali būti tikėtas arba visai kitoks talentas.

## Stebėjimas ir pagalba

Kaip vedantysis, žinokite savo galios santykį su pasakotojais. Niekada neperženkite ribų, nedemonstruokite prieš pasakotoją savo pranašumo! Tai ypač svarbu, dirbant su asmenimis, turinčiais proto negalią, kuriems dažnai sunku atpažinti savo norus ir teisę apsispręsti. Vedantysis turi žinoti apie galimybę, kad pasakotojas norėtų labiau įtikti vedančiajam nei išsakyti savo nuomonę. Vedantysis yra vadovas, vedantis pasakotoją viso proceso metu. Vedantysis nėra ekspertas ar autoritetas istorijoje ir jis neturėtų nuspręsti, kaip pasakotojai norėtų pateikti savo istoriją ar nuspręsti, kas jiems geriausia. Žiūrėk į save kaip į bendraamžį tavo pasakotojui. Būkite ypač jautrūs, palengvindami bendravimą žmonėms su proto negalia, ir visą laiką turėkite omenyje, kad tai ne jūsų istorija. Padėkite pasakotojams būti išgirstiems.

## Saugi erdvė

Saugi erdvė ypač svarbi grupei, norint užtikrinti darbą bei emocinį ryšį. Svarbu, kad pasakotojas žinotų savo vedantįjį, juo pasitikėtų ir jaustųsi patogiai bei saugiai. Lektoriai turi žinoti, kurie iš dalyvių turi elgesio sutrikimų ir galėtų paveikti saugią erdvę likusiems grupėje. Konfidencialumo sampratos užtikrinimas, nubrėžiant bendravimo ribas grupėje.

Rūpinimasis jų pojūčiais ir įgalinimo problemomis, padės jums sukurti tvirtą grupės identitetą, padidinantį pasitikėjimą grupe. Nebijokite jūsų pasakotojų jausmų ir emocijų. Dirbdamas su asmenimis istorijomis natūralu jausti emocijas. Kai esate priimamas ir gerbiamas kaip vedantysis, padedate savo pasakotojams išsakyti savo istoriją. Visada gerbkite savo pasakotojus, jų papročius, ritualus ir religijas. Taip pat žinokite apie skirtingas estetines bei suvokimo savybes ir nebandykite jų pakeisti.

Kiekvienas pasakotojas yra unikalus, turintis savo idėjų, įsitikinimų, prisiminimų bei sugebėjimų. Vedantieji turėtų gerbti asmenis viso mokymų proceso metu ir kiekvieną pasakotoją traktuokite kaip unikalią asmenybę, turinčią skirtingus sugebėjimus, įgūdžius ir talentus.

Pasirinkite vietą, kurioje galėtumėte patogiai dirbti su savo istorijų pasakotojais. Šiam tikslui puikiai tiks jiems jau pažįstama patalpa, kadangi tai padės jums sukurti saugią aplinką bei atskiros patalpos norinčiam pabūti vienam.

Grupei ar vienam pasakotojui gali prireikti dėl plano, požiūrio ar instrukcijos kitokios pagalbos nei preliminariai suplanavote. Visada gerbkite jų poreikius bei norus ir būkite pasirengęs atitinkamai pakeisti savo planus. Labai dažnai tai nutinka, kai dirbate su pasakotojais, kurie turi specialiųjų poreikių. Grupei ar vienam pasakotojui gali prireikti dėl plano, požiūrio ar instrukcijos kitokios pagalbos nei preliminariai suplanavote.

## Reikalingų gebėjimų stiprinimas

Visų pirma, labai svarbu, kad vedantysis žinotų, jog pasakotojas su proto negalia geba dirbti. Tai lyg leidimas vedančiajam praplėsti pasakotojo ribas, leidžiančias atskleisti jo sugebėjimus, paskiriant užduotį, kurią jis gali padaryti pats. Tai padės vedančiajam žinoti, kodėl svarbi istorija pasakotojui, o ne vedančiajam! Vedantysis turi žinoti viską, bet neperžengiant ribų! Padrąsinkite pasakotojus suprasti, kad sakyti ką jis mąsto yra gerai! Be to, svarbu turėti laiko atsargą, ypač pradžioje, stengiantis užmegzti stipresnį emocinį ryšį su dalyviais. Laiko planavimo terminai gali būti netaikomi šiai tikslinei grupei. Jei įmanoma, gerai būtų suorganizuoti kompiuterio raštingumo kursus prieš DS seminarą ir taip duoti dar vieną galimybę pasakotojui aktyviau dalyvauti videoklipo kūrime.

Kadangi vaizdo įrašų redagavimo programos yra sparčiai besivystanti sritis, rekomenduojame jums skirti šiek tiek laiko ir išsiaiškinti, ką tinkamiausio jūsų turimiems įrenginiams siūlo rinka šiuo metu. Pvz. iMovie yra kūrybinė programa, kuri įeina į Mac ir iPad įrenginių startinį paketą, tačiau už metų kitų be abejonės bus daug naujesnių ir patrauklesnių variantų. Svarbiausia, kad pasirinktą programą būtų paprasta naudoti ir pageidautina, kad ji būtų nemokama.

Su vaizdo redagavimo programa turėtų būti galima dirbti su vienu arba dviem garso kanalais, importuoti paveikslėlius, uždėti nesudėtingus efektus, pavadinimą. Didelis privalumas, jei yra galimybė uždėti titrus – ne tik žmonėms, kalbantiems kitomis kalbomis, bet tai pat kurtiesiems ar turintiems klausos sutrikimų. Pagaliau turi būti galimybė eksportuoti sukurtą istoriją į vaizdo formatą. Dirbant su specialiųjų poreikių grupe, ypač svarbu, kad procesas būtų kuo paprastesnis.

Jei nesate didelis skaitmeninių įrenginių bei redagavimo programų žinovas, ypač svarbu šiems mokymams tinkamai pasirengti: iš anksto patys sukurkite porą skaitmeninių istorijų. Šiam tikslui jums pakaks bazinių įgūdžių. Jei yra galimybė, pakvieskite į mokymus pagalbininką techniniams klausimams.

## 5 PASIRENGIMAS MOKYMAMS

### Mokymų vieta

Pasirinkite vietą, kurioje galėtumėte patogiai dirbti su savo istorijų pasakotojais. Šiam tikslui puikiai tiks jiems jau pažįstama patalpa, kadangi tai padės jums sukurti saugią aplinką. Pasirūpinkite, kad kiekvienas pasakotojas turėtų stalą ir kėdę, kad patalpoje būtų pakankamas kiekis elektros lizdų, rašymo lenta, vaizdo projektorius bei ekranas. Taip pat jums reikės ramios nuo triukšmo apsaugotos erdvės garso įrašams daryti, bei tam skirtos įrangos (jei ketinate įrašinėti naudodami mikrofoną). Pasirūpinkite, kad patalpoje būtų erdvė individualiam darbui (suformuokite iš stalų saleles) bei vietos judrioms veikloms (apšilimo pratimams, ledlaužiams, „enerdžaizeriams“).

### Poilsio kambarys

Daugumai istorijų pasakotojų reikia atskiros ramios vietos, kurioje jie galėtų atsipalaiduoti, pailsėti mokymų metu. Pasirūpinkite kambarėliu, kuriame reikalui esant galėtumėte palikti savo istorijų pasakotoją saugiai pailsėti.

### Kūrybos priemonės

Jums reikės balto ir spalvoto popieriaus, rašiklių, spalvotų pieštukų, kreidelių, specialių markerių, jei naudositės magnetine lenta, žirklių, klijų, atvirukų. Kaip papildomos priemonės jums praverstų muzikos instrumentai, vata, antrinės žaliavos, pvz. tekstilės, odos gaminiai, vilna, laikraščiai bei žurnalai, įvairios gamtos gėrybės, kurių galėtumėte pasirinkti pasivaikščiojimo metu (medžių šakos, kankorėžiai, augalai, akmenėliai ir pan.).

### Techninė įranga

Visų pirma jums reikės įrenginio, kuriuo naudosis jūsų istorijų pasakotojai – nešiojamojo arba planšetinio kompiuterio su vaizdo įrašų redagavimo programa.

### Redagavimo priemonės

Kadangi vaizdo įrašų redagavimo programos yra sparčiai besivystanti sritis, rekomenduojame jums skirti šiek tiek laiko ir išsiaiškinti, ką tinkamiausio jūsų turimiems įrenginiams siūlo rinka šiuo metu. Pvz. iMovie yra kūrybinė programa, kuri įeina į Mac ir iPad įrenginių startinį paketą, tačiau už metų kitų be abejonės bus daug naujesnių ir patrauklesnių variantų. Svarbiausia, kad pasirinktą programą būtų paprasta naudoti ir pageidautina, kad ji būtų nemokama.

Su vaizdo redagavimo programa turėtų būti galima dirbti su vienu arba dviem garso kanalais, importuoti paveikslėlius, uždėti nesudėtingus efektus, pavadinimą. Didelis privalumas, jei yra galimybė uždėti titrus – ne tik žmonėms, kalbantiems kitomis kalbomis, bet tai pat kurtiesiems ar turintiems klausos sutrikimų. Pagaliau turi būti galimybė eksportuoti sukurtą istoriją į vaizdo formatą. Dirbant su specialiųjų poreikių grupe, ypač svarbu, kad procesas būtų kuo paprastesnis.

Jei nesate didelis skaitmeninių įrenginių bei redagavimo programų žinovas, ypač svarbu šiems mokymams tinkamai pasirengti: iš anksto patys sukurkite porą skaitmeninių istorijų. Šiam tikslui jums pakaks bazinių įgūdžių. Jei yra galimybė, pakvieskite į mokymus pagalbininką techniniams klausimams. Plačiau skaitykite leidinio 7 skyriuje (8 žingsnis)

## Ausinės

Ausinės reikalingos kiekvienam dalyviui ir jums. Taip pat svarbu turėti šakotuvą, kuriuo sujungus dvejas ausines galėsite klausytis istorijos kartu su savo pasakotoju ir iškart suteikti grįžtamąjį ryšį.

## Projektorius ir garsiakalbiai

Vaizdo istorijų demonstravimui jums reikalingas projektorius ir ekranas. Iš anksto susipažinkite su įrenginiu, išmokite juo naudotis. Prieš pradėdami peržiūrą dar kartą įsitikinkite, kad projektorius įsijungia ir tinkamai veikia. Istorijų peržiūrai jums bus reikalingas bent vienas kokybiškas garsiakalbis/ garso sistema. Iš anksto išsiaiškinkite, kaip ją pajungti, išbandykite veikimą.

## Išmanusis telefonas

Jei jūs dirbsite kompiuteriu, nepakenktų turėti ir išmanųjį, kuriuo galėsite fotografuoti, filmuoti, daryti garso įrašus kuriamai istorijai.

## Mikrofonas

Balsui įrašyti jums reikės mikrofono. Jei jo neturite, galite naudotis išmaniojo telefono ar iPad įrenginio garso įrašymo funkcija. Istorijų pasakotojams šis būdas gali pasirodyti paprastesnis, kadangi šia įrenginiai jiems yra įprasti, naudojami kasdien. Bet kuriuo atveju įrangą ištestuokite ir patikrinkite garso įrašymo kokybę.

## Proceso diagram

Proceso diagramoje aiškiai atvaizduojami kiekvieno pasakotojo pasiekimai ir kelias, nueitas istorijos kūrimo procese. Dalyviai mato savo sėkmės patvirtinimus ir jaučia pasididžiavimą. Šią diagramą tikslinga vaizduoti piktogramomis, kad ir skaitymo gebėjimų neturintys dalyviai galėtų stebėti ir suprasti, kuriame istorijos kūrimo etape jie yra.

