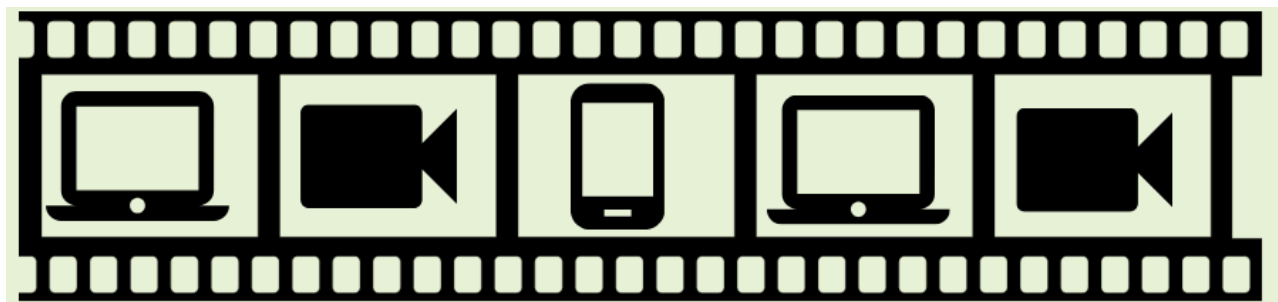


DIGITAL HISTORIEFORTÆLLING - PROGRAM OG
METODE TILPASSET TIL EGENSKABER OG BEHOV FOR
MENNESKER MED UDVIKLINGHÆMNING



Indholdsfortegnelse

1. GENEREL DEL	3
1.1 Programnavn	3
1.2 Baggrund	3
1.3 Målgruppe.....	4
1.4 Mål for uddannelsesprogrammet.....	4
1.5 Programmets varighed	5
1.6 Betingelser for deltagelse, progression og afslutning af programmet	5
2. SPECIFIK DEL	6
2.1 Organisering og implementering af programmet.....	6
2.2 Byggebrikkerne.....	6
2.3 Viden og færdigheder	18
2.4 Indhold.....	18
2.5 Metoder	19
2.6 Materielle forhold, undervisningsmateriale og hjælpemidler	19
2.7 Evaluering/refleksioner	19
2.8 Deltagerbevis.....	20
Kilder	21
Projektinformation.....	22

1. GENEREL DEL

1.1 Programnavn

Digital historiefortælling-program tilpasset til egenskaber og behov for mennesker med udviklingshæmning.

1.2 Baggrund

Rådet for Den Europæiske Union vedtog henstillingen om *nøglekompetencer til livslang læring* i maj 2018. Henstillingen identificerer otte nøglekompetencer, der er vigtige for borgernes personlige udvikling, en sund og bæredygtig livsstil, beskæftigelsesegnethed, aktivt medborgerskab og social integration (Key Competences for Lifelong Learning, 2019)

Det er skrevet, at alle medlemsstater skal "understøtte retten til en inkluderende kvalitetsuddannelse, træning og livslang læring og sikre muligheder for at alle kan udvikle nøglekompetencer ved at udnytte *nøglekompetencerne til livslang læring* fuldt ud og støtte og styrke udviklingen af nøglekompetencer fra en tidlig alder og gennem hele livet, for alle individer, som en del af de nationale strategier for livslang læring; støtte alle elever, herunder dem, der har udfordringer eller særlige behov, for at udvikle deres potentiale og støtte udviklingen af nøglekompetencer" (Rådets henstilling, 2018).

Referencerammen opstiller otte nøglekompetencer: læsefærdigheder, flersprogethed, matematiske kompetencer og kompetencer indenfor videnskab, teknologi og teknik, digitale kompetencer, personlige, sociale og læringsfærdigheder, medborgerskabskompetencer, iværksætterkompetencer, samt kulturel bevidsthed og udtryk.

I digitale historiefortælling-processen udvikler, opgraderer og praktiserer deltagere - mennesker med udviklingshæmning - forskellige færdigheder, såsom: sociale færdigheder, kommunikationsevner, samarbejdsfærdigheder, lyttefærdigheder, læsefærdigheder og digitale færdigheder. Livsfærdigheder, der er nødvendige for at deltage fuldt ud i samfundet og dermed øge den sociale inklusion. Deltagerne praktiserer selvrefleksion, følelsesmæssigt arbejde og hukommelsesarbejde. Den bemyndigelse, som metoden muliggør, er yderst vigtig. Selvtillid, selvværd og stolthed følger med i processen.

