

DIGITALNO PRIPOVEDOVANJE ZGODB ZA OSEBE Z MOTNJAMI V DUŠEVNEM RAZVOJU

Priročnik za facilitatorje



To je tiskana različica izvirnega spletnega priročnika, ki je objavljen na spletni strani projekta. Slike, digitalne zgodbe in priloge najdete v izvirnem spletnem priročniku.

KAZALO

1 UVOD	4
Seznam ključnih kratic in razlaga besed	4
Ozadje in osnova priročnika	4
Komu je namenjen priročnik?	4
Priročnik v lahko berljivi in razumljivi obliki	4
Osebe z MDR v kontekstu tega priročnika	5
2 KAJ JE DIGITALNO PRIPOVEDOVANJE ZGODB?	6
Digitalno pripovedovanje zgodb je namenjeno vsem	7
Digitalno pripovedovanje zgodb podpira razvoj različnih vrst spretnosti	7
Po našem razumevanju Digitalno pripovedovanje zgodb NI	7
3 ZAKAJ JE DIGITALNO PRIPOVEDOVANJE ZGODB PRIMERNO ZA OSEBE Z MDR?	8
4 FACILITIRANJE	9
Vloga facilitatorja je	9
Izbira gradnikov	10
Vodenje in podpora	10
Ustvarjanje varnega prostora	10
Ponudite potrebne spretnosti	11
5 PRED ZAČETKOM DELAVNICE	13
Prostor	13
Tiha soba	13
Materiali za ustvarjanje	13
Tehnična oprema	13
Tabela napredka	15
Število facilitatorjev	15
Čas dela	16
Kako do udeležencev in kako jih pripravim?	16
Skupina	17
6 GRADNIKI	18
GRADNIK 1: Spoznavanje drug drugega / poživitvene igre	18
GRADNIK 2: Iskanje zgodbe	21
GRADNIK 3: Zapis zgodbe	25
GRADNIK 4: Deljenje zgodb v krogu z drugimi	27
GRADNIK 5: Snemanje glasu	29
GRADNIK 6: Ustvarjanje slikovnih podob	33
GRADNIK 7: Glasba in zvok	35
GRADNIK 8: Urejanje zgodbe	37
GRADNIK 9: Predvajanje in praznovanje	39
GRADNIK 10: Vrednotenje/razmislek z udeleženci	41

7 POMEMBNI ELEMENTI DELAVNICE	43
Poslušanje	43
Mnenje	43
Spomin	43
Samorefleksija/čustveno delo	44
Ustvarjalnost	44
Komunikacija	44
Digitalne spretnosti	45
Upravljanje s časom	45
8 ETIKA IN AVTORSKE PRAVICE	46
Etika	46
Dobro počutje pripovedovalcev zgodb	46
Dobro počutje facilitatorjev	46
Soglasje	47
Avtorske pravice	47
9 METODOLOGIJA IN NADALJNJE BRANJE	49
INFORMACIJE O PROJEKTU	50

1 UVOD

Seznam ključnih kratic in razlaga besed

DPZ – Digitalno pripovedovanje zgodb

DigiStorID - Digitalno pripovedovanje zgodb za izboljšanje spretnosti in opolnomočenje oseb z motnjami v duševnem razvoju

Osebe z MDR – Osebe z motnjami v duševnem razvoju

Facilitator - Facilitator je oseba, ki usmerja udeležence in jih podpira v procesu Digitalnega pripovedovanja zgodb

Pripovedovalec zgodbe/udeleženec – Udeleženca delavnice imenujemo ali pripovedovalec zgodbe ali udeleženec

Ozadje in osnova priročnika

Ta priročnik je rezultat Erasmus+ projekta z naslovom “Digitalno pripovedovanje zgodb za izboljšanje spretnosti in opolnomočenje oseb z motnjami v duševnem razvoju” (DigiStorID). Glavni cilj projekta je bil razvoj inovativnega učnega pristopa – digitalnega pripovedovanja zgodb, prilagojenega osebam z MDR. Več o projektu lahko preberete v 9. poglavju.

Komu je namenjen priročnik?

Učiteljem/drugim zaposlenim, ki delajo z osebami z MDR, želimo ponuditi inovativno, spodbujevalno in zabavno orodje. Ta priročnik vam bo pomagal, da boste postali facilitator Digitalnega pripovedovanja zgodb in s tem pripomogli k izboljševanju spretnosti, razumevanju in opolnomočenju oseb z MDR, kar omogoča ta metoda.

Uporabniki priročnika naj bi že imeli nekaj osnovnega znanja o digitalnih napravah in programih za urejanje, če je mogoče pa tudi metodi Digitalnega pripovedovanja zgodb. Kdor uporablja to metodo, mora dobro poznati svoje pripovedovalce zgodb, osebe z MDR, in imeti izkušnje z delom s to ciljno skupino. Ta priročnik ni izčrpen vodnik, ki pokriva vse vidike dela, ampak podporno gradivo za:

1) Učitelje, podporno osebje in asistente, ki delajo z osebami z MDR in ki želijo razširiti svoje znanje, se seznaniti z novo delovno metodo in to metodo uporabiti pri svojem delu.

2) Facilitatorje Digitalnega pripovedovanja zgodb, ki se želijo naučiti, kako pomagati osebam z MDR.

Priročnik v lahkem branju

Skupaj s priročnikom za facilitatorje smo za pripovedovalce zgodb z MDR ustvarili tudi priročnik, ki je napisan v obliki lahkega branja. Priročnik sledi gradnikom, ki so oblikovani tako, da predstavljajo posamezne korake delavnice. Ta dva priročnika je na delavnici DPZ za osebe z MDR mogoče uporabljati skupaj: pripovedovalec zgodbe uporablja priročnik, ki je napisan v obliki lahkega branja, facilitator pa uporablja ta priročnik. Nekateri facilitatorji so ugotovili, da pomaga, če udeleženci priročnik v lahkem branju dobijo pred pričetkom delavnice, saj udeležence koncentriranje na branje odvrača od dela v času delavnice, deluje pa tudi kot dober uvod v lahkem branju, nekateri udeleženci so brez težav sami uporabljali priročnik v lahko berljivi in razumljivi obliki, nekateri pa so ga uporabljali samo s pomočjo facilitatorjev – odločitev je vaša. Priročnik v lahkem branju je na voljo v danskem, angleškem, finskem, islandskem, italijanskem, litvanskem in slovenskem jeziku. Povezave do različnih jezikovnih različic lahko najdete na spletnem mestu projekta.

Osebe z MDR v kontekstu tega priročnika

Obstajajo različne uradne metode razvrščanja motenj v duševnem razvoju. Na splošno se ocena izvaja na vladni ravni, ki nato pomaga presoditi, koliko podpore oseba potrebuje. Ta priročnik deluje na predpostavki, da facilitatorji najprej spoznajo vsakega udeleženca kot posameznika, na udeleženca osredotočen pristop, ne da bi se osredotočili na diagnozo. Klasifikacije lahko služijo kot smernice, vendar želimo graditi na dejstvu, da je vsak človek drugačen in ima različne potrebe, želje, interese in sposobnosti.

Za izpolnjevanje večine potreb smo pripravili niz gradnikov, kjer vsaka točka programa vsebuje več različnih pristopov. Tisti, ki udeležence poznajo – facilitatorji ali osebni asistenti – lahko presodijo, kateri gradnik jim najbolj ustreza. Prilagoditve metode temeljijo na naših raziskavah in izkušnjah pri delu z osebami z MDR. Gradniki so podrobno predstavljeni v 6. poglavju.

2 KAJ JE DIGITALNO PRIPOVEDOVANJE ZGODB?

Digitalno pripovedovanje zgodb lahko razumemo na več načinov, metoda, ki je uporabljena v tem projektu, pa se imenuje Berkeleyev model. Razvila sta jo Dana Atchley in Joe Lambert v zgodnjih 90-ih letih prejšnjega stoletja v mestu Berkeley, v Kaliforniji (ZDA). Njuna definicija pravi, da je digitalna zgodba “kratka, prvoosebna video pripoved, ustvarjena z združevanjem posnetka glasu, mirujočih ali premikajočih se slik ter glasbe ali drugih zvokov”. Metoda se opira na filozofijo, da ima vsakdo svojo zgodbo.

Ta metoda ljudem pomaga povedati zgodbo, na katero so ponosni, zgodbo, ki jo želijo deliti z drugimi. Gre za skupinski proces, ki ga spodbuja in usmerja facilitator, pri katerem pripovedovalci zgodb dobijo svoj glas in so spoštovani, in pri katerem se tudi sami naučijo poslušati druge.

Proces digitalnega pripovedovanja zgodb je sestavljen iz naslednjih faz, ki na naraven način prehajajo druga v drugo:

Ustvarjalnost

Udeleženci se spoznajo med seboj, facilitator pa ustvari varen prostor, v katerem lahko delijo osebne zgodbe. S pomočjo ustvarjalnih vaj udeležencem pomagamo najti zgodbo, ki jo želijo povedati. Poiščejo tudi glasbo in slike, ki jih želijo uporabiti v svoji zgodbi.

Delo z zgodbo

Ko udeleženci najdejo svojo zgodbo, začnejo vsak zase razvijati njen zapis. Sledi delitev zgodbe v krogu z drugimi – osrednji element, pri katerem vsakdo na glas prebere osnutek svojega zapisa zgodbe, čemur sledijo konstruktivni odzivi ostalih članov skupine.

Izdelava

Ko so zapisi zgodb končani, udeleženci posnamejo svoje glasove in posnetek uvozijo v preprost program za urejanje na svoji napravi. Poleg tega vnesejo tudi slike in glasbo/zvoke, ki jih želijo uporabiti, in pričnejo s postopkom urejanja. Kratki filmi so predvajani na posebni projekciji, kasneje pa se lahko delijo tudi na spletu.

Digitalno pripovedovanje zgodb je namenjeno vsem

Vedno uporabljamo preprosta in brezplačna orodja za urejanje vsebin in s tem poskrbimo, da je ta metoda dostopna vsem, ne glede na finančne in kulturne vire, ki so jim na voljo. Ne želimo ustvariti profesionalnega izdelka, ampak osebno zgodbo edinstvenega pripovedovalca zgodb. Digitalno pripovedovanje zgodb je učinkovita oblika digitalnega medijskega izražanja, ki posameznikom omogoča, da postavijo v ospredje osebno kulturo in zgodbe ter raziščejo svojo ustvarjalnost. Digitalne zgodbe lahko vsakomur dajo glas, ki vdihne 'življenje' pomembnim vprašanjem našega življenja in ljudi pripelje bližje sodelovanju, razumevanju in osebni povezanosti.

Digitalno pripovedovanje zgodb podpira razvoj različnih vrst spretnosti, kot so:

- pisanje
- kritično mišljenje
- samorefleksija
- spretnosti govora in komunikacije
- informacijska pismenost
- vizualna in medijska pismenost
- spretnosti nastopanja
- spretnosti poslušanja
- socialne spretnosti
- ustvarjalne spretnosti
- tehnološke spretnosti

Po našem razumevanju Digitalno pripovedovanje zgodb **NI**:

- profesionalen izdelek
- igrani film
- dokumentarni film
- promocijski film
- reklama ali PR

3 ZAKAJ JE DIGITALNO PRIPOVEDOVANJE ZGODB PRIMERNO ZA OSEBE Z MDR?

Na začetku projekta DigiStorID je vsak partner opravil analizo potreb na podlagi izsledkov intervjujev s strokovnjaki, ki delajo z osebami z MDR. Naša glavna vprašanja so se osredotočala na potrebo po Digitalnem pripovedovanju zgodb za osebe z MDR in na kakšen način bi moral biti program delavnice prilagojen ciljni skupini. Vsi intervjuvanci so izrazili podporo metodi Digitalnega pripovedovanja zgodb in se strinjali, da obstaja potreba po njej. Utemeljitev je bila, da tovrstna metoda marginalizirani skupini ponuja platformo za izražanje. Počloveči posameznika in prikaže raznolikost, kar je pomembno, saj se osebe z MDR pogosto obravnava kot eno, homogeno skupino. S to metodo negujemo in spodbujamo enakopravnost. Udeležencem omogoča, da se sliši njihov glas, in kot je povedal eden od vprašanih: "To ni nekaj, kar je o njih, ampak od njih".

Intervjuvanci so poudarili koristi metode za njihove uporabnike, ki tako izboljšujejo socialne spretnosti, medsebojno poslušanje drug drugega in spoštljivo sodelujejo ter vadijo razmišljanje o sebi, delo s čustvi in pomnjenje. Izjemno pomemben se jim je zdel vidik opolnomočenja, ki posledično gradi samozavest, samopodobo in ponos. Poudarjeno je bilo tudi nadgrajevanje tehničnih, ustvarjalnih in komunikacijskih spretnosti.