## Vedančiųjų skaičius

Nėra vienareikšmio atsakymo į klausimą, kiek mokymų vedančiųjų turėtų vesti mokymus. Vieniems istorijų pasakotojams gali prireikti asmeninio vadovo per visus mokymus, kadangi jiems nuolat reikalinga pagalba atliekant paprasčiausius veiksmus. Kiti gali turėti nuolatinį asmeninį asistentą, kuris dalyvautų mokymuose ir taip padėtų vedančiajam. Dažnai mokymo vedantieji gali pasijusti bejėgiai, nes jų yra per mažai ir jie nespėja visiems padėti. Todėl svarbu parinkti užduotis, kurias pasakotojai galėtų atlikti savarankiškai. Gera mintis sukurti grupes, kuriose pasakotojai galėtų padėti vieni kitiems.

Vedantysis taip pat gali apsvarstyti galimybę į mokymus įtraukti artimuosius/ šeimos narius, tačiau labai svarbu juos aiškiai informuoti, kad tai mokymai pasakotojams, o ne jų artimiesiems. Būtina atkreipti dėmesį, kad jie netyčia pernelyg nepaveiktų pačios pasakotojo istorijos. Gali būti sudėtinga nubrėžti ribą tarp to, kas yra tik pagalba dalyviui, ir kada tai jau pradeda įtakoti pačią istoriją, ypač kai mokymuose dalyvauja draugai ar artimieji, kurie taip gerai pažįsta pasakotoją, kad kartais pagalvoja, jog gali pasakoti istoriją už juos.

## Darbo valandos

Laikas, kurį dalyviai gali skirti produktyviam darbui, gali labai skirtis: kartais po 30 minučių darbo jau būtina daryti pertrauką. Taip pat reikia įvertinti, kiek konkreti organizacija gali skirti laiko mokymams. Mokymų programą sudaro vidutiniškai 30 min. struktūrinės dalys (blokai), kurios savo ruožtu gali būti suskaidytos į keletą trumpesnių intervalų, kuriuos kiekvienas mokymų vadovas gali pritaikyti prie savo istorijų pasakotojų gebėjimų bei organizacijos užsiėmimų tvarkaraščio.

Kaip jau minėta, svarbu, kad istorijų pasakotojams būtų skiriama pakankamai laiko, kad jie jaustųsi saugiai ir patogiai, ypač mokymų pradžioje bei refleksijų ir emocinio darbo metu pasakotojams jaustis gerai ir jie sulauktų aukščiausio įvertinimo už darbą (žiūr.4 dalį). Mes nerekomenduojame išstėti mokymų ilgam laikotarpiui, nes šie pasakotojai negeba įsidėmėti ir prisiminti, ką jie darė prieš kiek tai laiko.

## Kaip surasti mokymų dalyvius ir juos motyvuoti?

Skaitmeninių istorijų mokymuose gali dalyvauti visi, nepriklausomai nuo gebėjimų. Kadangi dalyvių savarankiškumo lygis gali ženkliai skirtis, todėl labai svarbu, kad jūs, kaip mokymų vedantysis, dar iki mokymų susipažintumėte su būsimais dalyviais, kad galėtumėte pasirinkti tinkamą struktūrą ir pasiekti balansą tarp iššūkių, gebėjimų tobulinimo ir žinojimo, kada suteikti pagalbą.

Saugiai ir konfidencialiai aplinkai sukurti yra svarbu, kad istorijų pasakotojai patys galėtų priimti sprendimą dėl dalyvavimo mokymuose. Būtina atsižvelgti į kiekvienos šalies įstatymus, t. y. mokymų vadovas turi patikrinti, ar reikalingas ir teisėtų globėjų sutikimas. Bet kuriuo atveju labai svarbu iš anksto detaliai informuoti dalyvius bei jų artimuosius apie rengiamus mokymus, kad jie būtų pasirengę palaikyti dalyvį bei reikalui esant suteikti pagalbą.

Įsitikinkite, kad dalyviai turi pakankamai laiko dalyvavimui mokymuose, t. y. jie niekur neskuba ir galės išbūti iki pabaigos. Paruoškite juos dalyvavimui mokymuose, padėkite tinkamai nusiteikti: pasikalbėkite apie bendradarbiavimą su kitais dalyviais, pagarbą vieni kitiems, aptarkite išklausymo, grįžtamojo ryšio priėmimo ir teikimo bei kitus pamatinius bendravimo aspektus. Šiuo atveju naudinga būtų parengti sutrikusio intelekto asmenims skirtą lengvai skaitomą ir suprantamą instrukciją, kurioje būtų paaiškinta, kas konkrečiai įvyks šiame procese.

## Grupė

Kaip jau minėjome, labai svarbu, kad su visais seminaro dalyviais būtų elgiamasi individualiai, atsižvelgiant į jų ypatingus (ne)gebėjimus. Nėra paprasta patarti, ar geriau yra dirbti su homogeniška grupe ar priešingai: abu variantai turiu ir pliusų, ir minusų. Homogeniškoje grupėje yra paprasčiau valdyti procesus, t. y. lengviau yra suplanuoti mokymus dalyviams, kurių dėmesio patvarumas yra panašaus lygio, nes didesnė tikimybė, kad niekam nebus nuobodu, nes nereikės derintis prie atsiliekančių arba vyti pažengusių, o mokymų vadovui savo ruožtu paprasčiau spręsti dalijimosi situacijas. Antra vertus nederėtų nuvertinti pranašumų, kuriuos teikia skirtingų žmonių susitikimai.

DS yra grupės procesas, kurio ašis yra grupė, taigi labai svarbu sutrikusio intelekto asmenims praktikuoti bendradarbiavimo gebėjimus. Kadangi darbas su specialiujų poreikių turinčiais asmenimis reikalauja daug individualaus dėmesio, šiuos mokymus priklausomai nuo organizacijos resursų geriau būtų organizuoti mažose grupėse.

## 6 SKAITMENINIŲ ISTORIJŲ MOKYMŲ INGSNIAI

Šiame skyriuje rasite detaliai aprašytą mokymų vadovą žingsnis po žingsnio. Kaip vedantysis, jūs turite galimybę pasirinkti, kurį praktinį žingsnį iš mokymo proceso pasirinksite, atsižvelgiant į poreikį, tinkantį labiausiai jūsų pasakotojams, priklausomai nuo jų gūdžių ir gebėjimų. Vėlgi, vedantysis turi pažinti pasakotojus labai gerai, kad atsiskleistų jų poreikiai, norai, interesai ir gebėjimai, ką jie iš tikrųjų geba padaryti patys. Renkantis mokymosi žingsnius, visada sutelkite dėmesį į procesą, nukreiptą į asmenį. Net jei vedantysis numato, kad kai kurie žingsniai gali nebūti tinkami pasakotojui, bet vis tiek rekomenduojama išbandyti. Kiekvienas pasakotojas turi įgūdžių, bet vedantysis gali pastebėti į ką reiktų atsižvelgti, ką geba pasakotojas, tai gali būti tikėtas arba visai kitoks talentas.

### 1 ŽINGSNIS: Susipažinimas/ apšilimo pratimai

#### **Lavinama: socialiniai įgūdžiai**

1 žingsnis yra svarbus, jeigu dalyvių grupė yra nauja. kai dalyviai pamažu pažins vienas kitą ir pradės šiek tiek kalbėtis apie save, tai padės sukurti saugią erdvę. 1 žingsnis yra panašus į 2 žingsnį, mes naudojame kūrybinius pratimus ir pradedame kalbėtis, ir gali būti, kad dalyvis jau 1 žingsnio metu ras norimą aptarti pasakojimą. Dažnai pravartu daugiau naudoti 1 žingsnio medžiagos, atsižvelgiant į tai, kaip gerai dalyviai vieni kitus jau žino, taip pat gali būti naudinga tą medžiagą naudoti viso seminaro metu, tęsti bendravimą ir atsiverti vienas kitam. Visi apšilimo ar vardų žaidimai, kuriuos galbūt žinote, šiuo metu yra tinkami, tačiau yra keletas pasiūlymų.

#### 1a žingsnis: Neteisingas vardas. Tinka naudoti lauke

Visi dalyviai gauna vardo kortelę, bet ne savo! Tolesnė jų užduotis yra vaikščioti vienas prie kito (tuo pačiu metu) ir klausinėti vardų, kol suras tinkamą asmenį, kuriam priklauso kortelė. Jei dalyvis neraštingas arba tik menkai raštingas, prie kortelės galima pridėti nuotrauką ar paveikslėlį arba ant lipnios juostos užsirašyti ir pritvirtinti ant krūtinės vardus, kuriuos dalyviai gali palyginti su savo gautomis vardų kortelėmis.

#### 1b žingsnis : Nupieškite autoportretą

Visi dalyviai gauna tuščią popieriaus lapą ir piešimo priemonių, paprašykite jų save nupiešti. Vėliau, jei pageidaujama, aptarimo laikas. Visi rodo portretą kitiems, paaiškindami apie piešinį ir kodėl taip piešė. Būkite pasirengę užduoti klausimus apie piešinį ir pabandykite priversti juos šiek tiek papasakoti apie save. Vėliau, jei pasakotojas nori, piešinius galima panaudoti filme, todėl būtinai juos pasilikite.



## 1c žingsnis: Aptarimo ratas

Geras būdas pradėti rytą ir pasitreniruoti vienas kito klausytis. Visi dalyviai ir jūs atsisėskite ratu. Įsitikinkite, kad rate nėra tuščių kėdžių ar didelių tarpų, sėdėkite pakankamai arti, kad girdėtumėte vienas kitą. Dabar užduokite klausimus (žr. toliau), į kuriuos visi ratu gaus laiko atsakyti. Klausimų pasiūlymai:

- Papasakok apie savo gyvenamąją vietą / savo kambarį
- Papasakok apie savo geriausią draugą
- Papasakok apie savo mėgstamą hobį
- Koks tavo mėgstamiausias kvapas ir ką jis tau primena?
- Jei būtum gyvūnas, koks gyvūnas būtum ir kodėl?
- Papasakok apie savo mėgstamą maistą ir kada jį valgei paskutinį kartą.
- Papasakokite apie savo mėgstamą metų laiką ir kodėl jis tau patinka
- Pasakykite apie savo mėgstamą muziką ir kodėl ji tau patinka

## 1d žingsnis: Dovana

Visi sėdi ratu, vienas dalyvis iš įsivaizduojamos dovanų krūvos rato viduryje paduoda kitam dalyviui įsivaizduojamą dovaną, žmogus pasako ačiū, atidaro ją ir tada pasitelkdamas vaizduotę nusprendžia, kas yra toje dėžėje. Tada jis / ji padovanoja kitam šalia sėdinčiam asmeniui naują dovaną ir pan.

## 1e žingsnis : Man patinka

Visi sėdi ratu, vienas pasako apie save, pvz. „Man patinka liūtai“, ir pamėgdžioja liūtą. Tada visi kiti dalyviai, kuriems patinka liūtai, taip pat atsistoja ir pamėgdžioja liūtus. Tada teiginio autorius parenka kitą dalyvį.

## 1f žingsnis: Tavo mėgstama spalva

Ant stalo arba ant grindų yra daugybė skirtingų spalvų. Dalyviai pasiima mėgstamiausią spalvą ir bando kambaryje rasti kitą asmenį su ta pačia spalva. Suradę žmogų su ta pačia spalva, jie gali pasikalbėti, kodėl tai yra jų mėgstamiausia spalva (pavyzdžiui: „Man patinka mėlyna spalva, nes aš vaikystėje gyvenau prie jūros...“)

## 2 ŽINGSNIS : Istrijos paieška

**Lavinama: ilgalaikė atmintis, aiškus atminties prisiminimas, savirefleksija, emocinis darbas, kūrybiškumas, klausymasis, dalijimasis, raštingumas. Mes visada prašome savo dalyvių papasakoti asmeninę istoriją.**

Kai pasakotojas pasakoja pasakojimą pirmuoju asmeniu, mes įsitikiname, kad tai yra jo (jos) istorija. Istorija gali būti apie ką nors kitą ar įvykį, kurį patyrė ir daugiau žmonių nei tik pasakotojas, tačiau mes prašome išgirsti istoriją iš jo paties perspektyvos. Tokiu būdu istorija visada ką nors pasakys apie patį pasakotoją; apie jo jausmus ir reakcijas, mintis ir įžvalgas.