Uddannelsen af voksne mennesker med udviklingshæmning har følgende grundlæggende mål: at sætte dem i stand til livslang læring, at hjælpe dem med at blive integreret i et bredere socialt miljø, at styrke voksne elevers selvbillede og støtte deres forståelse af at være en voksen person på trods af deres handicap.

Livslang læring i forskellige former og på forskellige måder er en konstant proces for ethvert menneske. Det er især vigtigt for mennesker med udviklingshæmning, da processerne med at glemme den tilegnede viden og færdigheder ofte finder sted meget hurtigere end hos størstedelen af befolkningen. Programmet for digital historiefortælling for mennesker med udviklingshæmning fokuserer på færdigheder, der er vigtige for hverdagen og giver mulighed for at overføre disse færdigheder til andre livssammenhænge.

Digital historiefortælling tilbyder en platform for en marginaliseret gruppe, som mennesker med udviklingshæmning, til at udtrykke sig. Det er en stærk form for digitalt udtryk, der gør det muligt for enkeltpersoner at frembringe deres personlighed og historier og udforske deres kreativitet. Det kreative arbejde muliggør at deltagerne kan udtrykke sig selv og deres individualitet. Det tydeliggør individet og viser

mangfoldighed, hvilket er vigtigt, da mennesker med udviklingshæmning ofte ses som en homogen gruppe. Det kan således værne om og fremme lighed.

I de interviews med eksperter, der arbejder med mennesker med udviklingshæmning, der blev gennemført i begyndelsen af DigiStorID-projektet, blev behovet for digital historiefortælling bekræftet af alle de ovennævnte grunde, og endvidere, som interviewpersonerne udtrykte, er der altid et behov for at vide mere om borgerne, som de arbejder med. De udtrykte også, at andre interesserede grupper kunne være familiemedlemmer, venner, skolekammerater, lærere, assistenter i skolen og i fritiden, mennesker der generelt ønsker at vide mere om udviklingshæmning, handicapfællesskaber og foreninger samt beslutningstagere.

1.3 Målgruppe

Målgruppen for digital historiefortælling-programmet er mennesker med intellektuelle handicap, der har brug for at forbedre, kvalificere og øve grundlæggende færdigheder, for at muliggøre deres deltagelse i samfundet og dermed øge deres sociale inklusion. Med dette program har deltagerne mulighed for at fortælle deres historier og samtidig forbedre deres grundlæggende færdigheder.

Voksne med moderat, alvorlig og svær grad af udviklingshæmning er aldrig helt uafhængige, så de har brug for særlig pleje, hjælp, vejledning og støtte igennem deres liv. Familiemedlemmer, personlige assistenter, mennesker, der kender borgerne godt, er tæt på dem og tilbyder dem passende hjælp og support i henhold til deres behov, kan hjælpe i processen med digital historiefortælling. Programmet tager højde for karakteristika og evner hos deltagere med udviklingshæmning, så de kan drage størst mulig fordel af metoden som muligt. Facilitatoren er en guide, der tager historiefortælleren igennem processen med digital historiefortælling.

1.4 Mål for uddannelsesprogrammet

Digital historiefortælling-programmet gør det muligt for deltagerne:

- at udvikle eller øge grundlæggende færdigheder, give mulighed for lettere at fungere i samfundet og bidrage til den sociale inklusion og dermed øget livskvalitet
- at udtrykke sig gennem historier og blive hørt og forstået ved at fortælle personlige historier
- at udtrykke personlig kultur og historier og udforske kreativitet ved at bruge digital historiefortælling som en stærk form for digitalt udtryk
- at skabe et positivt selvbillede
- at udvikle og styrke selvbestemmelse og funktionalitet
- at understøtte egen motivation for at lære nye færdigheder
- at styrke selvtillid og selvværd
- at udvikle selvværd og evalueringsevner gennem aktiv deltagelse i planlægningsprocessen for aktiviteterne og kontinuerlig refleksion over udførte aktiviteter
- at øge empowerment som en individuel proces.