Intervjuvanci so se strinjali, da med zaposlenimi, ki delajo z osebami z MDR, vedno obstaja potreba po boljšem poznavanju uporabnikov, in da bi pri tem lahko pomagala metoda digitalnega pripovedovanja zgodb. Druge zainteresirane strani predstavljajo družinski člani, prijatelji, sošolci, učitelji, osebni asistenti pri pouku in v prostem času, ljudje, ki se želijo poučiti o motnjah, združenja in skupnosti za osebe z motnjami ter tudi nosilci odločanja. Kratek film lahko posameznemu udeležencu celo pomaga pri iskanju službe. Nenazadnje naj omenimo, da so vprašani, ki so z metodo že delali, povedali, da je bil proces zelo všeč tako uporabnikom kot njihovim staršem.

4 FACILITIRANJE

Vsem, ki nimate predhodnega znanja o tej metodi, priporočamo, da se, če je mogoče, udeležite usposabljanja facilitatorjev za Digitalno pripovedovanje zgodb in tako pridobite lastne izkušnje. Informacije o tečajih za facilitatorje lahko najdete na spletnem mestu projekta DigiStorID: www.digistorid.eu.

Za facilitiranje pri Digitalnem pripovedovanju zgodb so najpomembnejše socialne veščine, ki jih večina učiteljev/zaposlenih, ki delajo z osebami z MDR že ima. Dobro je, da:

- dobro poznate svoje pripovedovalce zgodb
- ste odprti, pozitivni in potrpežljivi
- znate navdihovati in motivirati – se osredotočiti na vrline udeležencev
- ste pozorni in razumete osnove skupinske dinamike
- spoštujete načela zaupnosti in etike
- znate prepoznati, kdaj so pripovedovalci zgodb utrujeni in jim koncentracija pade ter se primerno odzovete
- znate obdržati svoje lastno mnenje v ozadju in se zavedate, da ste orodje za pomoč pripovedovalcem zgodb
- znate pomagati pripovedovalcem zgodb uporabiti program za urejanje in posneti glas
- znate spodbuditi pripovedovalce zgodb, ne da bi od njih zahtevali preveč

Vloga facilitatorja je, da:

- se odloči, katere gradnike je pomembno uporabiti pri posameznem udeležencu/skupini
- udeležence skrbno vodi in podpira na vsakem koraku delavnice, jim razloži, kaj bo sledilo ter zagotovi natančna in jasna navodila/razlage
- ustvari varen prostor, kjer se udeleženci počutijo varno in sproščeno, kjer se v skupini med seboj spoštujejo in vsakomur dajo prostor za deljenje zgodbe
- skozi ves proces priskoči na pomoč s potrebnimi spretnostmi – deluje lahko kot pisalo, roka ali glas pripovedovalca zgodbe

Izbira gradnikov

Namen je uporabiti vseh deset gradnikov in s tem udeležence popeljati skozi celoten proces Digitalnega pripovedovanja zgodb. Kot facilitator izbirate "podgradnike", ki jih boste uporabili. Sami presodite, kateri so najprimernejši za vaše pripovedovalce zgodb, glede na njihove spretnosti in zmožnosti. Zaželeno je, da dobro poznate svoje pripovedovalce ali da ste se vsaj predhodno seznanili z udeleženci in njihovimi sposobnostmi. Pri izbiri gradnikov se vedno osredotočite na posameznika. Nekateri deli gradnikov so skupinske vaje, ki pa jih je vedno mogoče prilagoditi posameznemu pripovedovalcu zgodb. Če so v vaši skupini udeleženci z različnimi ravnmi sposobnosti, si lahko pomagajo med seboj. Ne bojte se preizkusiti vaj, tudi če menite, da so prezahtevne za vašega pripovedovalca. Lahko boste odkrili spretnosti, za katere niste vedeli, ali pa nove načine za izvedbo vaj.

Vodenje in podpora

Facilitator je vodnik, ki pripovedovalca zgodbe popelje skozi celoten proces. Facilitator ni strokovnjak za zgodbe in se nikakor ne odloči, kako naj pripovedovalci pripovedujejo svojo zgodbo ali kaj je zanje najboljše. Glejte nase kot na pomočnika. Udeležencem ves čas stojte ob strani, da jim pomagata, da odkrijejo svojo zgodbo in najdejo svoj glas. Bodite pazljivi pri pomoči osebami z MDR, saj obstaja težnja po tem, da stvari naredite namesto njih. Udeleženci naj čim več naredijo sami, vi pa jih podprite pri njihovih odločitvah, tudi če bi sami storili drugače.

Ustvarjanje varnega prostora

Varen prostor je še posebej pomemben za našo ciljno skupino, če opravljajo čustveno delo (delo s čustvi) in razmišljajo o sebi. Pripovedovalci zgodb morajo poznati svojega facilitatorja, da se lahko počutijo varno in sproščeno. Če tega ni, se osredotočite na prva dva gradnika, ki sta namenjena vzpostavitvi varnega prostora skozi medsebojno spoznavanje.

Že na začetku zgradite varen prostor tako, da upoštevate meje svojih udeležencev in jim date možnost, da rečejo ne. Spoštujte tišino, če nekdo potrebuje čas, čustva in tudi odsotnost čustev. To je še posebej pomembno pri delu z osebami z MDR, ki včasih težko izrazijo svoje želje in pravico do samoodločanja. Zavedati se moramo možnosti, da pripovedovalec zgodbe želi ustreči facilitatorju bolj kot pa izraziti lastno mnenje.

Vsak pripovedovalec zgodbe je edinstven in ima lastne ideje, prepričanja, spomine in sposobnosti. Facilitatorji morajo vseskozi spoštovati posameznika in vsakega pripovedovalca zgodbe obravnavati kot edinstveno osebnost.

Prizadevajte si za ustvarjanje pozitivne skupinske dinamike. Če je mogoče, se s skupino dogovorite o temeljnih pravilih. To lahko na primer pomeni, da se med seboj spoštujejo, ne motijo in pozorno poslušajo. Če nekdo ne upošteva pravil, ga mirno opomnite. Facilitatorji morajo biti pozorni na tiste pripovedovalce zgodb, ki imajo vedenjske težave, in se pripraviti, kako se izogniti vplivu na varen prostor preostale skupine.

Zagotovite prijetno okolje za izvedbo delavnice, kjer je dovolj prostora za osredotočeno delo, pa tudi prostor, kamor se lahko udeleženci umaknejo in nekaj časa preživijo sami.

Skupina ali posamezni pripovedovalci zgodb bodo morda potrebovali drugačno pomoč, časovni okvir, pristop ali navodila, kot ste predhodno predvidevali. Vedno spoštujte njihove potrebe in želje in bodite pripravljeni ustrezno spremeniti svoje načrte.

Ponudite potrebne spretnosti

Včasih bodo udeleženci potrebovali vašo pomoč, da naredijo nekaj, česar ne zmorejo. Lahko jim boste pomagali pri pisanju, če niso pismeni, ali pa posneli svoj glas, če se govorno ne morejo izražati. Nase vedno glejte kot na orodje pripovedovalcev zgodb, ki jim daje priložnost, da se izrazijo tako, kot si želijo. Pazite, da ne prevzamete njihove zgodbe in je pripovedujete tako, kot vi mislite, da jo želijo povedati. Namesto tega jih imejte vedno ob sebi in jim jasno povejte, da so sami odgovorni za svojo zgodbo in da sami sprejemajo odločitve.

Prizadevamo si za najvišjo stopnjo samozagovorništva, zato je pomembno, da kot facilitator vnaprej spoznate pripovedovalce zgodb oz. se seznanite z njihovimi sposobnostmi. To vam bo pomagalo facilitirati delavnico tako, da boste udeležence spodbujali, naj čim več naredijo sami in vedeli, kdaj jim morate ponuditi pomoč. Zavedajte pa se tudi, da vas bodo udeleženci morda presenetili, zato jim dajte prostor, da bodo uporabili svoje sposobnosti, tudi tiste, za katere niste mislili, da jih imajo. Če med delavnico dobite pomoč prijateljev in družine, na primer za lažji priklic delov zgodbe, bodite še posebej pozorni na sprejemanje lastnih odločitev pripovedovalca. Pogosto bodo prijatelji in družina z najboljšimi nameni začeli sami pripovedovati zgodbo, čemur se želimo izogniti.

Poleg tega je pomembno, da imate na voljo dovolj časa, zlasti na začetku, pri samorefleksiji in čustvenem delu. V vseh fazah procesa se je izkazalo, da če je časa malo, je malo tudi sprejemanja lastnih odločitev pripovedovalca. Bolj ko facilitatorji hitijo, bolj prevzemajo pripovedovanje zgodb, saj gre proces pogosto hitreje, če to opravijo sami. To je seveda v nasprotju z namenom procesa. Pred začetkom delavnice premislite, koliko časa bodo potrebovali posamezni udeleženci in koliko časa bodo lahko ostali zbrani, in poskusite delavnico načrtovati na podlagi tega. Vemo, da je v različnih organizacijah težko najti dovolj časa, zato dobro premislite ali ne bi bilo morda bolje, če delavnice sploh ne bi bilo, kot pa da je izvedena v naglici.

Če nimate izkušenj s programsko opremo za urejanje posnetkov, je priporočljivo, da jo pred postopkom preizkusite sami. Poskusite ustvariti svoj film v programu za urejanje, ki ga nameravate uporabiti na delavnici, in posneti svoj glas. S tem boste pridobili osnovno poznavanje programske opreme, kar vam bo v pomoč na delavnici. Če je mogoče, pred delavnico DPZ udeležence opolnomočite z osnovnimi računalniškimi znanji. To lahko prihrani čas, poleg tega pa udeležencem daje priložnost, da aktivno sodelujejo v procesu urejanja.

5 PRED ZAČETKOM DELAVNICE

Prostor

Najdite prostor, kjer lahko udobno delate z vsemi pripovedovalci zgodb. Dobro je, če uporabite sobo, ki jo že poznajo, saj to pomaga ustvariti varen prostor. Potrebovali boste mizo in stol za vsakega pripovedovalca, dovolj električnih vtičnic, belo magnetno tablo ali podoben pripomoček, video projektor in platno. Potrebujete tudi tih prostor za snemanje glasu in ustrezno opremo (če želite snemati z mikrofonom). Pazite na to, da je dovolj prostora za individualno delo (mize lahko razporedite v posamezne otoke) in da je na voljo prostor za poživitevne igre.

Tiha soba

Mnogi pripovedovalci zgodb potrebujejo ločen, tih prostor, kjer se lahko v času delavnice sprostijo ali kamor se lahko umaknejo po napornem delu na delavnici. Pripravite sobo, v kateri lahko vašega pripovedovalca nekaj časa varno pustite, da se sprosti.

Materiali za ustvarjanje

Potrebujete vsaj bel in barvni papir, kemične svinčnike, voščenke, barvice, flomastre za belo magnetno tablo, kadar jo uporabljate, škarje, lepilo in razglednice. Kot dodatni material lahko uporabite glasbene inštrumente, odpadni material, kot so blago, usnje, volna, časopisi, različne predmete iz narave, nabrane med sprehodom (les, rože, kamenčki ipd.) in druge ustvarjalne materiale.

Tehnična oprema

Vaši pripovedovalci zgodb potrebujejo napravo, s katero bodo delali, po možnosti prenosni računalnik ali tablico.

Programska oprema za urejanje posnetkov

Na tej napravi mora biti tudi program za urejanje videoposnetkov. Ker se to področje zelo hitro razvija, predlagamo, da nekaj časa posvetite proučevanju trenutno najprimernejšega programa za določeno napravo. Program iMovie je trenutno dobra izbira za računalnike Mac in tablice iPad, vendar se lahko čez čas pojavi novejša in boljša možnost. Najpomembneje je, da je program za

urejanje enostaven za uporabo, lahko dostopen in po možnosti brezplačen. Program za urejanje videoposnetkov vam mora omogočati uporabo enega ali dveh zvočnih kanalov, uvažanje slik, ustvarjanje preprostih učinkov in dodajanje naslovov. Prednost je, če program omogoča tudi izdelavo podnapisov (ne samo za prevod iz enega jezika v drugega, ampak tudi za boljše razumevanje, če je govor pripovedovalca zgodbe težko razumeti, in za gluhe in naglušne osebe). Nazadnje morate zgodbo izvoziti v video format. Bodite pozorni na to, da mnogi brezplačni programi pri izvozu v video ustvarijo vodni žig – tem programom se skušajte izogniti. Še posebej, ko delate s skupino oseb s posebnimi potrebami: naj bo preprosto!