Pradžioje pasakotojai suranda idėją istorijai ir parašo pirmąjį savo idėjos tekstą. Kad padėtų pasakotojams rasti ir išsiaiškinti, apie ką bus jų pasakojimai, vedantysis gali užduoti tokius paprastus klausimus: kas jums geriausiai sekasi / ką jums patinka daryti? Koks jūsų vaikystės / atostogų / kelionių geriausias prisiminimas? Kas jūsų geriausias draugas? Kokia jūsų mėgstamiausia vieta? Kokia įsimintiniausia patirtis jūsų gyvenime? Vedantieji turėtų sutelkti dėmesį į kiekvieną pasakotoją, kad jo istorija būtų unikali ir paveiki. Unikali ta prasme, kad istorija būtų pasakojama taip, kad tai būtų tik pačių pasakotojų nuoširdi savirefleksija. Paveiki ta prasme, kad leistų intymiai pažvelgti į pasakotojus ir jų istoriją.

### 2a žingsnis: Piešimas

Duokite dalyviams popieriaus ir (spalvotų) pieštukų, paprašykite, kad jie nupieštų mėgstamiausią vietą / savo vaikystės namus. Po to jie gali parodyti ir papasakoti apie savo piešinį likusiai grupei. Kaip vedantysis galite paklausti apie patirtus jausmų išgyvenimus, kvapus, garsus, spalvas, skonius. Likę grupės nariai nekomentuoja.

### 2b žingsnis : Atsineškite nuotrauką

Dalyviai iš anksto parenka savo nuotrauką. Dabar jie sėdi grupėje, rodo nuotrauką, dalijasi jos istorija ir kodėl ją pasirinko. Kaip vedantysis galite paklausti apie tai, kas nutiko prieš darant nuotrauką, kas nutiko po to ir pan. Kiti dalyviai nekomentuoja.

### 2c žingsnis: Atvirutė

Dalyviams duodami neužrašyti atvirukai, nesvarbu, kas yra nupiešta kitoje jų pusėje (nemokamų atvirukų galite rasti daugelyje kavinių). Paprašykite, kad jie užrašytų atviruką asmeniui, kuris jiems yra svarbus. Jie turėtų pradėti nuo „Mielas...“ ir tada šiek tiek papasakoti apie tai, ką tas žmogus jiems reiškia. Baigę jie gali perskaityti savo atvirukus kitiems grupės nariams.

Nekomentuojama. Neraštingumo atveju dalyviai vis tiek gauna po atviruką, gali išsirinkti labiausiai patinkantį ir nupiešia mažą piešinį. Aptarimo metu galite paklausti dalyvių, kam jie norėtų nusiųsti atviruką ir ką jie norėtų tam žmogui pasakyti.

## 2d žingsnis: Daiktas

Dalyvių prašoma atsinešti savo pasirinktą daiktą. Tada grupėje jie pasakoja daikto istoriją ir kodėl jį pasirinko. Vėliau pasakojime galima naudoti daikto nuotraukas, jei tai yra aktualu. Nekomentuojama.

## 2e žingsnis: Foto safari. Tinka naudoti lauke

Jei seminaras vyksta dalyviams žinomoje vietoje, paprašykite jų pasivaikščioti po patalpas, surasti vieną iš mėgstamiausių vietų ir ją nufotografuoti, jei reikia, su padėjėju. Tada jie gali pasipasakoti vieni kitiems, parodydami tą vietą grupei, ir pasakyti, kodėl tai yra jų mėgstamiausia vieta ir ką joje veikia. Vėliau galima panaudoti pasakojimo nuotraukas, jei tai yra aktualu. Nekomentuojama.

## 2f žingsnis: Muzika

Dalyviai savo nuožiūra suranda ir paleidžia groti muziką. Tada jie aptaria, kokius prisiminimus ir emocijas jiems ji sukelia. Pavyzdžiui, galite paklausti, ar jie prisimena, kada pirmą kartą ją išgirdo, ar su kuo klausėsi.

## 2g žingsnis : Individuali vedančiojo rolė

Tikimės, kad šiuo metu visi dalyviai jau bus aptarią skirtingus prisiminimus ir istorijas iš savo gyvenimo. Dabar vedantiesiems tenka dirbti su dalyviais ieškant, kokią istoriją jie norėtų papasakoti šį kartą. Pirmiausia tiesiog pabandykite paklausti, kokią istoriją jie norėtų papasakoti, kokia istorija yra svarbiausia šią akimirką. Galite naudoti vizualinę medžiagą, pateikdami piešinius, atvirukus, daiktus, paveikslėlius ir kt.

Tada vedantysis gali pabandyti paklausti apie įvairias istorijas, iškilusias per kūrybinius užsiėmimus, dažnai būna aišku, kurios iš jų reikšmingos, o kurios - šiek tiek mažiau. Galbūt dalyvis net kelis kartus paminėjo tą pačią istoriją? Kartais dalyvis nori papasakoti visiškai kitokią istoriją nei ta, kuri atsirado per kūrybinius pratimus, ir tai, žinoma, taip pat puiku.

Pasirinkus istorijos temą, reikia ją išbandyti ir suglaudinti. Visada gera idėja yra pabandyti rasti pradžią, vidurį ir pabaigą. Dažnai istorijos prasideda nuo pradinės įvykių būsenos, vidurys yra tam tikras lūžio taškas, o pabaiga yra nauja ir pasikeitusi situacija. Pabandykite padėti surasti lūžio tašką istorijoje ir ką šis posūkis reiškė dalyviui. Kaip vedantysis galite padėti rasti lūžio tašką, uždavinėdami klausimus. Bandykite padėti dalyviui surasti konkrečias situacijas ir pradėti emocinį darbą, kuris dažnai būna pasakojant. Pavyzdžiui gali būti:

„ Aš nepaliauju galvoti, kad ne viskas buvo gerai, man pradėjus šokti, aš jaučiuosi daug geriau ir žinau, kad visiems Šio tipo aprašomasis filmas taip pat gali būti labai naudingas savęs įgalinimui ir savęs pažinimui, tačiau, jei manote, kad tai įmanoma, pabandykite kaip tarpininkas padėti dalyviui žengti dar vieną žingsnį, kad jis galėtų pradėti tikrąjį pasakojimą. Tai suteikia istorijai dar vieną aspektą ir padeda išprovokuoti savęs apmąstymą ir emocinį darbą.

Kaip vedantysis galite padėti rasti lūžio tašką, uždavinėdami klausimus. Jei dalyvis sako „Noriu papasakoti apie šokius“, galite paklausti „ar prisimeni, kada pirmą kartąėjai šokti? kodėl pradėjai šokti? kodėl tau tai patinka? kas smagiausia šokiuose? “ ir t. t. Bandykite padėti dalyviui surasti konkrečias situacijas ir pradėti emocinį darbą, kuris dažnai būna pasakojant. Daugelis dalyvių pradės apibūdindami ką nors, kas jiems patinka.

Kai kurie dalyviai norės šokti, o ktas pasakys: „Aš mėgstu šokti. Kiekvieną ketvirtadienį einu į šokius. Aš moku šokti tango ir lambada“. Žinoma, kad tai gali būti pavaizduota filme kaip gera motyvacijos ar saviraiškos priemonė, bet, jeigu tik įmanoma, vedantysis turi pabandyti grąžinti dalyvį į tikrovę ir pagelbėti jam žengti kitą žingsnį dirbant su istorijos idėja, kuri jam yra artima.

Dirbdami su sutrikusio intelekto asmenimis pastebėjome, kad jų sukurtos visos istorijos yra labai pozityvios. Tose istorijose nėra melo, tačiau jaučiamas ir pokyčių troškimas. DS yra puikus įrankis tam realizuoti. Tu kaip vedantysis, gali jų užklausti, kuri dalis jam yra sunkiai suprantama ar per jautri komentarams. Ir kodėl pasirinko šią istoriją kurti, jeigu jam pačiam sunku apie tai kalbėti. Ši pastaba apie tai, kad mes mėginame patarti dalyviams pasakoti istoriją kas įvyko. Tai reiškia, jeigu dalyviai nenori ir nesupranta tavo klausimo,

bandykite jį pakeisti kitu. Prisiminkite, kad pagalba prasideda pradžioje, tada dar viduryje ir pačio proceso pabaigoje. Ir tai nėra pabaiga, nes jeigu dalyvis blogai nusiteikęs ir nenori pasakoti savo istorijos, reikia jo nespausti, nes jūs neesate terapeutai (nors kartais ir taip). Visada privalote padėti dalyviui, bet tą daryti reikia atsargiai, kitu atveju jums reikėtų kviesti specialistus emocijų protrūkio suvaldymui.

## 3 ŽINGSNIS: Scenarijaus kūrimas

**Lavinama: raštingumas, įvykių struktūra ir tvarka, savirefleksija, emocinis darbas**

Svarbu ištirti ir sužinoti, kokias emocijas jums sukelia jūsų istorija. Nustačius emocijas istorijoje, pasakotojai gali nuspręsti, kurias emocijas jie norėtų įtraukti savo istorijoje ir kaip jie norėtų pasidalinti jomis su tais, kurie mato istoriją. Emocijų atpažinimas gali būti iššūkis žmonėms su intelekto sutrikimais ir jiems tikriausiai reikės dėmesingo palaikymo šiame etape.

Vedantysis gali paklausti, kaip pasakotojas jautėsi tam tikrame istorijos taške. Jei pasakotojas negeba išreikšti ar verbalizuoti savo emocijas ir jausmus, vedantysis gali naudoti jaustukų (emoji) korteles. Identifikuojant pasakotojo emocijas ir jausmus, vedėjas gali parodyti jaustukų kortelę, kuri bus priešinga nei emocija istorijos momentu. Tada pasakotojas pasirenka jaustukų kortelę, kuri iš tikrųjų apibūdina tinkamas emocijas ir jausmus. Priešingu atveju, jei vedėjas užduoda tiesioginį klausimą apie emocijas ir jausmus, pasakotojas nežino, kaip atsakyti. Jei vedantysis klausia, ar pasakotojas buvo laimingas ar jautėsi gerai, pasakotojas labai dažnai tik patvirtina, ką vedantysis sako.

Nesvarbu, kaip pasakojimas dėliojamas raštu, daug pasakojimo kūrimo darbų iš 2 žingsnio pateks į 3 žingsnį. 3 žingsnis yra istorijos sudarymas konstravimas, naratyvo (įvykių sekos) kūrimas. Dalyvis turi nuspręsti, kaip išreikšti savo istoriją, dėl kurios jis apsisprendė. Ką, kokia tvarka pasakyti, kokia kalba išreikšta, koku stiliumi ir pan. Svarbiausias patarimas yra paprastumas. Kalba turėtų būti šnekamoji, o ne rašytinė. Tai turėtų būti tarsi istorijos pasakojimas geram draugui, trumpi sakiniai ir lengvi žodžiai.

Mes pakviečiame visus dalyvius pirmiausia papasakoti savo istoriją pirmu asmeniu, nes tai užtikrins dėmesį į dalyvio patirtis, nors istorija galėtų būti ir apie ką nors kitą.