1.5 Programmets varighed

Varigheden af programmet afhænger af deltagerne i gruppen, deres karakteristika og evner samt aktiviteterne i den organisation, hvor metoden digital historiefortælling implementeres. Derfor består programmet af de såkaldte byggeblokke, der kan tilpasses til deltageres koncentrationsevne og kompetencer samt den eksisterende tidsplan i organisationen.

Baseret på vores erfaringer fra DigiStorID-projektet, tilrådes det at implementere programmet over to uger.

1.6 Betingelser for deltagelse, progression og afslutning af programmet

Der er ingen deltagelsesbetingelser. Personer med udviklingshæmning kan deltage i henhold til egen beslutning. Deltagelsen i programmet kræver også samtykke fra værge, hvis deltageren er under værgemål.

Der er ingen progressionsbetingelser.

Afslutning af programmet: aktiv deltagelse i programmet med hjælp fra facilitator.

2. SPECIFIK DEL

2.1 Organisering og implementering af programmet

Organisationen, der implementerer Digital Storytelling-programmet, skal tage hensyn til gruppens og hver enkelt deltagers behov, samt andre omstændigheder, der kan påvirke gennemførelsen, såsom den daglige rutine. Programmet gennemføres i korte sæt bestående af byggeblokke, der kan tilpasses til koncentrationsspændet og deltagerens evner, og det kan gennemføres sideløbende med andre aktiviteter for deltagerne i organisationen.

Derfor finder implementeringen af programmet sted i henhold til de enkelte byggeblokke, der tillader forskellige anvendelsesmuligheder – hver byggeblok foreslår forskellige måder at nå målet, således størst mulig tilpasning til deltagerens karakteristika og behov er mulig. Byggeblokkene gør det muligt for deltagerne at arbejde så uafhængigt som muligt.

Organisationen rådes til at gennemgå aktuelle aktiviteter og udarbejde en rammeplan til implementeringen af digital historiefortælling-programmet.

Metoden digital historiefortælling involverer:

- Gruppeaktiviteter
- Individuelt arbejde
- Individualiseret arbejde efter deltagerens behov og evner
- Pararbejde

2.2 Byggeblokkerne

En oversigt over byggeblokkerne, der er udviklet i DigiStorID-projektet, er vist i flowdiagrammet nedenfor. Det følgende er en beskrivelse af disse byggeblokke. En mere detaljeret beskrivelse af byggeblokkerne og deres praktiske implementering, med tip til facilitatorerne, er inkluderet i facilitatorhåndbogen.



BRIK 1: Lære hinanden at kende/energizers

Arbejder med: sociale færdigheder

Den første brik er især vigtig, hvis deltagerne ikke kender hinanden på forhånd, eller hvis facilitatoren ikke kender dem så godt. Det hjælper med at opbygge et trygt rum, når deltagerne langsomt lærer hinanden at kende og begynder at dele brudstykker af historier. Brik 1 har mange ligheder med brik 2, hvor deltagerne skal finde deres historie. Man bruger kreative øvelser og begynder at dele historier, og det kan godt være, at en deltager allerede finder ud af hvilken historie, de vil fortælle ved brik 1.

➤ **Brik 1a: Det forkerte navneskilt.**

Alle deltagere får et navneskilt (tilfældigt), men det er ikke deres navn, der står på! Nu er det deltagernes opgave at gå rundt imellem hinanden og spørge om hinandens navne, indtil de finder den person, som deres navneskilt tilhører, hvorefter de kan give det til dem. Ved ingen eller begrænsede læsefærdigheder, kan man tilføje et billede på navneskiltet, eller alle deltagere kan have et navneskilt på i forvejen, som de andre så kan sammenligne det forkerte navneskilt med.

➤ **Brik 1b: Tegn et selvportræt**

Alle deltagere får et blank stykke papir og noget at tegne med, og bliver bedt dem om at tegne sig selv. Når de har gjort det, er det tid til at dele, hvis de vil. En ad gangen viser de deres portræt til de andre, og beskriver deres tegning, så godt de kan. Tegningerne kan senere blive brugt som visuelt materiale i deltagernes film, så de bliver gemt. I stedet for et selvportræt, kan man også bede deltagerne om at tegne en tegning af, hvor de bor, deres yndlingssted eller lignende (se brik 2). Så længe det kan åbne op for, at de fortæller lidt om sig selv, er det en givende øvelse.