Če niste dobro seznanjeni z digitalnimi napravami ali s programi za urejanje, se na delavnico dobro pripravite tako, da nekaj zgodb ustvarite sami. Zadostujejo že osnovne spretnosti. Na delavnici bi bilo lepo imeti poleg osebo, ki se spozna na tehnologijo, če je to le mogoče. Več o urejanju posnetkov lahko preberete v poglavju z gradniki (gradnik 8).

Slušalke

Vsak udeleženec potrebuje slušalke, prav tako pa slušalke potrebujete tudi vi. Pomembno je tudi, da imate razdelilec, ki povezuje oba para slušalk, saj vam to omogoča, da zgodbi prisluhnete istočasno kot vaš pripovedovalec, kar olajša proces podajanja mnenja.

Projektor

Za predvajanje videoposnetkov boste potrebovali projektor. Vzemite si čas in se vnaprej naučite uporabe ter pred začetkom predvajanja vedno preverite, če pravilno deluje.

Zvočniki

Za predvajanje potrebujete vsaj en dober zvočnik. Vnaprej se naučite, kako priključiti zvočnike in kako delujejo.

Pametni telefon

Še posebno, če delate z namiznim računalnikom, je dobro imeti pametni telefon za fotografiranje in snemanje zvočnih posnetkov za zgodbo.

Mikrofon

Za snemanje glasu boste potrebovali mikrofon. Če ga nimate, lahko uporabite pametni telefon ali tablico, saj večina od njih omogoča kakovostno snemanje. To je lahko v nekaterih primerih pripovedovalcu zgodbe celo bolj všeč, saj gre za pripomoček, ki ga veliko ljudi uporablja v vsakodnevnem življenju. Najprej se prepričajte, da je kakovost zvoka dovolj dobra. Več o snemanju glasu lahko preberete v poglavju z gradniki (gradnik 5).

Tabela napredka

Tabela za beleženje napredka pripovedovalcem zgodb pomaga slediti, kje so v procesu in ustvarja občutek napredovanja. Udeleženci dobijo potrditev, da so pri delu uspešni, in so zato ponosni. Tabela napredka naj bo tudi v piktogramih, za tiste, ki ne znajo brati ali ki za razumevanje različnih faz dela z zgodbo potrebujejo slikovno podporo.

Število facilitatorjev

Od situacije je odvisno, koliko facilitatorjev naj spremlja pripovedovalca zgodbe. Nekateri pripovedovalci bodo potrebovali delo ena na ena, saj jim bo moral facilitator pomagati pri številnih stvareh. Včasih bodo imeli pripovedovalci zgodb ves čas ob sebi tudi osebnega asistenta, ki lahko deluje kot njihova roka. Verjetno se bodo mnogi facilitatorji znašli v situaciji, ko jih ne bo dovolj, da bi bili ves čas ob pripovedovalcih zgodb. Zato je pomembno najti naloge, ki jih pripovedovalci lahko opravljajo samostojno, dobro pa je organizirati tudi skupine, v katerih si lahko pripovedovalci zgodb med seboj pomagajo.

Facilitator lahko prosi tudi prijatelje ali sorodnike, da pomagajo na delavnici, vendar je zelo pomembno poudariti, da zgodba pripada pripovedovalcem. Pozorno jim razložite, da lahko po naključju preveč vplivajo na zgodbo. Težko je najti mejo med tem, ali gre zgolj za pomoč ali za vplivanje na zgodbo, zlasti ko gre za prijatelje in sorodnike, ki pripovedovalce tako dobro poznajo, da včasih mislijo, da lahko zgodbo povedo namesto njih.

Čas dela

Koliko časa na dan je naša ciljna skupina sposobna delati, se zelo razlikuje. Nekateri bodo morda lahko delali 30 minut, preden bodo potrebovali odmor, nekateri pa so lahko skoncentrirani dlje časa. Seveda se od organizacije do organizacije razlikuje tudi, koliko časa na teden bo na voljo za izvedbo delavnice. Program je zato sestavljen iz gradnikov, ki jih je mogoče prilagoditi zmoglostim koncentracije in sposobnostim vaših pripovedovalcev zgodb ter obstoječemu urniku vaše organizacije. Po naših izkušnjah je nekaj ur dnevno v približno dveh tednih dovolj časa za izvedbo delavnice, vendar boste morda potrebovali manj ali več časa. Ne pozabite, da je pomembno, da imate dovolj časa, da pomagate svojim pripovedovalcem, da zagotovite, da se počutijo sproščeno in jim omogočite, da kar zmorejo, naredijo sami (glej poglavje 4). Priporočamo tudi, da delavnica ne traja predolgo, saj si udeleženci težko zapomnijo, kaj so že naredili, če vmes preteče preveč časa.

Kako do udeležencev in kako jih pripravim?

Vsakdo se lahko udeleži delavnice Digitalnega pripovedovanja zgodb, ne glede na sposobnosti. Koliko lahko naredi samostojno, je odvisno od posameznika, zato je ključnega pomena, da kot facilitator že pred delavnico dobro spoznate svojega pripovedovalca zgodb, da boste znali izbrati pravi gradnik in najti ravnovesje med iskanjem izzivov in nadgrajevanjem spretnosti ter vedeli, kdaj pomagati. Če svojih udeležencev ne poznate, se pozanimajte pri nekom, ki jih pozna. Poleg tega se dodatno posvetite gradniku 1, ki je namenjen boljšemu medsebojnemu spoznavanju.

Za ustvarjanje varnega in zaupnega okolja je pomembno, da so pripovedovalci zgodb pripravljene sodelovati po lastni izbiri. Glede na zakonodajo države, v kateri ste, boste morda potrebovali tudi soglasje zakonitih skrbnikov. Vsekakor je pomembno, da pred izvedbo natančno seznanite udeležence in ožje družinske člane o delavnici, da bodo lahko podprli pripovedovalce zgodb in po potrebi tudi pomagali.

Poskrbite, da bodo imeli udeleženci dovolj časa za delavnico, da se jim ne bo treba ustaviti na pol poti. Vedno jih pripravite na delavnico: pogovorite se o sodelovanju z drugimi udeleženci, o spoštovanju in poslušanju drugih, o prejemanju in podajanju mnenj in o drugih družbenih pravilih. Tu je lahko v pomoč priročnik za osebe z MDR v lahkem branju in razumljivi obliki, saj pojasnjuje, kaj se bo dogajalo na delavnici.

Skupina

Kot smo že razložili, je zelo pomembno, da se vsi udeleženci delavnice obravnavajo individualno glede na njihove sposobnosti in ovire. Težko je sklepati, ali je bolje delati s homogeno skupino udeležencev ali ne, saj je mogoče najti prednosti pri obeh načinih. V homogeni skupini je skupinsko delo zagotovo lažje. Lažje je načrtovati delavnico, če so zmožnosti koncentracije med udeleženci podobne, saj poveča verjetnost, da se nihče ne dolgčasi, ker zaostaja ali je predaleč naprej, facilitator pa lažje vodi medsebojno sodelovanje, če obstaja podobna raven razumevanja. Po drugi strani pa so številne prednosti spoznavanja ljudi, ki so drugačni od vas, neprecenljive.

DPZ je skupinski proces in skupina je resnično bistveni element procesa, pomembno pa je tudi, da osebe z MDR razvijajo spretnosti sodelovanja. Ker pa delamo z osebami s posebnimi potrebami in je pogosto potrebno individualno delo ena na ena, je morda bolje delati z majhno skupino. Seveda je to odvisno tudi od virov, ki so na voljo v vaši organizaciji.

6 GRADNIKI

To poglavje vas skupaj z vašimi udeleženci z MDR korak za korakom vodi skozi proces Digitalnega pripovedovanja zgodb. Vsak gradnik ponuja različne možnosti, vi kot facilitatorji pa se odločite, katere bodo koristile vašim udeležencem in koliko jih boste uporabili. Udeležence spodbujajte in postavite pred izzive, vendar ne zahtevajte preveč. Pomembno je, da uporabljate gradnike, ki vašim udeležencem omogočajo kar se da samostojno delo. Naš cilj je dati udeležencem priložnost, da svojo zgodbo povedo na različne načine, ki jih ponuja Digitalno pripovedovanje zgodb, in ne, da njihovo zgodbo povemo namesto njih.

GRADNIK 1: Spoznavanje drug drugega/poživitvene igre

Razvijamo/nadgrajujemo: socialne spretnosti

Prvi gradnik je pomemben, če se udeleženci med seboj ne poznajo ali če vi kot facilitator udeležencev ne poznate dovolj dobro. Pomagal vam bo ustvariti varen prostor, v katerem se udeleženci počasi spoznavajo in pričenjajo deliti majhne podrobnosti o sebi. Gradnik 1 je podoben gradniku 2 (kjer udeleženci najdejo svojo zgodbo), saj uporabljamo ustvarjalne vaje in pričenjamo sodelovati, in lahko se zgodi, da udeleženci že v gradniku 1 najdejo zgodbo, ki jo želijo povedati. Pogosto je dobro uporabiti več vaj iz gradnika 1, odvisno od tega, kako dobro se udeleženci že poznajo. Gradnik 1 je lahko koristno uporabljati skozi celotno delavnico, za poživitev in za nadaljevanje ustvarjanja medsebojnih stikov in varnega prostora. V poštev pridejo vse poživitevne igre ali igre z imeni, ki jih poznate, tukaj pa je nekaj predlogov.

Gradnik 1a: Kartica z napačnim imenom. Odlična igra za zunaj.

Vsi udeleženci dobijo kartico z imenom, ki pa ni njihovo! Njihova naloga je, da (vsi naenkrat) hodijo naokrog drug k drugemu in se sprašujejo po imenu, dokler ne najdejo osebe, ki ji kartica z imenom pripada. V primeru nepismenosti ali slabe pismenosti lahko kartici dodamo sliko, ali pa naj udeleženci na prsih nosijo še eno kartico s svojim imenom, ki ga ostali udeleženci lahko primerjajo z imenom na kartici, ki so jo dobili.

Gradnik 1b: Risanje avtoportreta

Udeleženci dobijo prazen list papirja in nekaj, s čimer bodo risali. Potem jih prosite, naj se narišejo. Če želijo to deliti z drugimi, sledi naslednji korak. Svoj portret pokažejo drugim, opišejo risbo in razložijo, zakaj so se tako narisali. Bodite pripravljeni, da postavljate vprašanja o risbi in jih tako poskušajte spodbuditi, da povedo nekaj o sebi. Če želijo, lahko pripovedovalci zgodb risbe kasneje uporabijo v svojih filmih, zato poskrbite, da se risbe shranijo.

Gradnik 1c: Krog delitve

To je dobra vaja za začetek dneva, pri kateri se naučimo prisluhniti drug drugemu. Skupaj z udeleženci se usedete v krogu. Sedite dovolj blizu skupaj, da se med seboj slišite in poskrbite, da v krogu ni praznih stolov ali večjih "lukenj". Nato postavljajte vprašanja (glej spodaj), na katera imajo dovolj časa izmenično odgovarjati vsi udeleženci. Mnoga vprašanja se osredotočajo na pozitivno izkušnjo, če pa želite govoriti o težjih temah, je vmes tudi nekaj takih vprašanj. Na voljo naj bo čas za nudenje čustvene podpore, še posebej pri bolj neprijetnih vprašanjih.

- Pripoveduj o svojem domu/svoji sobi
- Pripoveduj o svojem najboljšem prijatelju
- Pripoveduj o svojem najljubšem hobiju
- Kateri je tvoj najljubši vonj in na kaj te spominja?
- Če bi bil žival, katera žival bi bil in zakaj?
- Pripoveduj o tem, v čemer si dober
- Pripoveduj o svoji najljubši hrani in kdaj si jo nazadnje jedel
- Kateri je tvoj najljubši del leta in zakaj?
- Katera je tvoja najljubša glasba in zakaj?
- Pripoveduj o tem, česa te je strah
- Pripoveduj o tem, česa ne maraš
- Pripoveduj o tem, kar misliš, da je težko

Gradnik 1d: Darilo

Udeleženci se posedejo v krog. Ena oseba drugi podari namišljeno darilo iz namišljenega kupa daril v sredini. Prejemnik se zahvali, darilo odpre in se s pomočjo domišljije odloči, kaj vsebuje paket. Darilo lahko pokaže in opiše tudi ostalim v krogu. Udeleženec, ki je dobil darilo, nato vstane in najde drugo darilo za osebo, ki sedi zraven, in tako se igra nadaljuje.

Gradnik 1e: Všeč mi je...

Vsi sedijo v krogu in nekdo pove nekaj o sebi, na primer "Všeč so mi levi", potem pa oponaša leva. Nato vsi tisti v krogu, ki so jim tudi všeč levi, vstanejo in oponašajo leva. Oseba, ki je povedala prvo izjavo, izbere naslednjega, ki bo nadaljeval igro.