### 3a žingsnis: Scenarijaus rašymas, padedant vedančiajam

Jei dalyvis geba rašyti, vedantysis turėtų būti, kaip jo atrama rašymo procese. Sutelkite dėmesį į turinį, istoriją. Gramatinis teisingumas ar rašyba neturi per daug reikšmės, nes šiaip ar taip scenarijų reikia skaityti garsiai. Scenarijus turi būti ne ilgesnis kaip 250 - 300 žodžių, kurių rezultatas bus maždaug 3–5 minučių filmas. Kai kuriems dalyviams patinka iš pradžių daug parašyti, tada sutrumpinti, kas taip pat yra nieko blogo.

### 3b žingsnis: Sakinių rašymas/raktiniai žodžiai

Jei dalyvis turi rašymo sunkumų, yra galimybė rašyti scenarijų sakiniiais ar raktiniais žodžiais, kurie gali padėti darant balsą įrašą. Kai kuriems dalyviams pirmiausia patinka sugalvoti raktinius žodžius, o po to su vedančiuoju dirbti prie scenarijaus rengimo. Gali būti naudinga sukarpyti sakinius, kad dalyvis galėtų juos po vieną naudoti, įrašant balsą. Atkreipkite dėmesį į sakinių eiliškumą. Raktažodžiai gali suteikti galimybę dalyviui laisviau papasakoti istoriją, darant balsą įrašą, nes jo netrikdys scenarijaus skaitymas, bet visada naudinga dirbti su scenarijumi, todėl visada siekiama tai daryti.

### 3c žingsnis: Siužetinis scenarijus naudojant nuotraukas / istorijos simbolius

Kai dalyvis turi rašymo sunkumų, gali būti naudinga padaryti siužetinę schemą. Tai gali būti klasikinė siužetinė linija su kvadratėliais ant popieriaus, kur dalyvis gali nupiešti mažus paprastus piešinius pagal pasakojimo siužetą. Arba siužetinė schema gali būti didesnė, kur galbūt kiekvienas piešinys bus A4 formato. Ji taip pat gali susidaryti iš nuotraukų ar piešinių ir nuotraukų, jei tai padeda pasakotojui prisiminti istorijos eigą, kai daro balsą įrašą.

### 3d žingsnis: Tapkite dalyvio „rašikliu“

Nors mes ir norime, kad dalyviai darytų viską kiek įmanoma patys, tačiau kartais vedantysis turėtų tapti dalyvio rašikliu. Ypač, jei dalyvis turi kalbos sunkumų ir vedantysis turės padėti įgarsinti turimą scenarijų, gali būti naudinga turėti pilnesnį scenarijų tam, kuris jį skaitys garsiai. Scenarijus turėtų būti parašyta griežtai remiantis tuo, ką pasakotojas komunikuoja, remiantis jo kalba, piešiniais, nuotraukomis ar pan.

### 3e žingsnis: Įrašykite pasakojimą be scenarijaus ir užrašykite jį po to

Kai kuriais atvejais gali būti naudinga paprašyti dalyvio įrašyti pasakojimą be scenarijaus, tai gali išeiti natūraliau ir sukelti prisiminimus bei istorijas, kurios nebūtų kitaip kilusios. Vis dėlto tam gali prireikti daug dirbti ir dažnai tai bus daug ilgesnis nei rekomenduojama darbas, o dar svarbiau tai, kad dalyvis tokiu atveju praleidžia daugybę pasakojimo kūrimo darbų: darbą su siužetu, akimirku ir emocijų radimą.

**PATARIMAS VEDANTIEMIEMS:** Aš lyg ir norėjau suprasti iš dalyvio teksto ką jis turi omenyje, rašydamas, kad jis jautėsi gerai atvykdamas drauge. Perskaičiusi dalyvio scenarijuje tokį sakinį, aš paklausiau: „Ar tau patinka ši viešnagė, ar norėtum ką nors keisti?“ Tai mano klaida kaip vedėjo, taip klausiant dalyvio, kuris nepasakytų nieko daugiau kaip „taip“.

## 4 ŽINGSNIS: Pasakojimų ratas

### Lavinama: dalijimasis istorija, skaitymas balsu, klausymas, grįžtamasis ryšys

Pasakojimų ratas yra esminė skaitmeninio pasakojimo proceso dalis. Būtent čia dalyviai pirmą kartą pasidalina savo pasakojimu su kitais, ir dažnai gauna svarbių įžvalgų jo plėtotei. Sukurkite saugią erdvę: raskite kambarį, kur jūsų niekas netrukdytų, sėdėkite ratu, kuriame nebūtų tuščių kėdžių ar dalyvių, sėdinčių šiek tiek už rato, susitarkite su dalyviais dėl taisyklių pasakojimų ratui. Kaip vedantysis jūs esate tas, kuris užtikrina, kad bus laikomasi taisyklių, tokių kaip laiko valdymas, bet jūs turėtumėte laikytis nuošaliau kiek tai įmanoma. Pasakojimų rato idėja yra ta, kad dalyviai dalinasi pasakojimais ir komentuoja kitų pasakojimus (suteikia grįžtamąjį ryšį). Žinoma, jei dalyviams sunku komentuoti, galite įsijungti į procesą. Jei dalyviams sunku išlaikyti koncentraciją, pasakojimų ratą gali sudaryti tik du – vedantysis ir dalyvis.

#### 4a žingsnis: Scenarijaus skaitymas garsiai

Dalyviai garsiai skaito savo juodraščių. Tai gali būti labai emociinga ir sunku dalyviams, todėl nebijokite tylos. Jei kažkam reikia šiek tiek laiko pradėti, tame nėra nieko blogo. Įsitinkinkite, kad niekas netrukdo, kol dalyvis skaito. „Ne“ telefonams ir atidarytiems nešiojamiesiems kompiuteriams - dar viena taisyklė, dėl kurios visada susitariama su dalyviais. Kai pasakotojas baigia, jis ar ji gali nuspręsti, ar jis nori aptarimo, ir jei taip, tai kokio.

#### 4b žingsnis: Istorijos pasakojimas iš atminties

Jei pasakotojas neturi scenarijaus, jis gali papasakoti istoriją iš atminties, įsitinkinkite kad jis ar ji laikosi nustatytos trukmės, taip pat nenukrypsta nuo istorijos, kurią nori papasakoti. Galbūt jie ieškos siužetinės schemos, vaizdinės medžiagos ar vedančiojo pagalbos.

#### 4c žingsnis: Vedantysis skaito scenarijų

Vedantysis perskaito scenarijų, jeigu pasakotojas nemoka ar negali pats to padaryti. Jei įmanoma, pabandykite švelniai paklausti dalyvių, kurie linkę vengti kalbėti, ar turi ką pasakyti, ir galbūt šiek tiek pristabdykite dominuojančius dalyvius, bet šiaip komentarai turėtų būti teikiami laisvai ir be specialios tvarkos.

## Pasakojimų ratas

Pasakojimų ratas reikalingas tam, kad dalyviai dalintųsi pasakojimais ir komentuočiau kitų pasakojimus (suteikia grįžtamąjį ryšį). Jei dalyviams sunku išlaikyti koncentraciją, pasakojimų ratą gali sudaryti tik du – vedantysis ir dalyvis (bet ne daugiau kaip 6). Būtent čia dalyviai pirmą kartą pasidalina savo pasakojimu su kitais, ir dažnai gauna svarbių įžvalgų jo plėtotei. Sukurkite saugią erdvę, kur jūsų nieka netrukdytų.

## Grįžtamasis ryšys

Kai kuriems sutrikusio intelekto asmenims yra sudėtinga įsiminti. Jie gali įsiminti savo istoriją bei kitas istorijas, kurios jiems patinka. Mokymų vadovas gali užduoti orientacinius klausimus, taip pat parodyti paveikslėlį, kurį dalyvis rodė pasakojimui iliustruoti. Kitiems pasakotojams teikiamas grįžtamasis ryšys turėtų būti pozityvus, nebent dalyviai supranta ir moka teikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį. Galima pasitelkti korteles, vaizduojančias jausmaženklus. Po istorijos peržiūros ar pasidalijimo istorijų rate, grupės dalyviai pasakotojui teikia grįžtamąjį ryšį, pakeldami korteles su jausmaženkliais, atspindinčiais jų geriausią nuomonę apie istoriją. Jausmaženklių kortelės turėtų būti paprastos, atspindinčios pačias pagrindines emocijas, pvz. širdelė, šypsenėlė, patiktukas, liūdnas veidukas (šio vadovo pabaigoje rasite mūsų siūlomą kortelių rinkinį).

Vaizdinės priemonės padeda geriau įsiminti, todėl rekomenduojama jas naudoti. Atminčiai atgaivinti pasitelkite jei įmanoma šeimos narių pagalbą, tačiau atidžiai stebėkite, kad jie neperimtų istorijos pasakojimo iniciatyvos iš paties pasakotojo. Prisiminti svarbiausius gyvenimo momentus yra svarbu daugeliui žmonių. Dažnai pasakotojas šiuose prisiminimuose atranda savo istorijos temą ir nori apie tai sukurti skaitmeninę istoriją.



## 5 Žingsnis: Balso įrašymas

**Lavinama: garsus skaitymas, kalbiniai/techniniai įgūdžiai**

Užkadrinis balsas yra asmenišką filmo sluoksnis, svarbus istorijos supratimui. Gali būti baisu išgirsti savo balsą iš įrašo, bet mes manome, kad yra svarbu išgirsti pasakotoją, jei tai yra įmanoma.

Įrašą galima padaryti daugeliu išmaniųjų telefonų, gaunant labai gerą rezultatą, o jei neturite įrašymo programos, ją lengva rasti nemokamai. Išmanųjį telefoną lengva valdyti, jis dažnai yra „saugus“ ir pažįstamas dalyviams, ir nereikia papildomai investuoti į įrangą. Be abejo, galite naudoti ir mikrofoną, jei norite, kartu su telefonu arba prijungtą prie kompiuterio.

**PAGALBA VEDANČIAJAM:** perklausius nepavykusį garso įrašą, dalyvis gali jaustis nepatogiai. Priminkite dalyviui atsipalaiduoti ir paprašykite jo nebijoti daryti pauzes įrašo metu. Pasiūlykite mobilų telefoną naudoti garso įrašymui. Išmanusis telefonas dalyviui yra įprastas įrenginys lyginant mikrofonu, todėl jis bus labiau atsipalaidavęs ir balso įrašymas bus kokybiškesnis.

Visada patikrinkite įrašo kokybę, ji gali labai neigiamai atsiliepti pačiam filmui, jei dėl blogos garso kokybės jūs negirdite, kas sakoma. Jei dalyvį sunku suprasti, gali būti naudinga pridėti subtitrus. Garso redagavimui, o kartais įrašymui naudojame paprastą ir nemokamą programą. Keletas vaizdo įrašų redagavimo programų taip pat turi galimybę redaguoti garso funkcijas. Dažnai kelis dalykus reikia iškirpti, tai gali būti, pavyzdžiui aplinkos triukšmas, dalyvio klaidos ar vedančiojo pagalba.

Visada pravartu pasimokyti perskaityti scenarijų garsiai prieš balso įrašą, tai labai padidina įrašymo kokybę. Tada dalyvis, galbūt su vedančiųjų pagalba, gali pasižymėti pastabas scenarijuje, kada daryti pertraukas, kada kalbėti lėčiau, kaip ištarti sunkius žodžius ir pan.

Garso kokybė yra tikrai svarbi, todėl raskite tylią vietą, pageidautina su baldais ir t.t., kurie sugeria garsą. Patikrinkite, ar nėra aplinkinio triukšmo, darinėjamų durų ar garsiai klausymasis muzikos kitame kambaryje. Pasistenkite, kad dalyvis patogiai galėtų įrašyti garsą. Jei reikia, atsineškite papildomai kilimų, pagalvių ir antklodžių, skirtų apdėti aplink mikrofoną.