➤ **Brik 1c: Dele-rundkreds**

En god måde at starte morgenen på, og også en god øvelse til at øve sig i at lytte til hinanden. Alle deltagerne sidder ned i en rundkreds. Der stilles et spørgsmål, som alle så får mulighed for at svare på, en efter en. Det er en god ide at give hver deltager et begrænset antal minutter, så de andre ikke mister koncentrationen, inden alle har fortalt.

Mange af spørgsmålene fokuserer på det positive, men hvis du gerne vil forsøge at tale om sværere ting, er der også nogle spørgsmål til det.

➤ **Brik 1d: Gaven**

Alle sidder i en rundkreds, og facilitatoren starter med at tage en fantasigave fra en fantasibunke af gaver i midten af cirklen. Denne gave gives til en af dem, der sidder ved siden af. Deltageren, som har fået den, siger tak og åbner den, og nu er det op til deres fantasi at bestemme, hvad der er indeni. Det skal de vise/mime og fortælle til de andre. Det er nu den, som fik gaven, der skal finde en ny fantasigave og give den til den næste i cirklen, og sådan fortsætter det, til alle har fået en gave.

➤ **Brik 1e: Jeg kan godt lide...**

Alle sidder i en rundkreds, og efter tur fortæller og mimer deltagerne, hvad de godt kan lide. For eksempel siger en deltager, "jeg kan godt lide løver", hvorefter de efterligner en løve. Alle deltagere der så også godt kan lide løver, skal nu rejse sig op og efterligne løven. Den som fortalte, vælger nu den næste til at fortælle, og sådan fortsætter det, til alle har fortalt, hvad de godt kan lide.

➤ **Brik 1f: Din favoritfarve**

Man lægger forskellige farver på et bord eller på gulvet (farvet papir eller lign.). Der skal være flere af samme farve. Deltagerne skal nu vælge deres yndlingsfarve, og herefter skal de prøve at finde en anden person i rummet med den samme farve. Når de har fundet denne person, skal de præsentere sig og så tale om, hvorfor de kan lide denne farve (f.eks. jeg kan godt lide blå, fordi jeg elsker havet). Nogle gange er det nemmere for deltagere at udtrykke, hvad de kan lide gennem farver.

BRIK 2: Finde historien

Arbejder med: langtidshukommelsen, eksplicit hukommelse, selv-refleksion, følelsesmæssigt arbejde, kreativitet, lyttefærdigheder, delefærdigheder, læse- og skrivefærdigheder

I brik 2 er målet at finde frem til den historie, deltagerne gerne vil fortælle i deres film. Det kan være alt fra historien om deres bedstemors hund, til historien om at de var ved at dø af en alvorlig sygdom, alle emner er i orden, så længe det betyder noget for historiefortælleren. Vi ønsker at aktivere deltagernes hukommelse og selv-refleksion. Dette gør vi igennem en række kreative øvelser, som vi håber vil vække minder, der kan danne basis for den historie, deltagerne vil fortælle. Øvelserne arbejder på forskellige niveauer, og det kan være godt at prøve så mange som muligt.

Det er en god ide at forsøge at observere det emotionelle udtryk hos dine deltagere, når de fortæller en historie den første gang. Dette kan hjælpe facilitatoren til at bistå dem med at genfinde og måske beskrive de følelser, når deltageren skriver sit manuskript. Vær opmærksom på, at de kreative øvelser kan være meget emotionelle for nogle, så husk at have tid til følelsesmæssig støtte, hvis det er nødvendigt.

➤ **Brik 2a: Tegning**

Deltagerne får et blankt papir og noget at tegne med, og skal tegne deres favoritsted (det må gerne være et sted, som ikke findes mere) eller deres barndomshjem/barndomsgade. Det gælder ikke om at tegne pænest, men om at huske ting fra det sted. Når deltagerne er færdige med tegningen, kan de dele den med resten af gruppen. Facilitatoren kan spørge ind til deres sanselige minder som f.eks. lyde, farver, smage, lugte og følelser.