Gradnik 1f: Najljubša barva

Na mizi ali na tleh je razprostrtih veliko različnih barv (barven papir ali kaj podobnega). Udeleženci izberejo svojo najljubšo barvo, potem pa v prostoru poskušajo najti osebo, ki je izbrala enako barvo. Ko najdejo nekoga, ki je izbral enako barvo, se lahko pogovorijo o tem, zakaj je ta njihova najljubša (na primer "Všeč mi je modra, ker imam rad morje ..."). Včasih se je udeležencem lažje izraziti skozi barve.

GRADNIK 2: Iskanje zgodbe

Razvijamo/nadgrajujemo: dolgoročni spomin, eksplicitni spomin, razmišljanje o sebi, čustveno delo, ustvarjalnost, spretnosti poslušanja in deljenja z drugimi, pismenost

Z drugim gradnikom skušamo z udeleženci aktivirati spomin in razmišljanje o sebi. To počnemo z vrsto ustvarjalnih vaj in s sodelovanjem v skupini ter upamo, da bomo obudili nekaj spominov, ki so lahko osnova zgodbe, ki bi jo želeli povedati. Vaje delujejo na različnih ravneh in dobro je, da jih uporabimo čim več. Zavedati se moramo, da lahko nekatere udeležence tudi zmede, če so že našli zgodbo, ki jo želijo povedati, nato pa jih prosite, naj pripovedujejo druge zgodbe (skozi vaje). Spoznajte udeležence in poskusite presoditi, koliko vaj bo zanje koristnih. Če so udeleženci našli več zgodb, jim lahko pomagata najti tisto zgodbo, ki jo želijo povedati, ko končate s skupinskimi vajami in se posvetite individualnemu ustvarjanju zgodb.

Dobro je opazovati čustva udeležencev, ko zgodbo pripovedujejo prvič. Tako jim boste lahko lažje pomagali ponovno najti in opisati ta čustva, ko bodo delali zapis zgodbe. Zavedajte se, da so lahko te vaje za nekatere udeležence zelo čustvene, in ne pozabite dovolj časa nameniti podpori, če je to potrebno.

Gradnik 2a: Risba

Udeležencem razdelite papir in (barvne) svinčnike ter jih prosite, naj narišejo svoj najljubši kraj/dom, v katerem so odraščali. Nato naj svojo risbo pokažejo drugim v skupini in povedo nekaj o njej. Kot facilitator lahko sprašujete o čutnih izkušnjah – vonjih, zvokih, barvah, otipu in okusih.

Gradnik 2b: Fotografija

Udeležencem vnaprej damo čas, da izberejo eno ali več lastnih fotografij (odvisno od časa, ki ga imate na razpolago). Nato se udeleženci posedejo skupaj in z drugimi delijo svojo fotografijo in zgodbo, ki je povezana z njo, ter povedo, zakaj so jo izbrali. Kot facilitator lahko skozi voden pogovor postavljate vprašanja o tem, kaj se je dogajalo preden je bila fotografija posneta in kaj potem, kako so se takrat počutili itd.

Gradnik 2c: Razglednica

Udeleženci dobijo prazno razglednico – ni važno, kaj je na naslovni strani (zastonj razglednice lahko najdete v mnogih kavarnah). Prosite jih, naj razglednico pišejo osebi, ki jim je blizu. Začnejo naj z „Dragi/Draga ...“ in nadaljujejo s tem, kaj jim ta oseba pomeni. Ko končajo, lahko svojo razglednico preberejo drugim članom skupine. V primeru slabše pismenosti ali nepismenosti udeleženci prav tako dobijo razglednico – mogoče bodo želeli izbrati tisto, ki jim je najbolj všeč, in na prazno stran narisali risbico. Ko udeleženci zgodbo delijo z drugimi, jih lahko vprašate o njihovi risbi, o tem, komu bi želeli poslati razglednico in kaj bi jim radi povedali.

Gradnik 2d: Predmet

Udeležence prosimo, naj prinesejo predmet po lastni izbiri. Nato v skupini delijo zgodbo o tem predmetu in zakaj so ga izbrali. Fotografije predmeta lahko kasneje uporabijo v zgodbi, če so za zgodbo primerne.

Gradnik 2e: Foto safari. Odlična aktivnost za zunaj.

Če delavnica poteka v kraju, ki ga udeleženci poznajo, jih povabite, da gredo na sprehod po okolici, poiščejo enega najljubših krajev in ga fotografirajo – če je potrebno, skupaj z asistentom. Potem lahko tudi drugim v skupini pokažejo ta kraj in jim razložijo, zakaj je to njihov najljubši kraj in kaj tam radi počnejo. Fotografije lahko kasneje uporabijo v zgodbi, če ji ustrezajo.

Gradnik 2f: Glasba

Udeleženci sami izberejo glasbo, ki jo predvajajo drugim. Nato pripovedujejo o spominih in tudi čustvih, ki jih vzbuja v njih. Lahko jih na primer vprašate, ali se spominja, kdaj so jo prvič slišali, kdo je bil takrat z njimi in na kaj jih spominja.

Gradnik 2g: Individualno facilitiranje dela z zgodbo

Zdaj so že vsi udeleženci priklicali različne spomine in zgodbe iz svojega življenja. Naloga facilitatorja je, da z udeleženci sodeluje pri iskanju zgodbe, ki jo želijo povedati. Najprej jih preprosto poskusite vprašati, katero zgodbo bi radi povedali, katera zgodba je v tem trenutku najpomembnejša. Uporabite lahko vizualno podporo – pri sebi imejte njihove risbe, razglednice, predmete, fotografije itd.

Nato lahko facilitator poskuša vprašati o različnih zgodbah, ki so se pojavile med ustvarjalnimi vajami. Pogosto je jasno, katere so udeležencem pomenile veliko in katere nekoliko manj. Se je udeleženec morda celo večkrat dotaknil iste zgodbe? Včasih udeleženec želi povedati povsem drugačno zgodbo, kot je tista, ki se je pojavila med ustvarjalnimi vajami, in to je seveda v redu.

Ko je tema zgodbe izbrana, jo poskusite strniti. Dobro je, če udeležencu pomagata najti začetek, osrednji del in konec. Pogosto se zgodbe začnejo z začetnim stanjem, osrednji del predstavlja nekakšno prelomnico, konec pa novo in spremenjeno situacijo. Poskusite pomagati najti prelomnico v zgodbi in kaj je ta prelomnica pomenila udeležencu. Primer je lahko:

„Odraščala sem misleč, da nisem dobra v ničemer, potem pa sem začela plesati. Od takrat se počutim veliko bolje in vem, da so vsi v nečem dobri.“

Prelomnica je nastopila, ko je udeleženka začela plesati in je prišlo do očitne spremembe od prej. Seveda meja ni vedno tako jasna, toda tak način dela je lahko v pomoč pri strukturiranju zgodbe. Občinstvu lahko pomaga bolje razumeti zgodbo in nenazadnje, kar je še pomembneje, udeležencem lahko pomaga pri samorefleksiji.

Kot facilitator lahko s postavljanjem vprašanj pomagata najti prelomnico. Če udeleženec reče “Želim povedati zgodbo o plesu”, lahko vprašate “Ali se spomnite, kdaj ste prvič šli plesat?”, “Zakaj ste začeli plesati?”, “Zakaj vam je všeč ples?”, “Kaj je najboljše pri plesu?” itd. S tem boste udeležencu pomagali pri iskanju konkretnih situacij in olajšali čustveno delo, ki je pogosto povezano s pripovedovanjem zgodb.

Mnogi udeleženci bodo začeli z opisom nečesa ali nekoga, ki jim je všeč: “Všeč mi je ples, vsak torek grem plesat s prijatelji, najbolje plešem tango in ne maram lambade”. Ta vrsta opisa je lahko na koncu zelo dobra za opolnomočenje in samoprepoznavanje, vendar če je le mogoče, poskusite udeležencu pri ustvarjanju zgodbe pomagati še korak naprej. To bo dodalo dimenzijo tako zgodbi kot samorefleksiji in čustvenemu delu udeležencev.

Pri delu z osebami z MDR smo pogosto videli, da so njihove zgodbe zelo pozitivne, saj govorijo o dobrih stvareh v njihovem življenju. S tem ni nič narobe, včasih pa je koristno spregovoriti tudi o težjih in zahtevnejših stvareh v življenju. DPZ je zelo dobro orodje za pomoč pri tem. Ko udeležencu pomagate pri iskanju zgodbe, lahko poskusite postavljati vprašanja, ki bodo vašega udeleženca vodila v razmislek o težjih trenutkih. Ali se bodo odločili, da bodo o tem povedali zgodbo, je seveda odvisno od njih. Vedno pa odsvetujemo, da udeleženci pripovedujejo zgodbo o nečem, kar se še vedno dogaja. To pomeni, da če vaš udeleženec še vedno preživlja nekaj težkega, ga spodbudite, da zgodbo raje pove o nečem drugem. Ne pozabite nasveta, da morate pomagati najti začetek, osrednji del in konec. Če ni konca, morda zgodba ni pravšnja za pripovedovanje. Če je udeleženec nekaj že preživel, je lahko razmišljanje o tem zelo koristno, vendar se zavedajte, da niste terapevt (razen če to ste). Poskrbite, da udeležencem varno pomagate skozi proces, in če delate z zelo težkimi zgodbami, razmislite, ali bi moral biti na delavnici prisoten terapevt ali drug strokovnjak za čustveno podporo.

GRADNIK 3: Zapis zgodbe

Razvijamo/nadgrajujemo: pismenost, strukturo in sosledje dogodkov, razmišljanje o sebi, čustveno delo

Ne glede na to, kako je zgodba dana na papir, bo veliko elementov iz gradnika 2 pronicalo v gradnik 3, ki predstavlja tvorbo zgodbe, postavitev strukture pripovedi. Udeleženci se morajo odločiti, kako izraziti zgodbo, ki so jo izbrali: v kakšnem vrstnem redu naj bo, v kakšnem jeziku naj bo izražena, v kakšnem slogu, itd. Najpomembnejši namig tukaj je, naj bo preprosto. Jezik mora biti govorni jezik, ne pisni. Kot da zgodbo pripovedujemo dobremu prijatelju, v kratkih stavkih in s preprostimi besedami. Vse udeležence prosimo, da svojo zgodbo povedo v prvi osebi, saj bo tako zgodba osredotočena na osebne izkušnje udeleženca, čeprav bi lahko šlo tudi za nekoga drugega. Zapis zgodbe naj ne bo daljši od 250-300 besed, na podlagi katerih bo nastal film dolg 3-5 minut.

Gradnik 3a: Individualno facilitiranje pri zapisovanju zgodbe

Če udeleženec zna uporabljati pisni jezik, je naloga facilitatorja, da je v oporo pri pisanju. Osredotočite se na vsebino zgodbe. Slovnčna pravilnost ali črkovanje nista preveč pomembna, saj je zapis zgodbe tako ali tako treba prebrati na glas (razen če je pismenost nekaj, na kar se želite osredotočiti). Nekateri udeleženci lažje pišejo z roko kot z računalnikom, to pa je povsem odvisno od njih.

Gradnik 3b: Pisanje stavkov ali ključnih besed

Če so udeleženci slabo pismeni, lahko zgodbo zapišejo v stavkih ali ključnih besedah, ki jim bodo v podporo pri snemanju glasu. Nekateri udeleženci uživajo v tem, da se najprej domislijo ključnih besed, nato pa s facilitatorjem pripravijo zapis zgodbe. Pomaga tudi, če stavke razrežete, tako da lahko udeleženec pri snemanju prebere vsakega posebej. Pazite na vrstni red stavkov. Ključne besede so lahko v pomoč udeležencem, da med snemanjem zgodbo povedo bolj svobodno, saj jih ne ovira branje zapisa. Vendar pa ima zapisovanje zgodbe velike koristi, zato si prizadevajte, da ta del procesa izvedete.

Gradnik 3c: Zgodboris s slikami/simboli

Če udeleženec ni pismen, lahko pomaga izdelava zgodborisa. To je lahko klasičen zgodboris s pravokotniki na papirju, v katere udeleženec nariše preproste risbe poteka zgodbe. Lahko pa je večji, pri katerem za vsako risbo uporabite list formata A4. Sestavljen je lahko tudi iz fotografij ali je mešanica obeh, v kolikor to pripovedovalcu pomaga, da si zapomni potek zgodbe, ko je čas za snemanje glasu.

Gradnik 3d: Facilitator kot pisalo udeleženca

Ne glede na to, kako si želimo, da udeleženci čim več naredijo sami, se lahko facilitator znajde v vlogi pisala udeleženca. Še posebej, če gre za udeleženca, ki ni usvojil jezika, in mu mora facilitator pozneje pomagati pri snemanju, je koristno imeti popolnejši zapis za tistega, ki bo zgodbo prebral na glas. Seveda mora zapis zgodbe temeljiti na tem, kar sporoča pripovedovalec, najsibo skozi jezik, risbe, fotografije ali drugo.