## Patarimai geriausiai garso kokybei:

**1 patarimas:** įrenkite „namų studiją“. Garso kokybė yra tikrai svarbu, ypač jei turite dalyvių, kurie kalba ne itin aiškiai. Raskite namuose kambarį, pageidautina su daugybe sunkių daiktų, baldų, knygų ir t.t., kurie sugeria garsą. Patikrinkite, ar nėra aplinkinio triukšmo (ventiliatoriai, šaldytuvai ar pan.). Pasistenkite, kad dalyvis galėtų stovėti ar sėdėti patogiai. Niekada nenaudokite vonios, rūšio ar kitos aidinčios vietos. Jei reikia, atsineškite papildomai kilimų, pagalvių ir antklodžių, skirtų apdėti aplink mikrofoną.

**2 patarimas: atsipalaiduokite.** Priminkite dalyviui atsipalaiduoti ir paprašykite jo nebijoti daryti pauzes įrašo metu.

**3 patarimas: nelaikykite popieriaus.** Jei dalyvis skaito iš popieriaus, raskite vietą jam padėti, kur dalyvis dar gali jį perskaityti. Dalyvis neturėtų laikyti popieriaus, nes tai sukuria daug aplinkinio triukšmo. Jei dalyvis skaito iš savo kompiuterio, žinokite, kad jo skleidžiami garsai bus įrašyti.

**4 patarimas: jei naudojate mikrofoną,** patikrinkite, ar mikrofonas turi skirtingus nustatymus ir įsitikinkite, kad jis yra teisingai nukreiptas.

**5 patarimas: balsą visada įrašykite vienu kartu.** Jei dalyvis padaro klaidą, kosėja ar yra garsus triukšmas lauke, paprašykite jo sustoti, grįžti atgal ir pasakyti sakinį dar kartą, kol vyktas įrašas. Lengviau iškirpti klaidas po to. Niekada nebandykite sujungti skirtingų įrašų, visada galima išgirsti skirtumus, kai sujungti du skirtingi įrašai kartu. Balsas šiek tiek kitoks, emocinis tonas, aplinkinis triukšmas, atstumas nuo mikrofono ir pan. Jei prasideda perfekcionizmas ir dalyvis dėl mažos klaidos nori dar kartą įrašyti, rezultatas dažnai būna blogesnis. Pabandykite pasiūlyti priimti tokį rezultatą, koks yra.

**6 patarimas: pradėkite ir baikite 3 sekundžių tyla.** Tai lengva iškirpti, bet jei sustabdysite įrašą per anksti ir netyčia nukirpsite dalį balso, bus sunku ištaisyti. Visiška tyla taip pat gali būti panaudojama įterpiant pertraukas įrašė arba, jei to reikia, siekiant pašalinti foninį triukšmą, todėl visada gerai turėti ją kaip žaliavą.

**7 patarimas: žymeklio naudojimas.** Jūs galite panaudoti pieštuką ar kitą daiktą kaip žymeklį, kuriuo pasakotojui rodysite skaitomo teksto vietą. Taip jam padėsite nepasimesti ir kokybiškai įrašyti balsą. Dalyvis neturėtų laikyti popieriaus, nes tai sukuria daug aplinkinio triukšmo. Jei dalyvis skaito iš savo kompiuterio, žinokite, kad jo skleidžiami garsai bus įrašyti.

## 5a Žingsnis: Scenarijaus įrašymas

Dalyvis garsiai skaito savo scenarijų. Pageidautina, kad scenarijus būtų atspausdintas. Raidės turėtų būti pakankamai didelės, kad galima būtų jį perskaityti be problemų ir tekstas turėtų būti suskirstytas pastraipomis, kad galima būtų jį peržvelgti. Padėkite dalyviui pasirašyti pastabas ir / arba paryškinti sakinius scenarijuje, kad jis lengviau prisimintų pauzes, sunkius žodžius ir pan. Taip pat galima tekstą padalyti į daugiau puslapių arba iškirpti sakinius, kad dalyviui būtų lengviau skaityti.

**VEDANČIOJO PATARIMAS:** Jei dalyvis skaito iš popieriaus, raskite vietą jam padėti, kur dalyvis dar gali jį perskaityti. Aš jam žymekliu rodau raides, žodžius, kurias jis tuo metu turi skaityti. Jei dalyvis padaro klaidą, kosėja ar yra garsus triukšmas lauke, paprašykite jo sustoti, grįžti atgal ir pasakyti sakinį dar kartą, kol vyktas įrašas. Lengviau iškirpti klaidas po to.

## 5b Žingsnis: Scenarijaus įrašymas iš atmintis

Jei dalyvis scenarijų parašė kaip raktinius žodžius arba vaizdinės siužetinės linijos / paveikslėlių pavidalu, jis gali įrašyti istoriją iš atminties, pasinaudodamas savo turima medžiaga. Vėlgi, įrašą lengva vėliau iškirpti, taigi, jei dalyviui reikia vedančiojo pagalbos ar palaikymo prisiminti kokius nors žodžius, nieko baisaus, tiesiog paskui iškirpkite vedančiojo balsą.

## 5c Žingsnis: Sakinio pakartojimas

Taip pat galima naudoti sakinio pakartojimą, jei dalyvis turi parašytą scenarijų, bet negali jo perskaityti. Tuomet vedantysis gali perskaityti sakinį, kurį dalyvis pakartoja ir tuo būdu judama pirmyn. Vedančiojo balsas vėliau iškerpamas iš įrašo. Būtinai pabandykite atsikvėpti tarp vedėjo ir dalyvio pokalbio, taip bus vėliau lengviau redaguoti.

## 5d Žingsnis : Scenarijaus įrašymas su pagalba vedančiojo

Nors mes ir norime, kad dalyvis viską darytų kiek įmanoma pats, tačiau kartais gali būti būtina vedančiajam tapti dalyvio balsu. Nors ir įrašomas vedančiojo balsas, pasakotojas visada turėtų būti kambaryje ir jei jis ką nors komunikuoja, įrašykite tai. Tai daroma siekiant užtikrinti aukščiausią galimą dalyvavimo laipsnį ir išlaikyti istorijos asmeniškumą.

## 6 ŽINGSNIS: Vaizdų kūrimas

### Lavinama: kūrybiškumas, techniniai įgūdžiai

Pasakotojai pradeda rinktis ir kurti vaizdus, iliustruojančius jų istoriją arba pasirenka savo istorijos dalis, įgarsinančias vaizdus. Kai pasakotojui yra aiški jo vaizdų prasmė, vedantysis gali padėti nuspręsti, kaip panaudoti šiuos vaizdinius pasakojime. Kai pasakotojui yra aiški jo vaizdų prasmė, vedantysis gali padėti nuspręsti, kaip panaudoti šiuos vaizdinius pasakojime. Turėkite pasirengę kiek įmanoma daugiau kūrybinės medžiagos šiai daliai. Spalvos, spalvotas popierius, seni žurnalai ir pan. Be abejo, pagalvokite ir apie laiko valdymą, taigi, jei padedate, pavyzdžiui, vandeninių dažų, įsitikinkite, kad dalyvis turės laiko jais naudotis.

Turėkite pasirengę kiek įmanoma daugiau kūrybinės medžiagos šiai daliai. Spalvos, spalvotas popierius, seni žurnalai ir pan. Be abejo, pagalvokite ir apie laiko valdymą, taigi, jei padedate, pavyzdžiui, vandeninių dažų, įsitikinkite, kad dalyvis turės laiko jais naudotis.

### 6a Žingsnis: Nuotraukų paieška albume arba kompiuteryje

Niekas nesukelia tiek prisiminimų, kaip senos nuotraukos, ir jos iššaukia nuostabų efektą DG. Jos atspindi tą laikmetį, rodo vystymąsi, kitu būdu pasakoja istoriją, ir jos suteikia istorijai labai asmenišką prisilietimą. Taigi mes visada prašome savo dalyvių peržiūrėti savo senus nuotraukų albumus ar savo nuotraukas internete ir rasti keletą nuotraukų, kurios jiems reiškia kažką ypatingo. Ši paprasta užduotis paskatina dalyvius ieškoti savo istorijų, ir taip pat suteikia joms vizualinį pagrindą. Tai paprasta užduotis, kurios metu vedantysis gali skirti laiko kitiems dalyviams.

### 6b Žingsnis: Fotografavimas/filmavimas

Dar viena kūrybinė ir gana paprasta užduotis yra kai dalyviai patys daro nuotraukas / vaizdo įrašus. Čia yra begalė galimybių. Jie gali patys pozuoti istorijai, fotografuoti/filmuoti daiktus ar vietas netoliese. Jie gali paprašyti kitų dalyvių pabūti jų „aktorais“ ar „modeliais“ ir pan. Tai labai gera užduotis skatinanti dalyvius padėti vienas kitam nes visada bus ką fotografuoti, bus kas galėtų simbolizuoti istoriją atitinkamu lygiu. Atkreipkite dėmesį, kad dalyviai nenaudotų per daug vaizdo įrašų savo pasakojimams. Dauguma nemokamų redagavimo programų, kurias mes naudojame nepalaiko didelės apimties vaizdo medžiagos. Stringanti programa kels daug nusivylimo.

## 6c Žingsnis: Piešimas

Vaizdo medžiaga, be abejo, gali susidaryti ir iš piešinių. Vėlgi, paprasta ir kūrybinė užduotis, kai dalyviai baigia piešti, juos nufotografuoja ir jie jau yra pasirengę filmui. Daugelis pasakotojų taip pat pasirenka rašymą / piešimą, ir visa tai sudaro puikią vaizdinę medžiagą istorijoms. Tai labai asmeniška ir nesvarbu, ar pasakotojas yra „geras“ piešėjas. Jei dalyviui sunku piešti, galbūt jam gali padėti paveikslėlis, kurį galima piešti, arba vedantysis gali padėti nupiešti ir dalyvis gali tik nuspalvinti.

## 6d Žingsnis: Siužetinė schema

Kai kuriems gali būti naudinga sukurti siužetinę schemą, kuri padėtų suprasti, kur dėti skirtingus vaizdus. gali būti klasikinė siužetinė linija su kvadratėliais ant popieriaus, kur dalyvis gali parašyti raktinius žodžius ir nupiešti mažus paprastus istorijos linijos piešinėlius (paveikslėlius, kurie paaiškina). Arba gali būti didesni piešiniai, po vieną A4 formato kiekvienam raktinam žodžiui. Siužetinę schemą gali taip pat sudaryti nuotraukos ar piešinių/nuotraukų mišinys, jei tik tai padeda pasakotojui prisiminti istorijos eigą ir kur kokias nuotraukas dėti.

## 7 ŽINGSNIS: Muzika ir garsai

### Lavinama: kūrybiškumas, techniniai įgūdžiai

Muzika ar fono garsai nėra būtini Skaitmeniniame pasakojime, kartais istorijai užtenka vien balso, bet muzika gali pabrėžti emocijas ir atmosferą, ir tai gali taip pat būti kūrybinis procesas, norint ją rasti. Svarbu atsiminti, kad pasakotojai turėtų visada rasti muziką be žodžių, nebent tokia muzika groja, kol nėra užkadrinio balso (per titrus ar pan.). Muzika su žodžiais kartu su užkadriniu tekstu sukuria labai painų skambesį ir sunkiai suprantama auditorijai. Redagavimo metu visada įsitikinkite, kad bet kuri foninė muzika ar garsai yra įrašyti tyliai. Mes pastebime, kad skaitovai yra linkę įrašyti juos per garsiai, todėl sunku girdėti užkadrinį balsą. Kitas svarbus aspektas, žinoma, autorių teisės. Jei vėliau bus norima pasidalinti filmu, pavyzdžiui, socialinėje žiniasklaidoje, svarbu, kad pasakotojai naudotų muziką, nesaugomą autorių teisių.