➤ **Brik 2b: Gamle billeder**

Inden workshoppen informeres deltagerne om, at de skal tage et til tre af deres egne billeder med. Det kan være, at de kan finde dem i deres gamle fotoalbum eller på deres computer, det er uden betydning. De skal nu sidde i gruppen og efter tur dele deres billede med de andre. De skal fortælle lidt om hvad/hvem billedet forestiller og om historien bag billedet. Facilitatoren kan, gennem en guidet samtale, spørge ind til hvad der skete lige før og lige efter, at billedet var taget.

➤ **Brik 2c: Postkortet**

Deltagerne får et tomt postkort, det betyder ikke noget, hvad der er på bagsiden. De bliver så bedt om at skrive et postkort til en person, som betyder noget særligt for dem. De skal starte kortet med "kære...", og så skrive lidt om, hvad denne person betyder for dem. Når de er færdige, kan de læse postkortet højt for resten af gruppen, hvis de vil. Ved ingen eller begrænsede læsefærdigheder kan deltagerne stadig få et postkort og lave en tegning til den særlige person i stedet. Når de deler, kan de spørges om deres tegning. Hvem de gerne vil sende den til, og hvad de godt kunne tænke sig at sige til dem.

➤ **Brik 2d: Objektet**

Før workshopen informeres deltagerne om, at de skal medbringe et objekt efter deres eget valg. De skal nu dele historien bag objektet med de andre i gruppen, og hvorfor de har valgt dette objekt. Facilitatoren kan spørge ind til, hvornår de har fået det, af hvem, i hvilken anledning, og hvad de bruger det til.

➤ **Brik 2e: Fotosafari**

Hvis workshopen foregår et sted, som deltagerne kender, kan de gå en tur rundt i området og finde et sted, de godt kan lide. Eventuelt med hjælp fra en assistent. Her kan de tage billeder af stedet, som deltageren senere kan dele med gruppen, samtidig med at de fortæller, hvorfor de godt kan lide stedet, og hvad de laver, når de er der. Det er også muligt at tage gruppen med rundt til de forskellige steder, hvis der er brug for at røre benene.

➤ **Brik 2f: Musik**

Hver deltager vælger et stykke musik, som de så spiller for hinanden en efter en. Når gruppen har hørt musikken, kan hver deltager dele, hvad musikken minder dem om, hvem de har hørt det sammen med, hvornår de første gang hørte det, osv.

➤ **Brik 2g: Individuelt faciliteret arbejde med historien**

Efter at have lavet forskellige kreative øvelser, er deltagerne forhåbentligt alle kommet i kontakt med nogle forskellige minder og historier fra deres liv, som er vigtige for dem. Det er nu facilitatorens job at hjælpe deltagerne frem til at finde, hvilken historie de gerne vil fortælle. Først og fremmest kan man helt enkelt spørge dem om, hvilken historie de gerne vil fortælle i deres film. Hvilken historie er vigtigst på nuværende tidspunkt. Hvis det kniber med hukommelsen, kan man eventuel bruge visuel support ved at vise dem deres tegninger, postkort, objekt og billeder og spørge dem ind til de forskellige historier, som er dukket op under de kreative øvelser. Det er ofte tydeligt, hvilke historier som er mere eller mindre vigtige. Måske dukkede den samme historie endda op flere gange i løbet af øvelserne. Nogle gange vil deltagerne dog helst fortælle en helt tredje historie, end dem som dukkede op under de kreative øvelser, og det er selvfølgelig helt fint.

Når historien er fundet, er opgaven at prøve at fokusere den. Det er altid en god ide at prøve at hjælpe deltagerne til at finde en begyndelse, en midte og en slutning. Historier begynder ofte med en indledende tilstand, midten er en form for vendepunkt og slutningen er en ny og ændret situation.

Mange deltagere starter ud med en beskrivelse af det, de kan lide, eksempelvis, "jeg kan lide at danse, jeg går til dans hver tirsdag med mine venner, jeg er bedst til at danse tango, og jeg kan ikke lide lambada". Denne form for deskriptiv historie kan også være god for deres selvværd, men hvis facilitatoren mener, at det overhovedet er muligt, så hjælpes deltagerne et skridt videre i forhold til at påbegynde et mere dybdegående arbejde med narrativet. Altså, først og fremmest at finde en begyndelse, en midte og en

slutning og at finde vendepunktet. Det tilføjer en ekstra dimension til fortællingen, et sammenhæng mellem begivenhederne.