Gradnik 3e: Snemanje zgodbe brez zapisanega besedila

V nekaterih primerih bi bilo koristno, da prosite udeleženca, da posname zgodbo brez zapisanega besedila ali pa celo, da posnamete udeleženca med nekaterimi vajami iz gradnika 2. Brez pisne predloge bo pripoved morda izpadla bolj naravno, udeležencem pa se lahko porodijo spomini in zgodbe, ki jim drugače ne bi prišle na misel. Pozneje je pogosto več dela z urejanjem, saj je pripoved običajno precej daljša od priporočene dolžine in, kar je še pomembneje, udeleženec je bil prikrajšan za koristno izkušnjo, ki pride z ustvarjanjem zapisa zgodbe.

NASVET FACILITATORJA: Elemente, ki jih je udeleženka želela vključiti v zgodbo, sem pomagala sestaviti v kohezivno pripoved, pri tem pa sem pazila, da se je udeleženka strinjala s končno podobo. Na glas sem prebrala posamezne dele zapisa, ki sva ga ustvarjali, in vprašala: "Naj tako ostane ali bi rada kaj spremenila?". Namenoma sem nekajkrat naredila napako, da sem se prepričala, da na čisto vsak predlog ne odgovori z "da".

GRADNIK 4: Deljenje zgodb v krogu z drugimi

Razvijamo/nadgrajujemo: glasno branje, spretnosti deljenja z drugimi, pismenost, spretnosti poslušanja, spretnosti podajanja mnenja, socialne spretnosti

Deljenje zgodb v krogu z drugimi je bistven del procesa Digitalnega pripovedovanja zgodb. Zdaj udeleženci prvič delijo svojo zgodbo z drugimi in dobijo povratne informacije, zaradi katerih so pogosto ponosni in motivirani za nadaljevanje dela. Nekaterim udeležencem je težko na konstruktiven način podati svoje mnenje, vendar je to dobra vaja, ki razvija tudi pozitivno skupinsko dinamiko. Ustvarite varen prostor; imejte pripravljeno sobo, kjer vas ne bodo motili, sedite v krog brez praznih stolov ali udeležencev, ki sedijo malo zunaj kroga. Z udeleženci se dogovorite o "pravilih" za deljenje zgodb v krogu: da drug drugega ne boste prekinjali, da se boste med seboj poslušali in da boste pri podajanju mnenj spoštljivi do drugih.

Gradnik 4a: Glasno branje zapisa zgodbe

Udeleženci osnutek zapisa zgodbe preberejo na glas. Za nekatere udeležence je to lahko zelo težko in čustveno, zato jim nudite ustrezno čustveno podporo – tudi po zaključenem branju. Poskrbite, da udeležencev med pripovedovanjem nihče ne prekinja. Z našimi udeleženci se vedno dogovorimo tudi, da nihče nima prižganega telefona ali odprtega prenosnega računalnika.

Gradnik 4b: Pripovedovanje zgodbe po spominu

Če pripovedovalci nimajo zapisa zgodbe ali ne znajo brati, naj zgodbo povedo po spominu. Poskrbite, da se kljub temu držijo zastavljene časovne omejitve in da ne odstopajo od zgodbe, ki jo želijo povedati. Mogoče s pomočjo zgodborisa, vizualnih pripomočkov ali z vašo pomočjo.

Gradnik 4c: Facilitator prebere zapis zgodbe

Če pripovedovalec zgodbe ne more govoriti ali brati, lahko zapis pri deljenju z drugimi v krogu na glas prebere facilitator. Seveda poskrbite, da je pripovedovalec zgodbe v krogu in da so odzivi usmerjeni nanj, ne na facilitatorja.

Velikost kroga za deljenje zgodb

Več časa in podpore udeleženci potrebujejo za deljenje zgodb z drugimi, manjši mora biti krog. Smiselno število je od najmanj 2 do največ 6 udeležencev. To velja tudi v primeru težav s pozornostjo in koncentracijo pri udeležencih. Običajno se kroga pripovedovanja zgodb ne prekinja in nadaljuje kasneje, saj to zmoti občutek varnega prostora, kar je za nekatere udeležence težko.

Moje mnenje

Če udeleženci težko izrazijo svoje mnenje, so nas izkušnje naučile, da zelo pomaga uporaba velikih kartic z emotikoni (na spletu poiščite emotikone, ki jih želite uporabiti, jih natisnite v velikem formatu in plastificirajte). Najprej razložite, kaj vsak od njih pomeni. Ne uporabljajte jeznih ali celo žaljivih emotikonov, ampak take, ki izražajo veselje, žalost, presenečenje in podobna čustva. Razdelite jih vsem udeležencem. Ko pripovedovalec podeli svojo zgodbo, ostali udeleženci dvignejo emotikone, pri čemer seveda uporabijo tistega, ki ustreza njihovem mnenju o zgodbi. Če nekdo želi povedati svoje mnenje z besedami, pazite na to, da je povezano z zgodbo, ki je bila podeljena, in ne, da pozornost preusmeri na svojo zgodbo. Pomembno je, da vsem udeležencem in njihovim zgodbam namenimo enako dolžino časa in prostora, ne glede na to, ali so zgovorni ali sramežljivi.

Če imajo udeleženci težave s pomnjenjem, lahko uporabimo vizualne pripomočke, ki simbolizirajo vsako zgodbo. Če udeleženec pripoveduje o svoji babici, je to lahko njena slika ali risba, ki si jo ostali udeleženci ogledajo, medtem ko poslušajo zgodbo. Nato lahko podajanje mnenj spremlja fotografija ali risba, ki udeležence opomni, za katero zgodbo gre.

GRADNIK 5: Snemanje glasu

Razvijamo/nadgrajujemo: glasno branje, pismenost, tehnične spretnosti

Posnetek glasu da filmu osebno noto, ki je pomembna za razumevanje zgodbe. Udeleženci se lahko prestrašijo svojega glasu, ko ga slišijo na posnetku, vendar se nam zdi pomembno, da pripovedovalce slišimo, če je to le mogoče.

Snemanje je mogoče opraviti na večini pametnih telefonov z zelo lepim izidom, in če nimate aplikacije za snemanje, lahko brez težav najdete brezplačne. Pametni telefon je enostaven za uporabo, pogosto je "varen" in udeležencem znan, zato vam ni treba vlagati v dodatno opremo. Če želite, lahko uporabite tudi mikrofonski kabel, ali na telefonu ali povezan z računalnikom.

NASVET FACILITATORJA: Pri snemanju glasu je bila udeleženka zelo nervozna in je s težavo govorila. Potem pa smo ji dali njen mobilni telefon, v katerega je lahko govorila med snemanjem. To je udeleženci takoj pomagalo, da je govorila bolj tekoče, saj je bila vajena govoriti po telefonu in se je ob tem počutila varno.

Vedno preverite kakovost posnetka, saj zelo negativno vpliva na končni film, če zaradi slabe kakovosti zvoka ne slišimo, kaj govori pripovedovalec. Če je udeleženec težko razumljiv, je koristno, da kasneje dodamo podnapise. Za urejanje zvoka in včasih tudi za snemanje uporabljamo preprosto brezplačno programsko opremo. Nekateri programi za urejanje videoposnetkov imajo tudi funkcije za urejanje zvoka. Pogosto je treba nekaj zvokov izrezati, to so lahko na primer šumi v ozadju, napake udeležencev ali pomoč facilitatorja.

Vedno je dobro pred snemanjem z udeležencem vaditi glasno branje zapisa zgodbe, saj to močno poveča kakovost končnega posnetka. Nato lahko udeleženec, tudi s pomočjo facilitatorja, v zapisu zgodbe naredi zaznamke, kdaj naj dela odmore, kdaj naj govori počasneje, kako naj izgovori težje besede itd.

Za snemanje je pomembno najti udoben, tih kraj, kjer se bo udeleženec počutil varnega. Na nekaterih prizoriščih je to lahko težko, vendar poskusite o tem razmisliti vnaprej. Mogoče se boste morali dogovoriti z ostalimi, da ne bo nihče lopotal z vrati, predvajal glasne glasbe itd. Izogibajte se kopalnicam ali večjim prostorom, saj bo akustika slaba. Če je mogoče, okrog mikrofona in udeleženca zgradite majhen "studio" z blazinami, odejami ali s čim podobnim, saj bo to povečalo kakovost snemanja in omejilo vpliv šumov iz okolja.

Nasveti za najboljšo kakovost zvoka

Nasvet 1: Zgradite "domači studio". Kakovost zvoka je zelo pomembna, še posebej pri udeležencih, ki ne govorijo dovolj razločno. Poiščite tiho sobo, po možnosti z veliko težkih stvari (pohištva, knjig itd.), ki absorbirajo zvok. Poskrbite, da v ozadju nič ne povzroča hrupa (ventilatorji, hladilniki ali podobno), in udeleženca namestite tako, da udobno stoji ali sedi. Nikoli ne uporabljajte kopalnice, kleti ali drugih prostorov, kjer odmeva. Po potrebi vzemite dodatne preproge, blazine in odeje ter "obložite" prostor okoli mikrofona.

Nasvet 2: Sprostite se. Udeležence opomnite, naj se sprostijo in jim povejte, naj jih med snemanjem ne bo strah narediti premore.

Nasvet 3: Ne držite lista papirja v rokah. Če bodo udeleženci zgodbo brali z lista papirja, najдите mesto, kamor ga boste namestili, tako da ga bodo še vedno lahko prebrali. Če papir držijo v rokah, to povzroči veliko šumov v ozadju posnetka vsakič, ko se dotaknejo lista. Če udeleženci berejo z zaslona, bodite pozorni na zagon ventilatorja računalnika, saj bo mikrofona to posnel.

Nasvet 4: Ko uporabljate mikrofona, preverite njegove nastavitve in ga previdno namestite proti udeležencu.

Nasvet 5: Glas vedno posnemite v enem posnetku. Nič ni narobe, če se udeleženci zmotijo, zakašljajo ali če zunaj nastane hrup. Prosite jih, naj se ustavijo, vrnejo nazaj in ponovijo stavek, medtem ko snemalna naprava še vedno teče. Napake je lažje izrezati kasneje. Ne poskušajte združiti več različnih posnetkov, saj je vedno mogoče slišati razliko med posnetkoma, združenima med montažo. Glas in čustveni ton sta rahlo drugačna, spreminjajo se zvoki v ozadju in oddaljenost od mikrofona itd. Če nastopi perfekcionizem in želi udeleženec zaradi majhne napake ponoviti snemanje, je rezultat pogosto še slabši od prejšnjega. Naj se sprijaznijo tudi z napakami.

Nasvet 6: Začnite in končajte s tremi sekundami tišine. Odvečne dele je enostavno izrezati, če pa snemanje zaključite prezgodaj in po nesreči odrežete nekaj glasu, je to težko popraviti. Tišino lahko uporabite tudi za vstavljanje premorov v posnetku ali za odstranjevanje šumov iz okolja, zato je dobro, če imate na voljo nekaj več materiala.

Nasvet 7: Uporabite kazalnik, da pomagata bralcu zgodbe. Med branjem zapisa lahko posamezne besede kažete s pisalom ali s čim podobnim. Tako bodo udeleženci lažje sledili besedilu in prilagajali hitrost branja. Pazite le, da s kazanjem po papirju ne boste povzročali šumov.

Gradnik 5a: Snemanje zapisa zgodbe

Udeleženec glasno prebere svoj zapis zgodbe. Po možnosti naj bo besedilo natisnjeno. Napisano mora biti z dovolj velikimi črkami, da ga lahko udeleženec brez težav bere, in v odstavkih, ki zapis naredijo bolj pregleden. Udeležencu vnaprej pomagajte, da v zapis vnese opombe in/ali poudari stavke, da si zapomni premore, težke besede itd. Besedilo lahko razdelite na več strani ali razrežete na posamezne stavke, da bo udeleženec lažje bral.

NASVET FACILITATORJA: Zapis zgodbe smo razdelili tako, da je imel vsak stavek svojo vrstico na papirju. Udeleženka je nato zapis prebrala, medtem ko sem s pisalom kazala na vsako besedo, da sem ji pomagala ohraniti ritem in mesto v zapisu. Če se je zmotila, sem s pisalom nakazala, naj se za nekaj sekund ustavi (ga dvignila s papirja) in ji nato nakazala, naj začne znova na začetku vrstice, da bo kasneje urejanje lažje.