#### 7a Žingsnis: Muzikos paieškos internete

Yra keli internetiniai portalai, kuriuose galite rasti muzikos, kurią legaliai galima naudoti filmuose. Vienas populiarius yra [creativecommons.org](https://creativecommons.org). Būtinai patikrinkite, ar menininkas prašo ko nors mainais, gal pvz., būti paminėtas titruose, ir nepamirškite užsirašyti autoriaus pavardę ir vietą, kurioje radote muziką, kai tik kažką atsisiešite naudoti. Tai padės išvengti sugaišto laiko, bandant rasti vėl tą patį muzikos kūrinį, kai reikia paminėti autorių titruose (kaip dažnai nutinka). Muzikos paieška internete yra užduotis, ties kuria dalyviai dažnai gali praleisti valandų valandas, nes ten yra labai daug įvairios muzikos. Tai, žinoma, gali būti teigiamas aspektas, nes tai yra gana paprasta asmeninė užduotis dalyviui, kuri gali suteikti laiko vedančiajam darbui su kitais dalyviais, tačiau atminkite, kad laikas bėga labai greitai, ypač jei jūs turite ribotą laiką filmo užbaigimui.

#### 7b Žingsnis: Sukurkite savo muziką arba garsus

Jei turite laiko ir galimybių, puiku, kai dalyviai kuria savo muziką ar net kartais kuria muziką vieni kitiems. Nebus jokių problemų dėl autorių teisių, ir tai dažnai tampa labai asmeniška ir susieta su pasakojimu. Tai gali būti paprasto dūzgimo įrašas arba gali būti įrašyti garsai šioje vietovėje. Yra begalė galimybių, žingsniai, varpai, lietūs ir kt. Patogu naudoti išmanųjį telefoną ar planšetinį kompiuterį su mikrofonu. Be abejo, tai gali būti ir muzikos instrumentu atliekama muzika, paprastas gitaros akordas, kai kurie pianino garsai ir kt.

## 7c Žingsnis: Vedantysis pasiūlo muziką

Jei dalyviui sunku ieškoti ar kurti muziką, visada yra galimybė, kad vedantysis gali rasti keletą muzikos kūrinių, kuriuos dalyvis gali pasirinkti. Tai taip pat gali būti geras sprendimas, jei laikas yra ribotas.

## 7d Žingsnis: Garsų safari

Eikite pasivaikščioti su savo dalyviais, nepamirškite pasiimti mobilius telefonus ar mikrofoną. Pasilykite dalyviams įsiklausyti į garsus. Kuris garsas labiausiai tiktų istorijai. Jeigu aplinka, kur vyksta mokymai, yra labai triukšminga, pabandykite atrasti kitą vietą garsams. Pavyzdžiui, kur dalyviai darbuojasi pvz., kavinė, įrašant kavos aparato garsą.

## 8 ŽINGSNIS: Istorijos redagavimas

### Lavinama: techniniai įgūdžiai, įvykių struktūra ir eiliškumas

Montažo metu dalyvis sujungia visas istorijos dalis kartu. Balso įrašą, vaizdus ir galbūt garsus ir muziką. Žinoma, svarbu, kad viską sudėjus kartu istorija būtų prasminga. Jei įmanoma, leiskite dalyviui redaguoti pačiam. Didelė montažo dalis yra vilkti ir dėti nuotraukas tokia tvarka, kuri atitinka užkadrinį balsą, ir tai yra gana paprasta užduotis, prieinama daugeliui. Daugelis taip pat gali koreguoti nuotraukų dydį ir trukmę. Kai kuriems dalyviams gali prireikti vedančiojo pagalbos, valdant pelę, bet, kaip visada, įsitikinkite, kad jūsų dalyvis sėdi šalia jūsų ir aktyviai dalyvauja tame, ką darote, tai galų gale jo sprendimas, kaip turėtų būti redaguojamas pasakojimas.

Jei įmanoma, būtų naudinga dalyviui turi galimybę pasipraktikuoti dirbti su kompiuteriu prieš seminarą. Gali pasirodyti labai viliojančiai pačiam vedančiajam paimti kompiuterio pelę, ypač jei neturite daug laiko, bet stenkitės to nedaryti, o vietoj to paaiškinkite ir parodykite ekrane.

Mes visada naudojame paprastą ir nemokamą programinę įrangą, tačiau tai yra nuolat besikeičiantis pasaulis, todėl nerekomenduosime čia konkrečios. Yra daug įvairių programų iki labai profesionalios vaizdo redagavimo programos. Bet atminkite, kad skaitmeninio pasakojimo tikslas nėra profesionalus filmas, todėl nesvarbu, kaip gerai jūs ar jūsų dalyviai redaguoja vaizdo įrašus, pabandykite visa tai supaprastinti. Naudokitės paprastomis programomis, tai taip pat apribos laiką, kurį dalyviai sugaiš detalėms.

Visa tai yra programos dalis, dėl kurios baiminasi vedantieji, ypač jei jie neturi didelės darbo su kompiuteriais patirties. Visada gerai turėti komandoje žmogų, kuris gerai išmano techninę dalį, tačiau, jūs tikrai turite kompiuterinių žinių pagrindą. Skirkite šiek tiek laiko programai, kol įgusite ja naudotis, pažiūrėkite kai kurias pamokas internete, pabandykite sukurti savo bandomąjį filmą, tada galėsite padėti dirbti su dauguma kitų redagavimo programų.

Tikriausiai bus daugybė situacijų, kai nežinosite, ką daryti, bus klaidų ir techninių problemų, tačiau internetas ir kantrybė yra jūsų geriausi draugai! Ieškokite problemos sprendimo internete, ir greičiausiai rasite atsakymą. Jei kompiuteriai ar programos pradeda gęsti, pabandykite paleisti iš naujo, atsikvėpkite ir stebėkite kas bus.



## Patarimai montažui!

**1 patarimas: dažnai išsaugokite!** Kai kurios programos išsaugo automatiškai, kai kurios to nedaro. Įsitinkite, kad darbas yra išsaugomas dažnai ir nuo pat pradžių.

**2 patarimas: laikykite visą filmo medžiagą viename aplanke kompiuterio darbalaukyje.** Užkadrinis balsas, nuotraukos, brėžiniai ir kt. turėtų būti laikomi viename aplanke iš pat pradžių ir nepašalinti iš ten. Jei perkelsite failus, įdėję juos į redagavimo programą, daugelis programų negalės vėl jų rasti, ir tada neveiks.

**3 patarimas: patildykite muziką.** Deja, labai dažnai matome, kad, palyginus su balsu, muzika yra per garsi galutiniame filmo variante. Ši klaida gali sugadinti filmą, nes jūs negalite tinkamai išgirsti balso. Atminkite, kad tai yra foninė muzika ir ją pritildykite. (Kada jūs ir jūsų dalyvis pasieksite paskutinį redagavimo etapą, tikriausiai būsite jau daug kartų girdėję balsą, ir tai jus atbukins nuo jo garso, todėl būtų gera mintis paklausti kito asmens, ar garso lygis yra tinkamas).

## Galutinis redagavimas ir eksportavimas

Nesvarbu, kiek toli pasistūmėję yra dalyviai, jums atėjo laikas atlikti galutinį redagavimą. Galbūt jie yra pakankamai toli pažengę ir jums belieka mažos detalės, kaip perėjimai, šešėliai ir pan. Gal svarbiausia tik sudėlioti paskutines nuotraukas teisinga tvarka, bet visada įsitinkite, kad jiems pakanka laiko titrams. Tai gali būti parašyta programoje arba dalyvis gali parašykite arba nupiešti juos ant popieriaus, kurį jūs nufotografuosite ir įkelsite.

Tada būsite pasirengę galutiniam eksportavimui ir būkite nusiteikę, kad tai gali užtrukti ilgai! Taigi nepalikite to paskutinei akimirkai prieš peržiūrą. Kai pasakojimai eksportuojami kaip vaizdo failai, jūs sukeliate juos visus į kompiuterio kietąjį diską, kad būtumėte pasirengę peržiūrai.

## 9 ŽINGSNIS: Peržiūra ir šventė

### Lavinama: socialiniai įgūdžiai, dalijimasis, klausymasis, grįžtamasis ryšys

Sunkus darbas atliktas ir atėjo laikas šventei. Visų pirma svarbu atsiklausti, ar dalyviai sutinka, kad jų filmai būtų rodomi peržiūroje. Mes dažniausiai rengiame peržiūras tai pačiai grupei, bet taip pat galima pakviesti kitus žmones, kuriems būtų įdomu, galbūt šeimos narius, draugus ar kitus darbuotojus. Jei būtent taip ir tai yra, įsitikinkite, kad dalyviai žino ir sutinka rodyti savo filmą, kitaip jo nerodykite! Dauguma didžiulis jį parodyti, bet kai kurie gali nenorėti dalintis, ir tai nieko blogo. Jeigu dalyvis negali dalyvauti peržiūroje, nerodykite jo filmo. Tai jo asmeninė istorija ir jis turėtų būti ten, kai jis rodomas pirmą kartą. Vėlgi, tai yra atstovavimas ir dalyvavimas.

Peržiūra turėtų būti ypatingas įvykis. Pabandykite sukurti kino teatro atmosferą. Nusipirkite užkandžių ir spragėsių, sustatykite kėdes eilėmis, užtamsinkite langus, kad filmai būtų aiškiai matomi, ir įsitikinkite, kad jūsų projektorius ir garsiakalbiai gerai veikia.

Peržiūra nėra tik ilga filmų seka. Suteikite galimybę dalyviams pristatyti savo filmus, jei jie to nori, ir palikite laiko likusiai grupės daliai atgaliniam ryšiui. Atsiliepimai šį kartą turėtų būti tik teigiami ir tik tuo atveju, jei dalyvis to pageidauja. Gali būti naudinga naudoti šypsėnėlių jaustukus, kaip atsiliepimus. Darykite daug pertraukėlių, kad niekam nereikėtų išeiti iš kambario, kol rodomas filmas, taip pat kad dalyviai turėtų galimybę „suvirškinti“ daugelį įspūdžių. Pakvieskite dalyvius laikytis pasakojimų rato taisyklių, atminkite, kad pasakotojai yra labai pažeidžiami, kai jų istorija rodoma dideliame ekrane.

Jei norite juo pasidalinti internete, įsitikinkite kad jūs gaunate dalijimosi sutikimą, kuriuo dalyviai sutinka, kad jų istorija būtų paskelbta. Kai kuriais atvejais būtina įtraukti globėją ir gauti jo sutikimą. Tai žinoma, jau turėtų būti padaryta prieš seminarą, nes globėjams reikia duoti sutikimą dėl dalyvavimo seminare, susitarimas dėl filmo rodymo internete gali būti sudarytas ir seminario pabaigoje. Pasakotojas visada turi galimybę savo filmą pašalinti iš interneto, nesvarbu, dėl ko buvo susitarta anksčiau. Atminkite, kad istorija priklauso pasakotojui ir ja turėtų būti dalijamasi tik su jo sutikimu.

## Abibendrinimas

Kitiems pasakotojams teikiamas grįžtamasis ryšys turėtų būti pozityvus, nebent dalyviai supranta ir moka teikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį. Galima pasitelkti korteles, vaizduojančias jausmaženklus. Po istorijos peržiūros ar pasidalijimo istorijų rate, grupės dalyviai pasakotojui teikia grįžtamąjį ryšį, pakeldami korteles su jausmaženkliais, atspindinčiais jų geriausią nuomonę apie istoriją. Jausmaženklių kortelės turėtų būti paprastos, atspindinčios pačias pagrindines emocijas, pvz. širdelė, šypsenėlė, patiktukas, liūdnas veidukas (simbolių, piktogramų ieškokite internete). Kai kuriems sutrikusio intelekto asmenims yra sudėtinga įsiminti. Jie gali įsiminti savo istoriją bei kitas istorijas, kurios jiems patinka. Mokymų vadovas gali užduoti orientacinius klausimus, taip pat parodyti paveikslėlį, kurį dalyvis rodė pasakojimui iliustruoti tam tikrą jausmaženklį ir kodėl būtent jį jis pasirinko.