I DigiStorIDs arbejde med mennesker med udviklingshæmning, har vi set, at historierne ofte er meget positive, de fortæller om de gode ting i deres liv. Det er der ikke noget galt i, men det kan også være givtigt at tale om de mere udfordrende og svære ting i livet nogle gange. Digital historiefortælling er et godt værktøj til dette. Når deltagerne skal finde deres historie, kan facilitatoren prøve at stille spørgsmål, som leder dem i retning af at reflektere over de sværere ting i livet. Om de så vælger at fortælle om disse ting, er selvfølgelig helt op til dem. Vi fraråder dog, at deltagerne fortæller en historie, som stadig er i gang. Med det mener vi, at hvis deltageren stadig går igennem noget svært, er det en god ide at invitere dem til at fortælle om noget andet. Husk tippet om at finde en begyndelse, en midte og en slutning. Hvis der ikke er nogen slutning, kan det være svært at reflektere over historien på samme måde, som hvis deltageren er kommet ud på den anden side. Som facilitator skal man så vidt muligt sikre sig, at man kan bringe sin deltager sikkert igennem processen, og hvis man arbejder med mennesker, der har meget svære historier, kan det overvejes om at have en terapeut eller lignende tilknyttet til workshoppen.

BRIK 3: Manuskript

Arbejder med: Læse- og skrivefærdigheder, struktur og kausalitet, selv-refleksion, følelsesmæssigt arbejde

Lige meget hvordan historien bliver nedskrevet, vil en masse af arbejdet med narrativet fra brik 2 flyde ind i brik 3. Brik 3 handler om at forme historien. Deltageren skal her sætte narrativets struktur op, de skal bestemme sig for, hvordan de vil udtrykke den historie, de har besluttet sig til at fortælle. I hvilken rækkefølge skal den fortælles (slutningen kan f.eks. godt blive fortalt først), hvilken stil osv. Det vigtigste tip her er at holde det simpelt. Sproget skal være talesprog, ikke skrivesprog. Det skal hellere være udtrykt, som hvis man fortæller en historie til en god ven, forholdsvis korte sætninger og nemme ord. Vi inviterer alle vores deltagere til at fortælle deres historie i 1. person, da dette for det meste vil sikre et fokus på deltagerens oplevelser, også selvom historien kan omhandle andre.

Manuskriptet bør ikke være mere end 250-300 ord, dette vil resultere i en film på 3-5 minutter. Hvis historiefortælleren taler meget langsomt, er det værd at overveje, om manuskriptet skal have færre ord.

➤ Brik 3a: Individuelt faciliteret arbejde med manuskriptet

Hvis deltageren har skrivefærdigheder, er det facilitatorens job at være der, som en støtte i skriveprocessen. Generelt fokuserer vi på indholdet, historien. Korrekt grammatik eller stavning betyder ikke så meget, da manuskriptet alligevel skal læses højt (med mindre, selvfølgelig, at I har fokus på at udvikle deltagernes læse- og skrivefærdigheder). Nogle deltagere synes, at det er lettere at skrive i hånden end på computer, og det er selvfølgelig op til dem.

➤ Brik 3b: Skrive sætninger eller nøgleord

Hvis deltageren har begrænsede læse- og skrivefærdigheder, er det muligt at skrive manuskriptet i sætninger eller nøgleord, som så kan fungere som støtte for voiceover-optagelsen. Nogle deltagere foretrækker også at komme på en række nøgleord først og derefter arbejde med facilitatoren på at uddybe manuskriptet derfra.

Når manuskriptet er færdigt, kan det også være en hjælp at klippe sætninger ud, så deltageren kan læse dem op, en ad gangen, til voiceover-optagelsen. Nøgleord kan gøre voiceover-optagelsen mere fri for deltageren, da de ikke bliver begrænset af at skulle læse manuskriptet højt, men der er store fordele ved at arbejde med manuskriptet, så der sigtes altid efter at gøre det.