Gradnik 5b: Snemanje zgodbe po spominu

Če je udeleženec zapis ustvaril v obliki ključnih besed ali v obliki zgodborisa oz. slik, lahko zgodbo posname po spominu s pomočjo teh pripomočkov. Pozneje je mogoče kaj izrezati iz posnetka, in če udeleženec potrebuje pomoč facilitatorja, da se nečesa spomni, to ni težava, saj kasneje preprosto odstranimo facilitatorjev glas.

Gradnik 5c: Preberi in ponovi

Če ima udeleženec zgodbo zapisano, vendar je ne zmore prebrati, je mogoče uporabiti tudi tehniko preberi in ponovi. Facilitator prebere stavek, ki ga udeleženec nato ponovi. Facilitatorja kasneje izrežemo iz posnetka. Poskrbite, da je med facilitatorjem in udeležencem kratek premor, saj bo to olajšalo urejanje.

Gradnik 5d: Facilitator/druga oseba posname zapis zgodbe

Naj si še tako želimo, da udeleženci čim več naredijo sami, bo morda potrebno, da facilitator ali druga oseba deluje kot glas udeleženca. Tudi če je posnet glas facilitatorja, naj bo pripovedovalec zgodbe vedno v sobi in če se sporazumeva z glasovi ali drugo obliko komunikacije, to tudi posnamemo. Vse zato, da zagotovimo najvišjo možno stopnjo sodelovanja udeleženca in ohranimo zgodbo osebno.

GRADNIK 6: Ustvarjanje slikovnih podob

Razvijamo/nadgrajujemo: ustvarjalnost, tehnične spretnosti, spretnosti sodelovanja

Ko ustvarjate posnetek, se mora seveda skladati z zgodbo. Ni nujno, da vedno pokaže to, o čemer govori pripovedovalec v svoji zgodbi – uporabite lahko simbole, ideje ali čustva, ki zgodbo obogatijo. Za ta gradnik pripravite čim več ustvarjalnega materiala. Barvice, kolaž papir, stare revije itd. Razmislite tudi o času, ki vam je na voljo. Če na primer prinesete vodene barvice, morate udeležencem zagotoviti dovolj časa, da jih uporabijo. Poskrbite, da so udeležencem na voljo njihovi stari albumi ali slike na spletu in fotoaparati (pri tem so zelo uporabni pametni telefoni).

Gradnik 6a: Iskanje slik v foto albumu ali v računalniškem oblaku

Stare fotografije odlično spodbujajo spomin in imajo čudovit učinek na Digitalno pripovedovanje zgodb. Prikazujejo nek čas, kažejo razvoj, zgodbo pripovedujejo na drugačen način in ji dajejo osebni pečat. Zato vedno prosimo naše udeležence, naj si ogledajo svoje stare foto albume ali svoje fotografije v digitalni obliki, da najdejo nekaj takih, ki jim pomenijo nekaj posebnega. Ta izziv je pogosto več kot dovolj, da udeležence spodbudi k pripovedovanju zgodb in s tem že zgodaj v procesu pripovedovanja zgodbam da vizualno podlago. Lastne fotografije niso zaščitene z avtorskimi pravicami, iskanje fotografij pa je preprosta naloga, ki jo udeleženci pogosto lahko opravijo sami.

Gradnik 6b: Ustvarjanje slik/videoposnetkov

Še ena kreativna in dokaj preprosta naloga je, da udeleženci ustvarijo svoje fotografije/vidoe. Možnosti je seveda neskončno. Za zgodbo lahko slikajo sebe, predmete ali kraje v bližini. Vedno bo mogoče fotografirati kaj, kar bo na neki ravni predstavljalo vsebino zgodbe. Druge udeležence lahko prosijo, naj bodo njihovi "igralci" ali "modeli", kar je tudi dobra vaja za sodelovanje. Pazite, da udeleženci za svoje zgodbe ne bodo uporabljali preveč videoposnetkov. Večina brezplačnih programov za urejanje, ki jih uporabljamo, ne podpira velikih količin video materiala. Naprave se bodo neprestano rušile in povzročale veliko nezadovoljstva.

Gradnik 6c: Risanje/slikanje

Vizualno podobo lahko seveda predstavljajo tudi risbe. Ponovno gre za preprosto in ustvarjalno nalogo. Ko udeleženci dokončajo risbo, jo lahko fotografirajo in tako je nared za film. Mnogi pripovedovalci zgodb se odločijo špico napisati/narisati na roke, kar predstavlja odlično slikovno gradivo za zgodbo. Gre za nekaj osebnega, in niti najmanj ni pomembno, ali je pripovedovalec "dober" v risanju. Izvira iz istega mesta kot njihova zgodba (iz njihovega uma) in zato nosi enako sporočilo, naj bo še tako abstraktno. Če imajo udeleženci težave z risanjem, lahko najdete sliko, ki jim bo za predlogo. Risbo lahko nariše tudi facilitator ali drug udeleženec, pripovedovalec pa jo nato pobarva.

Gradnik 6d: Zgodboris

Nekaterim udeležencem pomaga razumeti, kam bodo vstavili različne slike, če izdelajo zgodboris. Lahko naredite klasični zgodboris s pravokotniki na papirju, v katere udeleženec napiše ključne besede in doda preproste risbice poteka zgodbe, ali pa izdelate večji zgodboris, s po enim listom formata A4 za vsako ključno besedo. Lahko uporabite fotografije ali mešanico naštetega – vse, kar pripovedovalcu pomaga, da si zapomni potek zgodbe in na katera mesta sodijo posamezne slike. V tem procesu se lahko pokaže, da nekje manjka vizualno gradivo, ki ga je nato mogoče poiskati ali ustvariti.

GRADNIK 7: Glasba in zvok

Razvijamo/nadgrajujemo: ustvarjalnost, tehnične spretnosti

Glasba ali zvoki v ozadju pri digitalnem pripovedovanju zgodb niso nujni, včasih je zgodba boljša samo s posnetkom glasu, vendar glasba lahko poudari čustva in ustvari vzdušje, iskanje primerne glasbe pa predstavlja tudi ustvarjalni izziv. Pomembno si je zapomniti, da morajo udeleženci vedno najti glasbo brez besedil, razen če se ta predvaja, medtem ko ni posnetka glasu (npr. med špico). Če imamo v ozadju glasu pripovedovalca glasbo z besedilom, to ustvari zelo zmedeno zvočno kuliso in je film občinstvu težko razumljiv. Med urejanjem se vedno prepričajte, da spremljevalna glasba ali zvoki niso preglasni. Ugotavljamo, da jo udeleženci radi nastavijo preveč na glas, zaradi česar je težko slišati glas. Drug pomemben vidik so seveda avtorske pravice. Če naj bi film nato delili na primer na družbenih omrežjih, je pomembno, da udeleženci uporabljajo glasbo brez avtorskih pravic.

Gradnik 7a: Iskanje glasbe na spletu

Na spletu je več mest, kjer je mogoče najti glasbo, ki jo lahko zakonito uporabite v filmih (npr. creativecommons.org), če uporabljate program iMovie, pa ima ta svojo glasbeno knjižnico. Ne pozabite zapisati imena avtorja in mesta, kjer ste glasbo našli, kadarkoli kaj prenesete s spleta. To bo prihranilo čas, porabljen za ponovno iskanje, ko boste morali avtorja navesti v špici (nekaj, kar se pogosto dogaja). Iskanje glasbe po spletu je naloga, za katero udeleženci pogosto porabijo ure in ure, saj je na voljo neomejeno število različnih glasbenih del. To je seveda lahko pozitivno, saj gre za nalogo, ki je za posameznega udeleženca dokaj enostavna, v tem času pa lahko facilitator pomaga drugim udeležencem. Vendar se tudi zavedajte, da čas pri tem zelo hitro teče.

Gradnik 7b: Ustvarjanje lastne glasbe ali zvokov

Če imate na voljo čas in opremo, bi bilo lepo, če bi udeleženci ustvarili lastno glasbo in včasih celo glasbo drug za drugega. Tako ne bo težav z avtorskimi pravicami, pogosto pa zgodbe postanejo zelo osebne, saj je glasba povezana z njimi. Možnosti je neskončno: lahko posnamete preprosto brnenje, zvok korakov, zvonove itd. Seveda je to lahko tudi glasba, ustvarjena z inštrumenti: preprosto brenkanje na kitaro, nekaj not na klavirju itd.

Gradnik 7c: Facilitator predlaga glasbo

Če imajo udeleženci težave z iskanjem glasbe na spletu ali ustvarjanjem lastne glasbe, lahko facilitator poišče nekaj skladb, med katerimi lahko izbirajo. To je tudi dobra rešitev, če imate omejen čas.

Gradnik 7d: Zvočni safari

Pojdite na sprehod s svojim udeležencem in vzemite s seboj telefon ali kak drug mikrofona. Udeleženca prosite, naj posluša zvoke. Kateri zvoki obstajajo in bi lahko bili pomembni za zgodbo. Lahko ste v okolici prizorišča delavnice, če pa se pripovedovalčeva zgodba odvija na določenem mestu, bi bilo sijajno obiskati to ali podobno mesto in najti zvoke. Če je na primer zgodba o kavarni, v kateri udeleženec dela, jo lahko obiščete in posnamete zvoke gostov in kavnega avtomata.

GRADNIK 8: Urejanje zgodbe

Razvijamo/nadgrajujemo: tehnične spretnosti, strukturo in sosledje dogodkov

Urejanje oz. montaža je postopek, v katerem udeleženec v programu za urejanje združi vse plasti zgodbe: posnetek glasu, vizualne podobe ter morda zvoke in glasbo. Seveda je pomembno, da je vse sestavljeno tako, da je zgodba smiselna. Če je mogoče, naj udeleženci sami urejajo film. Velik del urejanja poteka tako, da povlečemo in spustimo slike v vrstnem redu, ki ustreza posnetku glasu, kar je dokaj preprosta naloga, ki so ji kos mnogi. Udeleženci lahko tudi prilagodijo velikost in trajanje slik, napišejo besedilo in dodajo prehode. Nekateri udeleženci bodo morda za premikanje miške potrebovali pomoč facilitatorja. Kot vedno poskrbite, da bodo udeleženci sedeli poleg vas in aktivno sodelovali pri tem, kar počnete, saj so oni tisti, ki odločajo o zgodbi. Mnogi udeleženci lažje kot miško uporabljajo tablico, ker lahko s prsti pišejo in rišejo neposredno na zaslonu.

Koristno je, če imajo udeleženci možnost vaditi delo z računalnikom že pred začetkom delavnice – to in zadostna količina časa za ta del procesa je pot do najvišje stopnje samostojnosti. Kot facilitatorja vas lahko zamika, da bi prevzeli miško, še posebej, če nimate veliko časa, vendar poskušajte imeti roke v žepu in namesto tega raje razložite in pokažite na zaslonu.

Vedno uporabljamo preprosto in brezplačno programsko opremo, vendar je to svet, ki se nenehno spreminja, zato tukaj ne priporočamo specifičnih programov. Obstaja veliko različnih možnosti, od izredno preprostih do povsem profesionalnih programov za urejanje videoposnetkov. Toda ne pozabite, da cilj Digitalnega pripovedovanja zgodb ni profesionalni film, zato poskusite postopek poenostaviti, ne glede na to, kako dobro vi ali vaši udeleženci urejate videoposnetke. Izberite preproste programe, kar bo tudi omejilo čas, ki ga bodo udeleženci porabili za urejanje podrobnosti.

To je tudi del ustvarjalnega procesa, ki se ga mnogi facilitatorji bojijo, še posebej, če nimajo veliko izkušenj z računalniki. Vsekakor je lepo imeti v ekipi nekoga, ki se spozna na tehnologijo, a z osnovnim digitalnim znanjem resnično pridete daleč. Nekaj časa sami delajte s programom, preden boste pri delu z njim pomagali drugim, oglejte si nekaj uporabnih spletnih videov, poskusite narediti svoj testni film in potem boste znali ravnati z večino programov za urejanje.

Verjetno bo prišlo do situacij, ko ne boste vedeli, kaj storiti, v programu bodo napake, nastopile bodo težave s tehnologijo. Zapomnite si, da sta iskalnik in potrpljenje vaša najboljša prijatelja! Poiščite težavo na spletu in najverjetneje boste našli rešitev. Če se računalniki ali programi zrušijo, jih poskusite znova zagnati, globoko vdihnite in počakajte, da vidite, kaj se zgodi.

Nasveti za urejanje!

Nasvet 1: Shranjujte pogosto! Nekateri programi shranjujejo samodejno, nekateri ne. Delo shranjujte pogosto in od vsega začetka.

Nasvet 2: Ves material za film naj bo shranjen v eni mapi na namizju računalnika. Posnetek glasu, fotografije, risbe itd. od začetka hranite v eni mapi in jih ne odstranjujte iz nje. Če datoteke premaknete, potem ko ste jih že vnesli v program za urejanje, jih mnogi programi ne bodo mogli več najti in ne bodo delovali.