# 10 ŽINGSNIS: Apibendrinimas /refleksijos su dalyviais

## Lavinama: savirefleksija ir emocinis darbas

Sutrikusio intelekto asmenims kartais gali pasirodyti misija neįmanoma, tačiau tam yra būtina skirti ypatingą dėmesį. Mokymų vadovas turi padėti pasakotojui atrasti istoriją, turinčią jam ypatingą prasmę ir svarbą. Tai padeda įgalinti pasakotoją asmeninei socialinių įgūdžių raiškai, skatina geriau pažinti savo emocijas, norus ir troškimus ir juos apibūdinti. Jei pasakotojui sukyla liūdni ar negatyvūs jausmai, mokymų vadovas turi tai pastebėti ir padėti šiam vėl pasijausti geriau. Ypatingai svarbu neatverti žaizdų, kurių negalėsite užgydyti.

Istorijų pasakotojams gali pasirodyti sudėtinga išlaikyti dėmesį ir koncentraciją klausantis kitų pasakotojų, tačiau šiai praktikai yra naudinga skirti dėmesį, nes išmokti klausytis, komunikuoti ir gerbti kito ribas yra labai svarbu. Naudinga pasitelkti vaizdines priemones: asmuo, pasakojantis istoriją, galėtų pagyvinti savo pasakojimą paveikslėliais.

Proceso diagramoje aiškiai atvaizduojami kiekvieno pasakotojo pasiekimai ir kelias, nueitas istorijos kūrimo procese. Dalyviai mato savo sėkmės patvirtinimus ir jaučia pasididžiavimą. Šią diagramą tikslinga vaizduoti piktogramomis, kad ir skaitymo gebėjimų neturintys dalyviai galėtų stebėti ir suprasti, kuriame istorijos kūrimo etape jie yra.

Turėkite omenyje, kad jūsų mokymų dalyvių komunikacinių gebėjimų spektras gali būti labai platus – nuo mažų veido judesių iki gerų ir aiškių kalbos, kalbėjimo gebėjimų. Stenkitės surasti naujų būdų komunikuoti ir plėtoti gebėjimus panaudojant piktogramas ir simbolius.

Proceso diagrama yra be galo geras darbo įrankis, kurį jūs galite nuspiešti ant didelio popieriaus lapo, kad visi jį galėtų matyti. Kadangi savo pasakotojus jūs jau pažįstate, žinote, kaip paprastai jie reaguoja, kai yra laimingi ar susijaudinę, todėl galite stebėti ir tiksliau planuoti veiklas. Bet kuriuo metu galite matyti, kuriame kūrybos etape yra dalyvis, kaip jam sekasi, kokia jo emocinė būseną. Gera mintis yra dalyviams užsirašyti savo vardus proceso diagramoje, kad jie žinotų ką jie dar turi padaryti. Jei jūsų pasakotojai negali savęs nupiešti, paprašykite jų surasti nuotrauką žurnale, kuri geriausiai atskleidžia jų jausmus, svajones ir troškimus. Gera mintis nufilmuoti skirtingus istorijos kūrimo etapus, užfiksuojant patį procesą, ir galbūt vėliau panaudoti šiuos kadrus pačioje istorijoje. Pasistenkite užfiksuoti kuo

daugiau pasakotojo reakcijų, veido išraiškų, įvairių ženklų. Kūrybinis darbas mūsų tikslinei yra svarbus kaip alternatyvus būdas saviraiškai, asmenybės atsiskleidimui. Todėl skatinkite savo pasakotojus kuo daugiau piešti, tapyti, naudojant skirtingas spalvas. Ypatingai svarbu neatverti žaizdų, kurių negalėsite užgydyti.

## Žingsnis 10a: Vertinimas po kiekvieno užsiėmimo

Gera idėja gali būti apibendrinta po kiekvieno pratimo / žingsnio, nes po to gali būti sunku prisiminti individualius pratimus po viso proceso. Kiekvienos sesijos pabaigoje galite palikti šiek tiek laisvo laiko ir paklausti, kaip sekėsi. Naudokite vedantįjį pokalbį su papildomais klausimais. Pabandykite paklausti, ar kai kurie dalykai buvo ne tokie malonūs ar sunkiai patiriami. Gal iškilo ne tokie malonūs prisiminimai ar mintys, ir būtų gerai, jei pasakotojas tai apmąstytų

## Žingsnis 10b: Vertinimas naudojant paveikslėlius

Galite padaryti pratimo / mokymo dalies nuotraukas sujungę su 10 a žingsnius ir naudoti jas kaip papildomą priemonę vertinimui.

## Žingsnis 10c: refleksija/įsitraukimas

Per visus užsiėmimus bandykite įtraukti dalyvius refleksijai. Kaip jie jaučiasi, ar ne pervargę, ar jie susinervinę ar nusiteikę optimistiškai. Ir kt. Galite naudoti jaustukų korteles ar nupiešti termometrą su skirtingomis padalomis, pavyzdžiui viena dalis – gerai savijautai. Dalyviai gali pasakyti kurioje vietoje jie šiuo metu yra, kokia jų nuotaika.

Gera mintis yra atminties lavinimas pradedant kiekvieną proceso dieną apmąstant, kas vyko per kitas dienas, panaudojant paveikslėlius bei dalyvio vadovą ir proceso diagramą.

## 7 SVARBI SEMINARO DALIS

### Klausymas

Istorijų pasakotojams gali pasirodyti sudėtinga išlaikyti dėmesį ir koncentraciją klausantis kitų pasakotojų, tačiau šiai praktikai yra naudinga skirti dėmesį, nes išmokti klausytis, komunikuoti ir gerbti kito ribas yra labai svarbu. Naudinga pasitelkti vaizdines priemones: asmuo, pasakojantis istoriją, galėtų pagyvinti savo pasakojimą paveikslėliais.

### Grįžtamasis ryšys

Kai kuriems sutrikusio intelekto asmenims yra sudėtinga įsiminti. Jie gali įsiminti savo istoriją bei kitas istorijas, kurios jiems patinka. Mokymų vadovas gali užduoti orientacinius klausimus, taip pat parodyti paveikslėlį, kurį dalyvis rodė pasakojimui iliustruoti. Kitiems pasakotojams teikiamas grįžtamasis ryšys turėtų būti pozityvus, nebent dalyviai supranta ir moka teikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį. Galima pasitelkti korteles, vaizduojančias jausmaženklis. Po istorijos peržiūros ar pasidalijimo istorijų rate, grupės dalyviai pasakotojui teikia grįžtamąjį ryšį, pakeldami korteles su jausmaženkliais, atspindinčiais jų geriausią nuomonę apie istoriją. Jausmaženklių kortelės turėtų būti paprastos, atspindinčios pačias pagrindines emocijas, pvz. širdelė, šypsenėlė, patiktukas, liūdnas veidukas (šio vadovo pabaigoje rasite mūsų siūlomą kortelių rinkinį).

### Atmintis

Atminties gebėjimai labai skirtingi. Tikslinės grupės atstovai dažniau pasižymi geresne ilgalaikė atmintimi, tu tarpu trumpalaikė funkcionuoja prasčiau. Vaizdinės priemonės padeda geriau įsiminti, todėl rekomenduojama jas naudoti. Atminčiai atgaivinti pasitarkite jei įmanoma šeimos narių pagalbą, tačiau atidžiai stebėkite, kad jie neperimtų istorijos pasakojimo iniciatyvos iš paties pasakotojo. Prisiminti svarbiausius gyvenimo momentus yra svarbu daugeliui žmonių. Dažnai pasakotojas šiuose prisiminimuose atranda savo istorijos temą ir nori apie tai sukurti skaitmeninę istoriją. Senų nuotraukų albumai yra pilni prisiminimų, jums tereikia užduoti pasakotojui klausimus apie vieną ar kitą nuotrauką, ir jūs išgirsite daugiau detalių bei emocijų apie jų gyvenimo įvykius. Kitas puikus būdas atgaivinti prisiminimus yra paprašyti pasakotojo nupiešti ką nors, kas jam yra svarbu arba atsinešti kokį nors svarbų daiktą ir apie jį papasakoti. Naudinga nufilmuoti dalyvių pirmuosius pasakojimus apie nuotrauką/ daiktą/ piešinį, nes vėlai jie gali pamiršti, ką papasakojo, o vaizdo įrašas jiems padės atgaivinti atmintį, kuriant savo skaitmeninę istoriją. Be to jis gali būti panaudotas ir kaip pačios istorijos dalis. Tik nepamirškite, kad taip sukaupsite daug filmuotos medžiagos, kurią reikės apdoroti, ir tik pats pasakotojas turi priimti sprendimą, ką įtraukti į savo istoriją.

## Savirefleksija/emocinis darbas

Savirefleksija ir emocinis darbas sutrikusio intelekto asmenims kartais gali pasirodyti misija neįmanoma, tačiau tam yra būtina skirti ypatingą dėmesį. Mokymų vadovas turi padėti pasakotojui atrasti istoriją, turinčią jam ypatingą prasmę ir svarbą. Tai padeda įgalinti pasakotoją asmeninei socialinių įgūdžių raiškai, skatina geriau pažinti savo emocijas, norus ir troškimus ir juos apibūdinti. Jei pasakotojui sukyla liūdni ar neigiamūs jausmai, mokymų vadovas turi tai pastebėti ir padėti šiam vėl pasijausti geriau. Ypatingai svarbu neatverti žaizdų, kurių negalėsite užgydyti.

## Kūrybiškumas

Kūrybinis darbas mūsų tikslinei yra svarbus kaip alternatyvus būdas saviraiškai, asmenybės atsiskleidimui. Todėl skatinkite savo pasakotojus kuo daugiau piešti, tapyti, rašyti, kvieskite juos fotografuoti, kurti muziką ir pan. Planuodami mokymus nepamirškite įtraukti judriųjų veiklų – apšilimo pratimų, ledlaužių, „enerdžaizerių“, padedančių dalyviams atitrūkti nuo intensyvaus darbo, atsipalaiduoti. Smagūs energijos suteikiantys pratimai skatina kūrybiškumą ir žaismingumą.

## Bendravimas

Turėkite omenyje, kad jūsų mokymų dalyvių komunikacinių gebėjimų spektras gali būti labai platus – nuo mažų veido judesių iki gerų ir aiškių kalbos, kalbėjimo gebėjimų. Stenkitės surasti naujų būdų komunikuoti ir plėtoti gebėjimus. Su dalyviais, turinčiais kalbos sutrikimų, naudokite daugiau nuotraukų, skatinkite juos piešti, filmuoti savo ženklų kalbą, įrašyti savo balsą ir skleidžiamus garsus. Kadangi savo pasakotojus jūs jau pažįstate, žinote, kaip paprastai jie reaguoja, kai yra laimingi ar susijaudinę, todėl galite iš anksto suplanuoti, kaip užfiksuoti tokius momentus vaizdo ar garso įrašuose. Jei jūsų pasakotojai negali savęs nupiešti, paprašykite jų surasti nuotrauką žurnale, kuri geriausiai atskleidžia jų jausmus, svajones ir troškimus. Gera mintis nufilmuoti skirtingus istorijos kūrimo etapus, užfiksuojant patį procesą, ir galbūt vėliau panaudoti šiuos kadrus pačioje istorijoje. Pasistenkite užfiksuoti kuo daugiau pasakotojo reakcijų, veido išraiškų, įvairių ženklų.

## Skaitmeninės kompetencijos

Priklausomai nuo istorijų pasakotojų skaitmeninių gebėjimų, redagavimo darbus ar jų dalį galėtų atlikti mokymų vadovas. Vaizdo įrašų redagavimas yra ištis daug laiko reikalaujantis procesas, todėl atlikti šį darbą už pasakotojus būtų

paprasciausias ir logiškas mokymų vadovo pasirinkimas. Kita vertus įsitraukimas į redagavimą sustiprina istorijų pasakotojų pasitikėjimą savimi, įsitraukimą, padidina aktyvumą. Todėl jei jūsų pasakotojai patys negali redaguoti, pasistenkite, kad jie būtų šalia jums tai atliekant, ir aktyviai stebėtų procesą. Reguliariai užduodami klausimus pasitikrinkite, ar tai, kaip jūs redaguojate, atitinka jų lūkesčius, dalinkitės ausinėmis ir kartu klausykitės garso įrašų, paprašykite, jei įmanoma, aiškiai parodyti, kuriose vietose jie norėtų matyti konkrečius vaizdus, ir t. t.

Jei norėtumėte pasakotojus labiau įtraukti į redagavimo procesą, pradėkite nuo paprastų paveikslėlių kopijavimo ir įklijavimo veiksmų, galbūt pavadinimų ir titrų rašymo. Jei įmanoma, puiki mintis būtų prieš mokymus skirti laiko pasakotojų skaitmeninių gebėjimų tobulinimui.

## Laiko valdymas

Kartais tam tikroms užduotims atlikti, pvz. pasidalinti įspūdžiais su kitais pasakotojais, užbaigti vaizdo įrašo redagavimą ir pan., yra būtina numatyti laiko ribas. Tačiau nepamirškite, kad ne kiekvienas dalyvis supras, ką reiškia pvz. 10 min., todėl laiko valdymui turėsite skirti ypatingą dėmesį. Svarbu dalyvius paruošti ir instrukuoti iš anksto, netgi naudinga susikurti aiškias taisykles. Gera mintis pasitelkti vaizdines ir/ ar garsines priemones, pvz. varpelį, laikrodžio atvaizdą, lentą, kurioje nuimamos minutės. Kai kurie dalyviai toleruoja nedidelį laiko spaudimą. Taip pat svarbu yra žinoti, kiek laiko be pertraukos jūsų pasakotojai gali dirbti, gebėti numatyti, kada daryti pertraukas, taip apsaugoti dalyvius nuo pervargimo.



## 8 ETIKA IR AUTORIŲ TEISĖS

### Etika

Toks metodas kaip Skaitmeninis pasakojimas, raginantis dalintis savo asmeninėmis ir labai asmeniškoms istorijomis, bet kartu užtikrinantis ir konfidencialumą visur ir visada. Kada dirbama su socialiai pažeidžiama grupe, kaip sutrikusio intelekto asmenimis, yra daugiau dalykų, kuriuos reikia žinoti.

### Pasakotojų gerovė

Vedantieji privalo rūpintis pasakotojų fizine, emocine ir socialine gerove viso proceso metu. Vedantieji privalo turėti patirties dirbant su sutrikusio intelekto asmenimis bei įgūdžių, reikalingų seminaro pravedimui. Būkite atidūs, ypač atsižvelgdami į specifinius poreikius kiekvieno asmens, vedant istorijos kūrimo užsiėmimus grupėje, mokantis skaitmeninių įgūdžių ir suvaldant emocijų kaitas. Seminarų vedantieji privalo visada apsaugoti pasakotojų orumą ir saugumą. Vedantieji privalo padėti pasakotojams atrasti save ir neprieštaraukite pasakotojo vizijai. Etikos turi būti laikomasi viso proceso metu: keliant seminaro tikslus ir uždavinius, atrenkant pasakotojus, nustatant privatumo gaires, teikiant emocinę paramą seminaro metu, priimant istorijų viešinimo sprendimus. Nuolatinis dialogas tarp vedančiųjų ir pasakotojų yra etikos pagrindas, nes jūs nors ir neasate terapeutai, ir nereikia jais būti, tačiau turite užtikrinti profesinę pagalbą, jeigu jos reikia ir jeigu jūs galite tai padaryti.

### Vedančiųjų gerovė

Atėjo laikas aptarti vedančiųjų vaidmenį istorijų kūrimo procese, taigi yra gera idėja aptarti priemones, kurios padeda venatiesiems pasiekti pasitenkinimo darbu. Visų pirma, vedantysis nėra vienas, kaip pirštas, seminaro metu. Jis turi galimybę sulaukti pagalbos iš vieno ar kelių kolegų. Jeigu jums nesiseka praveisti užsiėmimo viena iš seminaro temų (arba tu pats taip įsivaizduoji). Mes dėl to turėjome vedančiųjų susitikimus kiekvieną dieną po užsiėmimų, kuriose aptardavome seminaro eigą, kaip sekėsi, kaip elgėsi dalyviai. Mes klausdavome vieni kitų aptariant dalyvių nenorą įsijungti į veiklas. Ir visada sulaukdavome patarimų, kurie veiksmingi siekiant didesnio aktyvumo iš pasakotojų.

## Sutikimas

Pasakotojai ir jų teisėti globėjai privalo turėti galimybę rinktis dėl dalyvavimo seminare ir jų filmų turinio viešinimo. Vedantieji privalo suteikti pakankamai informacijos bei išaiškinti pasakotojams ir jų globėjams, kad jie turi teisę atsiimti savo filmus iš viešųjų kanalų kada tik nori. Seminarų vedantieji privalo visada apsaugoti pasakotojų orumą ir saugumą. Pasakotojai turi teisę į raiškos laisvę jų filmuose. Vedantieji privalo padėti pasakotojams atrasti save ir neprieštaraukite pasakotojo vizijai. Taip pat vedantieji turi sugebėti paaiškinti pasakotojams, kad yra saugu publikuoti jų vardus filmuose, nes yra pasirūpinta dėl privatumo ir saugumo. Etikos turi būti laikomasi viso proceso metu: keliant seminaro tikslus ir uždavinius, atrenkant pasakotojus, nustatant privatumo gaires, teikiant emocinę paramą seminaro metu, priimant istorijų viešinimo sprendimus. Nuolatinis dialogas tarp vedančiųjų ir pasakotojų yra etikos pagrindas. Pasakotojai ir teisėti globėjai turi gauti jų istorijos kopiją prieš viešą demonstravimą. Auditorija turi žinoti iš anksto, jei istorijoje yra giliai jautrios asmeninės medžiagos.

Jūs galite rasti daugiau informacijos apie etiką Digital Storytelling skaitmeninių istorijų centrų internetiniame puslapyje.

## Autorinės teisės

Iš esmės autorių teisės yra įstatymas, suteikiantis nuosavybę asmeniui už jų sukurtus daiktus. Tai gali būti paveikslas, nuotrauka, eilėraštis ar muzikos kompozicija. Žmogus, kuris tai sukūrė, autorių teisių įstatymo tvarka jam už tai suteikiama nuosavybė. Gretutinių teisių objektai, kaip numatyta Įstatyme, yra tiek tiesioginis (gyvas) atlikimas, tiek į garso ar audiovizualinę laikmeną įrašytas kūrinio atlikimas. Šios teisės apima tokias sritis:

- kūrinio atkūrimas
- kopijų platinimas
- kūrinio atlikimas
- rodyti kūrinį viešai

Tai reiškia, kad niekas negali naudoti, pavyzdžiui, autorių teisių saugomos nuotraukos, vaizdo įrašo ar muzikos be autorių teisių savininko leidimo. Taigi, kai jūs ieškote medžiagos, kurią norėtumėte naudoti savo istorijoje, niekada nenaudokite autorių teisių saugomos medžiagos be jų leidimo. Paprasčiau tariant, naudokite tik medžiagą, kurią sukūrėte jūs arba jūsų pasakotojas arba medžiagą, kurią galima laisvai naudoti. Jei nesate tikras, nenaudokite ir nerizikuokite, jeigu nenorite pažeisti autorių teisių. Pasakotojai turi teisę į raiškos laisvę jų filmuose.

Vedantieji privalo padėti pasakotojams atrasti save ir neprieštaraukite pasakotojo vizijai. Taip pat vedantieji turi sugebėti paaiškinti pasakotojams, kad yra saugu publikuoti jų vardus filmuose, nes yra pasirūpinta dėl privatumo ir saugumo.

Jeigu radote medžiagą, kuri yra laisvai prieinama internete, tai dar nereiškia, kad jūs galite ją kopijuoti, nenurodant šaltinio. Įsitinkite ar tikrai galite ją kopijuoti. Taip pat vedantieji turi sugebėti paaiškinti pasakotojams, kad yra saugu publikuoti jų vardus filmuose, nes yra pasirūpinta dėl privatumo ir saugumo.

## 9 METODIKA IR ANOTUOTA LITERATŪRA

Šio leidinio turinys pagrįstas originaliu Berkeley DS modeliu bei sukaupta patirtimi „DigiStorID“ projekto metu. „DigiStorID“ projektą vykdė šeši partneriai iš skirtingų Europos šalių, stengdamiesi jį pritaikyti sutrikusio intelekto asmenimis. Svarbu tobulinti turimus techninius bei kūrybinius įgūdžius tiek mokytojams/ padėjėjams, tiek ir asmenims su ID, nes šie įgūdžiai yra kompetencijos pagrindas visiems. Plačiau skaitykite apie projektą internetiniame puslapyje.

**Visos sukurtos skaitmeninės istorijos projekto metu yra prieinamos DigiStorID Vimeo kanale.**

### Rekomendacijos

1. Norėdami daugiau sužinoti apie DS kaip metodą, mes rekomenduojame perskaityti Joe Lamberto knygą “Digital storytelling: capturing Lives, creating community”
2. Pažiūrėk įžangą DS Anny Hill iš Skaitmeninių istorijų centro.
3. Jei jus domina, kaip yra naudojamas DS metodas dirbant su kitomis grupėmis mes rekomenduojame apsilankyti internetinėse svetainėse:
  - [Storycenter.org](http://Storycenter.org)
  - [Patientvoices.org.uk](http://Patientvoices.org.uk)
  - [arts.brighton.ac.uk/projects/silver-stories](http://arts.brighton.ac.uk/projects/silver-stories)
  - [Revisioncentre.ca](http://Revisioncentre.ca)

## REZULTATŲ PRIEINAMUMAS

- DigiStorID partneris
- Lambert, Joe: Digital Storytelling – Capturing lives, creating community
- [storycenter.org](http://storycenter.org)
- DigitalStorylab training material

# INFORMACIJA APIE PROJEKTĄ

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

### **Projekto partneriai:**

Upstream Stories - Danija

Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä (KPEDU) - Suomija

Reykjavík Akadémían - Islandija

A.N.F.F.A.S. Onlus di Pordenone – Italija

Vsl Tarptautinis darbo kontaktu tinklas - Lietuva

Center za izobraževanje in kulturo (CIK) Trebnje - Slovenija

**Asocijuoti partneriai:** Ás Styrktarfélag – Islandija

European Association for the Education of Adults (EAEA)

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

**Programa: Erasmus+, KA2 Strateginių partnerystių ir Inovacijų programa**

**Projekto numeris:** 2018-1-SI01-KA204-046998

**Vadovaujanti organizacija, rengiant intelektualinį produktą:** Keski-

Pohjanmaan koulutusyhtymä, Suomija

**Project website:** <https://digistorid.eu/>



Bendrai finansuojama pagal  
Europos Sąjungos programą  
„Erasmus+“

Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.