Nasvet 3: Stišajte glasbo. Žal v končanih filmih vse prepogosto vidimo, da je glasba v primerjavi z glasovnim posnetkom preglasna. Gre za napako, ki lahko uniči film, saj ne moremo slišati glasu pripovedovalca. Zapomnite si, da je glasba namenjena spremljavi v ozadju in jo stišajte. (Ko boste z udeleženci prišli do zadnjih korakov urejanja, boste posnetek glasu slišali že mnogokrat in boste nanj že navajeni in manj pozorni, zato prosite nekoga drugega, naj presodi, ali so ravni zvoka pravšne).

Končno urejanje in izvoz

Ne glede na to, kako daleč so udeleženci z delom, je napočil čas, da prenehajo z urejanjem in zgodbo zaključijo. Mogoče so že dovolj daleč, da se ukvarjajo z majhnimi podrobnostmi, kot so učinki prehoda, bledenje ipd., mogoče je najpomembnejše to, da postavijo v pravilni vrstni red še zadnje slike. Poskrbite, da bo dovolj časa, da udeleženci napišejo špico. To lahko storijo v programu za urejanje ali podatke napišejo/narišejo na papir, ki ga nato slikate in sliko uvozite. Če udeleženci ne znajo pisati, lahko pomagate tako, da podatke napišete na roke, kar bodo morda lahko prepisali oz. prerisali, kot bi kopirali risbo.

Sedaj ste pripravljeni, da izvozite videoposnetek. Zavedajte se, da to lahko traja dolgo časa! Zato tega opravila ne puščajte za zadnji trenutek pred predvajanjem. Ko zgodbe izvozite kot videoposnetke, jih zberite in shranite na trdem disku, tako da so nared za predstavitev.

GRADNIK 9: Predvajanje in praznovanje

Razvijamo/nadgrajujemo: socialne spretnosti, spretnosti poslušanja in deljenja z drugimi, spretnosti podajanja mnenja

Najtežje delo je opravljeno, zdaj je čas za praznovanje. V prvi vrsti je pomembno, da udeležence vprašamo, ali se strinjajo, da se njihovi filmi predvajajo. Projekcije večinoma delamo samo za skupino, lahko pa povabimo tudi druge zainteresirane osebe, morda družinske člane, prijatelje ali podporno osebje. Če je tako, poskrbite, da bodo udeleženci s tem seznanjeni in bodo z veseljem pokazali svoj film, sicer ga ne predvajajte! Večina bo ponosna na svoje delo, vendar nekateri morda ne bodo želeli deliti svojega filma, s čimer ni nič narobe. Če udeleženci ne morejo biti prisotni na projekciji, ne prikazujte njihovega filma. To je njihova osebna zgodba, zato bi morali biti prisotni ob prvi predstavitvi. Ponavljamo, gre za zaščito osebe in njeno sodelovanje.

Predvajanje naj bo poseben dogodek. Poskusite pričarati vzdušje kinodvorane: kupite prigrizke in pokovko, stole postavite v vrste, zatemnite prostor, da se bodo filmi dobro videli, in se prepričajte, da projektor in zvočniki delujejo pravilno.

Projekcija ni le dolga serija filmov. Pripovedovalcem zgodb ponudite priložnost, da nekaj povedo o svoji zgodbi ali o ustvarjalnem procesu, če želijo. Po projekciji naj preostanek skupine poda svoje mnenje. Tokrat samo pozitivno in samo, če pripovedovalec to želi. Imejte veliko odmorov, tako da nikomur ni treba zapustiti sobe med predvajanjem filmov, poleg tega pa imajo udeleženci priložnost predelati številne vtise. Udeležence spomnite, naj upoštevajo pravila kroga deljenja zgodb z drugimi, saj so pripovedovalci ranljivi, ko je njihova zgodba prikazana na velikem platnu.

Kaj bo z zgodbo po predvajanju, je vedno odločitev pripovedovalca. Če jo želite deliti na spletu, se prepričajte, da ste pridobili soglasje o skupni rabi (glej prilogo), v katerem udeleženci soglašajo z objavo svoje zgodbe. V tem primeru je treba vključiti tudi zakonite skrbnike in pridobiti njihovo soglasje. Soglasje za udeležbo na delavnici mora biti podano pred začetkom delavnice, soglasje za delitev zgodbe pa je mogoče pridobiti ob koncu delavnice. Pripovedovalec mora vedno imeti možnost odstranitve filma, ne glede na to, s čim se je strinjal prej. Ne pozabite, da zgodbe pripadajo pripovedovalcem in da jih lahko delite le z njihovim dovoljenjem.

Moje mnenje

Če udeleženci težko izrazijo svoje mnenje, nas izkušnje učijo, da zelo pomaga uporaba velikih kartic z emotikoni (na spletu poiščite emotikone, ki jih želite uporabiti, jih natisnite v velikem formatu in plastificirajte). Najprej razložite, kaj vsak od njih pomeni. Ne uporabljajte jeznih ali celo žaljivih emotikonov, ampak take, ki izražajo veselje, žalost, presenečenje in podobna čustva. Razdelite jih vsem udeležencem v občinstvu. Ko je filma konec, jih lahko dvignejo, pri čemer seveda uporabijo tistega, ki ustreza njihovem mnenju o zgodbi. Če kdo želi povedati svoje mnenje z besedami, pazite na to, da je povezano z zgodbo, ki je bila predvajana, in ne, da pozornost usmeri na svojo zgodbo. Pomembno je, da vsem udeležencem in njihovim zgodbam namenimo enako dolžino časa in prostora, ne glede na to, ali so zgovorni ali sramežljivi.

GRADNIK 10: Vrednotenje/razmislek z udeleženci

Razvijamo/nadgrajujemo: razmišljanje o sebi, čustveno delo

Pomembno je, da skozi celoten proces različne vaje vrednotite skupaj s pripovedovalci, še posebej, če želite metodo znova uporabiti z drugimi udeleženci. Vrednotenje vam daje tudi priložnost, da preverite, kako napredujejo udeleženci. Nekateri deli procesa so lahko zanje precej čustveni, stresni ali izčrpavajoči in vaša vloga facilitatorja je, da nudite čustveno podporo, ki jo vaši udeleženci potrebujejo, ali omogočite dostop do nje. Sprotno vrednotenje je tudi dober način, da ugotovite, ali udeleženec potrebuje odmor ali pa je celo sposoben delati dlje, kot ste pričakovali.

Uporabite vodeni pogovor s podvprašanji, da vprašate tudi, ali so bile nekatere stvari neprijetne ali težke. Mogoče so se pojavili manj prijetni spomini ali misli in dobro bi bilo, da bi pripovedovalci zgodb o tem razmislili in se pogovorili.

To se lahko izkaže za malce bolj zahtevno, saj smo ugotovili, da udeleženci iz te ciljne skupine pogosto želijo ugoditi, in vam bodo povedali, kar mislijo, da želite slišati. V tem primeru je koristno postavljati "nasprotna" vprašanja. Čeprav so udeleženci videti veseli, lahko na primer vprašate, ali so žalostni ali jezni.

Pri vrednotenju in razmisleku lahko uporabite tudi kartice z emotikoni, saj bodo udeleženci mogoče lažje izrazili svoje občutke z njihovo pomočjo. V tem primeru morajo biti na razpolago tudi kartice z emotikoni, ki izražajo občutke, kot so jeza, žalost itd. Te kartice se ne uporabljajo za podajanje mnenj o zgodbah.

Zelo uporabno orodje je tabela napredka, ki sledi gradnikom. Lahko jo narišete na velik plakat in pritrđite na steno ali na belo magnetno tablo. Vidna mora biti vsem. Vam kot facilitatorju pomaga spremljati, kje v procesu se nahajajo udeleženci. Pomaga pa tudi njim, saj lahko vidijo, kje so in kako daleč morajo priti, kar jim pomaga, da ostanejo motivirani. Dobro je, da udeleženci sami napišejo svoje ime v tabelo, in potem, ko končajo posamezen gradnik, pa gredo do tabele in ga odkljukajo ali narišejo risbico, ki simbolizira ta del procesa.

Naši udeleženci so pogosto risali smeškote, srčke, zvezde in podobno. Ponudite jim priložnost, da jih uporabijo, na voljo naj jim bodo različne barve. Udeležencem dviga samozavest in v njih zbuja ponos, ko označijo kvadrateg z nalogo, ki so jo opravili.

Gradnik 10a: Vrednotenje po vsaki vaji

Dobro je, če vsako vajo/gradnik vrednotimo sproti, saj se bo udeležencem mogoče težko spomniti posameznih vaj/gradnikov, ko bo celoten proces zaključen. Na koncu vsake vaje lahko določite odmore, da postavite vprašanja o pravkar končanem delu.

Gradnik 10b: Vrednotenje vaje s fotografijo

V kombinaciji z gradnikom 10a lahko med izvajanjem vaj oz. gradnikov posnamete fotografije in jih uporabite kot podporo v procesu vrednotenja (za priklic dogodkov, spominjanje s pomočjo fotografij).

Gradnik 10c: Razmislek/preverjanje

Med delom je priporočljivo preveriti čustveno stanje udeležencev, da vemo, kako se počutijo, ali se jim zdi prenaporno, ali so nervozni, optimistični itd. Uporabite lahko kartice z emotikoni. Prav tako je mogoče narisati termometer, ki meri različna razpoloženja od sreče do žalosti (uporabite slike obrazov – od veselega do žalostnega), udeleženci pa povedo, kje na tej lestvici se nahajajo in zakaj.

Spomin udeležencev lahko razgibate tudi tako, da vsak dan delavnice začnete z razmislekom o dogodkih prejšnjega dne, v pomoč pa so vam lahko fotografije, priročnik za udeležence in tabela napredka.

7 POMEMBNI ELEMENTI DELAVNICE

Poslušanje

Pripovedovalci zgodb včasih težko ostanejo dovolj osredotočeni in zbrani, da lahko poslušajo druge pripovedovalce zgodb. Vendar se nam zdi pomembno, da se naučijo poslušati, komunicirati in spoštovati meje drugih, zato je poslušanje vredno vaditi. Pomagajo nam lahko vizualni pripomočki: oseba, ki pripoveduje, pokaže sliko, ki je pomembna za zgodbo.

Mnenje

Nekatere osebe z MDR imajo težave s pomnjenjem. Morda se bodo spomnili lastne zgodbe in zgodb, ki so jim všeč. Kot facilitator lahko zastavite nekaj vprašanj za voden pogovor in morda tudi pokažete sliko, če jo je pripovedovalec zgodbe uporabil med svojo predstavitevijo. Povratne informacije drugih pripovedovalcev zgodb naj ostanejo pozitivne, razen če pripovedovalci razumejo, kako mnenje podati na konstruktiven način. Ena od možnosti za podajanje mnenja so kartice s čustvenimi simboli oz. emotikoni. Po deljenju zgodbe v krogu ali predvajanju preostali v skupini izrazijo svoje mnenje tako, da pokažejo kartico z emotikonom, ki najbolje odraža njihov odziv na zgodbo. Kartice z emotikoni naj bodo preproste in naj jih ne bo preveč. Na primer srce, nasmeh, smeh, dvignjen palec in žalosten obraz.

Spomin

Spominske sposobnosti se pri posameznikih zelo razlikujejo. Ciljna skupina ima pogosto dober dolgoročni spomin, medtem ko je lahko kratkoročni spomin slabši. Priporočamo uporabo vizualnih pripomočkov, saj je to dobra tehnika za lažje pomnjenje. Udeleženci lahko spomine obujajo tudi skupaj z družinskimi člani, če je to mogoče. Seveda morate paziti, da družinski člani pripovedovanja zgodbe ne prevzamejo v svoje roke. Spominjanje posebnih trenutkov življenja večini ljudi pomeni veliko.

Zelo pogosto iz teh spominov pripovedovalec črpa navdih za lastno digitalno zgodbo. Stari albumi so polni spominov in pripovedovalcem lahko zastavite vprašanja o fotografijah, da izveste več o dogodkih v njihovem življenju in kakšne občutke vzbujajo v njih. Drug dober način za spodbudo spomina je, da pripovedovalce zgodb prosite, naj narišejo nekaj, kar jim veliko pomeni, ali prinesejo predmet, ki ima v njihovem življenju globok pomen, in jih povabite, da povedo kaj o njem. Te vaje so podrobneje opisane v poglavju z gradniki.

Samorefleksija/čustveno delo

Samorefleksija in čustveno delo predstavljata eno najtežjih stvari za našo ciljno skupino, zato je treba temu posvetiti posebno pozornost.

Pripovedovalcem pomagajte najti zgodbo, ki je zanje pomembna in smotrna. Ko se pripovedovalci zgodb izražajo in komunicirajo ter vadijo opisovanje svojih hrepenenj, želja in čustev, jih to opolnomoča. Če se pojavijo žalostni ali negativni občutki, mora facilitator poskrbeti, da se pripovedovalci zgodb ponovno počutijo bolje. Pazite, da ne odpirate ran, ki jih ne morete zapreti.

Ustvarjalnost

Ustvarjalno delo je za našo ciljno skupino pomembno kot alternativni način izražanja sebe in svoje individualnosti. Naj torej pripovedovalci zgodb rišejo, slikajo in pišejo, kolikor zmorejo. Spodbujajte jih, naj fotografirajo in ustvarjajo lastno glasbo, če je le mogoče.

Med delavnico je pomembno, da imate vsake toliko časa nekaj poživitevni iger, da prekinete intenzivno delo. Zabavne igre spodbujajo ustvarjalnost in igrivost.

Komunikacija

Komunikacijske spretnosti udeležencev se lahko zelo razlikujejo – od majhnih obraznih izrazov do dobrih jezikovnih spretnosti. Poskusite najti nove načine za komuniciranje in razvijajte spretnosti, ki jih že imajo. Pri tistih pripovedovalcih zgodb, ki nimajo razvitega govornega jezika, lahko uporabite več fotografij, jih prosite, naj nekaj narišejo, posnamejo svoj znakovni jezik in/ali posnamejo svoj glas in zvoke, s katerimi komunicirajo. Njihova osebnost in individualnost sporoča veliko več kot jezik. Ker svojega pripovedovalca zgodb že poznate, veste, kako se odzove, ko je vesel ali navdušen, in lahko načrtujete, kako te trenutke ujeti v zvok ali videoposnetek. Če vaši pripovedovalci zgodb nečesa ne znajo narisati, lahko poiščejo slike iz revij, ki opisujejo njihove občutke, sanje in želje. Dobra ideja je snemanje različnih faz zgodbe oz. poteka ustvarjanja zgodbe. Morda lahko s temi posnetki naredite zgodbo bolj osebno, če ne morete uporabiti govornega jezika. Poskusite najti način, kako ujeti pripovedovalčeve reakcije, obrazno mimiko in znakovne kretnje.

Digitalne spretnosti

Seveda je odvisno od sposobnosti pripovedovalcev zgodb, koliko lahko naredijo sami. Ker je urejanje posnetkov dolgotrajen postopek, mnogi facilitatorji uberejo lažjo pot in delo opravijo namesto njih. Vendar ne pozabite, da si vse dele zgodbe lastijo pripovedovalci. Če bodo aktivno sodelovali v procesu urejanja, to ne bo zgolj zagotovilo njihove samostojnosti, ampak bo izboljšalo njihove spretnosti, jih opolnomočilo in okrepilo njihovo samozavest ter jih spodbudilo k sprejemanju odločitev. Mnogi udeleženci so zmožni urediti fotografije v pravilni vrstni red, da ustrezajo posnetku glasu, in jih dodati na časovni trak programa za urejanje. Nekateri znajo urejati dolžino in velikost, dodajati prehode in druge učinke, ter napisati naslov in špico. Spodbujajte svoje udeležence in roke držite v žepih, kolikor je le mogoče (razen ko pokažete na nekaj na zaslonu). Če ne gre drugače, pripovedovalce vključite tako, da jih posedete poleg sebe, medtem ko urejate film. Vseskozi jih sprašujte, ali film izgleda tako, kot so si predstavljali, z njimi delite slušalke, da lahko slišijo posnetek svojega glasu, in če je mogoče, naj pokažejo, kam želijo vstaviti slike itd. Dobro je, da pripovedovalce zgodb že pred začetkom delavnice naučimo osnovnih digitalnih spretnosti.

Upravljanje s časom

Za zaključek vsakega dela ustvarjalnega procesa bo treba pripovedovalcu dati na voljo določeno količino časa. Toda vsi ne razumejo, kaj je na primer 10 minut. Zato je posebno pozornost treba nameniti upravljanju časa. Upravljanje s časom je veččina, ki jo je mogoče izboljšati. Pomembno je, da pripovedovalce zgodb pripravite vnaprej in oblikujete jasna pravila. Pripravite vizualne ali zvočne pripomočke; to je lahko zvonček, vidna ura ali tabla, kjer "odštevate" minute. Nekateri pripovedovalci zgodb dobro delajo tudi pod manjšim časovnim pritiskom. Pomembna je prilagodljivost facilitatorjev. Vedeti morate tudi, kako dolgo lahko vaši pripovedovalci zgodb delajo neprekinjeno. Tako boste lahko predvideli, kdaj potrebujejo odmor, preden se preveč utrudijo.

7 ETIKA IN AVTORSKE PRAVICE

Etika

Pri uporabi metode, kot je Digitalno pripovedovanje zgodb, ki vključuje deljenje osebnih in včasih zaupnih zgodb, je seveda pomembno, da se zavedamo morebitnih posledic za pripovedovalce zgodb in okolico. Pri delu z ranljivo ciljno skupino, kot so osebe z MDR, moramo paziti na več stvari.

Dobro počutje pripovedovalcev zgodb

Kot facilitator ste odgovorni za dobro počutje udeležencev na delavnici, pa tudi pred njo (ustrezno jih informirajte in se prepričajte, da jim je ideja o sodelovanju všeč) in po njej (nadaljnje spremljanje, če je potrebno). Pomisliti morate na dobro fizično, čustveno in družbeno počutje. Facilitatorji morate imeti strokovno znanje o delu z osebami z MDR in biti pozorni zlasti na posebne potrebe vsakega posameznika v skupini. Imeti morate veščine, potrebne za vodenje delavnice, na primer ustvarjanje pozitivne skupinske dinamike, znati podpirati/spodbujati posameznika pri različnih dejavnostih, imeti osnovne digitalne spretnosti in primerno ravnati v težkih čustvenih situacijah. Proces pripovedovanja zgodb lahko prebudi številna čustva in spomine, zato je pomembno, da se zavedate svojih omejitev. Če niste usposobljeni za terapevta, to ne poskušajte biti, in če je potrebna strokovna pomoč, je vaša odgovornost, da jo zagotovite.

Dobro počutje facilitatorjev

Včasih je proces facilitiranja pripovedovanja zgodb lahko izčrpavajoč, zato je dobro sprejeti ustrezne ukrepe, ki bodo zagotovili tudi dobro počutje facilitatorjev. Delavnice ne vodite sami. Neprecenljivo je imeti enega ali več sodelavcev za podporo in s katerimi se lahko pogovorite, ko o nečem niste prepričani ali če ne veste, kako pomagati (morda ste že sami doživeli kaj podobnega). Facilitatorji se po koncu vsake delavnice sestanete, greste skozi delovni dan in se pogovorite o tem, kaj se je zgodilo v času, preživetem z udeleženci. Če se udeleženci neradi odprejo, pogosto pomaga, če sodelavce prosite, naj se pogovorijo z njimi. Mogoče bodo odkrili drugačno vez s pripovedovalci zgodb in iz njih izvabili novo plat.

Soglasje

Poskrbeti morate, da bodo vaši pripovedovalci zgodb in/ali njihovi zakoniti skrbniki lahko sprejeli premišljeno odločitev o sodelovanju na delavnici in tudi o uporabi zgodb. Predhodno natančno razložite, kaj se bo dogajalo na delavnici, morda s pomočjo priročnika v lahkem branju in razumljivi obliki, in v podpis predložite obrazec za soglasje. Ko je zgodba končana, lahko pripovedovalcem zgodb/njihovim skrbnikom predložite še en obrazec za soglasje (glej prilogo), kjer se udeleženci lahko odločijo, ali želijo deliti svojo zgodbo, pa tudi fotografije in video materiale z delavnice. Ne pozabite, da zgodbe vedno pripadajo pripovedovalcem zgodb. Zgodb ne smete deliti brez njihovega soglasja in vedno imajo pravico zahtevati, da se zgodbe odstranijo s spleta, ne glede na to, ali so se prej strinjali z objavo. Zgodb ne smete prodati, če pa je bila delavnica financirana iz zunanjih virov, morate o lastništvu zgodb obvestiti vse zainteresirane strani.

Več o etičnih pravilih in Digitalnem pripovedovanju zgodb lahko najdete na spletnem mestu StoryCenter: storycenter.org

Avtorske pravice

V osnovi so avtorske pravice zakon, ki daje osebi lastništvo nad stvarmi, ki jih ustvari. To je lahko slika, fotografija, pesem ali glasbeno delo. Oseba, ki je nekaj ustvarila, je njen lastnik in to lastništvo zagotavlja zakon o avtorskih pravicah. Lastništvo, ki ga podeljuje zakon o avtorskih pravicah, vsebuje več pravic, ki jih ima izključno lastnik. Te pravice vključujejo pravico do:

- reproduciranja
- distribuiranja kopij
- izvajanja
- javnega prikazovanja

To na primer pomeni, da nihče ne sme uporabljati avtorsko zaščitenih fotografij, videoposnetkov ali glasbe brez dovoljenja. Če vaši udeleženci iščejo gradivo, ki bi ga uporabili v svojih zgodbah, nikoli ne smejo uporabiti avtorsko zaščitenega gradiva, ne da bi za dovoljenje zaprosili lastnika. Preprosto povedano, naj uporabljajo samo material, ki so ga ustvarili sami ali nekdo, ki ga poznajo, ali pa material, čigar uporaba je brezplačna.

Če najdejo gradivo brez avtorskih pravic, morajo pripovedovalci vsekakor navesti avtorja na seznamu podatkov v špici filma. Če niso prepričani, je bolje, da gradiva ne uporabijo. Nekateri udeleženci zatrjujejo, da zgodbe tako ali tako nočejo deliti, in v tem primeru lahko seveda uporabijo, kar hočejo. Vendar se morate kot facilitator zavedati, da se bodo mnogi po zaključku zgodbe premislili in jo bodo vseeno želeli deliti. Zato je vedno bolje, da zgodba vsebuje gradivo brez avtorskih pravic in je pripravljena za objavo, če lahko o tem prepričate svojega pripovedovalca zgodbe.

9 METODOLOGIJA IN NADALJNJE BRANJE

Vsebina tega priročnika temelji na prvotnem Berkeleyevem modelu DPZ in na izkušnjah, pridobljenih s projektnim delom DigiStorID. V okviru projekta DigiStorID so partnerji iz šestih evropskih držav sodelovali pri prilagoditvi prvotne metode potrebam oseb z motnjami v duševnem razvoju. Podrobnejši opis projektnega dela lahko najdete na spletnem mestu projekta: digistorid.eu

Vse digitalne zgodbe, ki so nastale v času projekta, so na voljo na DigiStorID Vimeo portal.

Nasveti za nadaljnje branje

1. Za boljše razumevanje Digitalnega pripovedovanja zgodb in razvoja metode v branje priporočamo knjigo Joeja Lamberta z naslovom "Digital Storytelling – Capturing lives, creating community".
2. Oglejte si [to predstavitev](#) o Digitalnem pripovedovanju zgodb Amy Hill iz organizacije StoryCenter
3. Če vas zanima, kako se DPZ uporablja z drugimi skupinami, predlagamo, da si ogledate naslednje zanimive strani:
 - Storycenter.org
 - Patientvoices.org.uk
 - arts.brighton.ac.uk/projects/silver-stories
 - Revisioncentre.ca

REFERENCE

DigiStorID partnerstvo

Lambert, Joe: Digital Storytelling – Capturing lives, creating community
storycenter.org

DigitalStorylab gradiva usposabljanja

INFORMACIJE O PROJEKTU

Projektne partnerji

Upstream Stories – Danska

Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä (KPEDU) – Finska

Reykjavík Akadémían - Islandija

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

Vsl Tarptautinis darbo kontaktu tinklas – Litva

Center za izobraževanje in kulturo (CIK) Trebnje – Slovenija

Pridruženi partnerji

Ás Styrktarfélag – Islandija

European Association for Education of Adults (EAEA), Belgija

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

Program: Erasmus+, KA2 Sodelovanje za inovacije in izmenjava dobrih praks

Številka projekta: 2018-1-SI01-KA204-046998

Vodilna organizacija za razvoj intelektualnega rezultata:

Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä (KPEDU). Celotno partnerstvo je prispevalo k razvoju tega priročnika.

Spletna stran projekta: <https://digistorid.eu/>

Ta priročnik je bil razvit v partnerstvu DigiStorID.



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+

“Izvedba tega projekta je financirana s strani Evropske komisije. Vsebina publikacije (komunikacije) je izključno odgovornost avtorja in v nobenem primeru ne predstavlja stališč Evropske komisije.”