➤ **Brik 3c: Storyboard med billeder/symboler**

Hvis deltageren har begrænsede læse- og skrivefærdigheder, kan det være konstruktivt at lave et storyboard. Enten et klassisk storyboard med ruder på et papir, hvori deltageren kan lave simple tegninger af plottet, eller et større storyboard, måske et A4-papir til hver tegning. Det kan også bestå af fotos eller et mix, så længe det støtter historiefortælleren i at huske historieforløbet, når de skal optage deres voiceover eller redigere filmen.

➤ **Brik 3d: Fungere som deltagerens pen**

Selvom vi gerne vil have deltagerne til at gøre så meget, som de kan selv, kan det være nødvendigt at facilitatoren træder til og fungerer som deltagerens skriveredskab. Især hvis deltageren ikke har noget sprog, og hvis facilitatoren derfor bliver nødt til at hjælpe med voiceover-optagelsen senere, er det hensigtsmæssigt at have et færdigt manuskript at læse højt. Manuskriptet skal selvfølgelig udelukkende være baseret på det, historiefortælleren kommunikerer, om det så er igennem sprog, tegninger, fotos eller andet.

➤ **Brik 3e: Optage historie uden manuskript**

I nogle tilfælde kan det være gavnligt at bede deltageren om at optage sin historie uden manuskript, eller endda at optage deltageren under nogle af øvelserne i brik 2. Uden manuskript kan deltageren fortælle historier mere naturligt, og det kan også bringe minder frem, som måske ikke var dukket op ellers. Det involverer dog ofte en del redigeringsarbejde efterfølgende, da optagelsen typisk vil være længere end den anbefalede længde, og vigtigere, deltageren går glip af det gavnlige arbejde med narrativet.

BRIK 4: Historiecirklen

Arbejder med: læse højt, delefærdigheder, læse- og skrivefærdigheder, lyttefærdigheder, give feedback, sociale færdigheder

Historiecirklen er en essentiel del af processen i digital historiefortælling. Det er nu, at deltagerne kan dele deres historie med hinanden for den første gang. De får ydermere feedback, hvilket gør dem stolte og motiverede til at fortsætte arbejdet med deres historie. Det er måske svært for nogle deltagere at give konstruktiv feedback, men det er en god øvelse, og det understøtter også den positive gruppedynamik. Man sørger for at etablere et trygt rum, uden forstyrrelser, sætter sig i en rundkreds uden tomme stole eller deltagere, som sidder udenfor rundkredsen, og bliver enige med deltagerne om "reglerne" for historiecirklen, såsom at de ikke afbryder hinanden, at de lytter og er respektfulde overfor hinanden, også hvis de giver feedback.

➤ **Brik 4a: Læse manuskriptet højt**

Deltagerne læser en efter en deres manuskriptkladde højt. De får mulighed for at sige noget inden, hvis de vil, eller efter. Hver deltager bør få nogenlunde samme tidsrum til at læse højt og få feedback, alt efter

gruppens læsefærdigheder. Det kan være emotionelt og svært for nogle deltagere, så man sørger for, at der er den rette støtte til dem også efterfølgende.

➤ **Brik 4b: Fortælle historien fra hukommelsen**

Hvis historiefortælleren ikke har et manuskript endnu eller har begrænsede læsefærdigheder, er de velkommen til at fortælle historien fra hukommelsen. De skal stadig holde sig inden for den fastsatte tid, og at de skal holde sig til den ene historie, de vil fortælle. Måske med støtte fra storyboard, billeder eller facilitatoren.

➤ **Brik 4c: Facilitatoren læser manuskriptet højt**

Hvis historiefortælleren ikke har et sprog eller har begrænsede læsefærdigheder, kan facilitatoren læse manuskriptet højt i historiecirklen. Selvfølgelig er historiefortælleren altid til stede i cirklen, og feedback er rettet mod historiefortælleren, ikke facilitatoren.

BRIK 5: Voiceover-optagelse

Arbejder med: læse højt, skrive- og læsefærdigheder, tekniske færdigheder

Voiceover-optagelsen er et personligt lag i filmene, som er vigtigt for forståelsen af historien. Det kan være skræmmende at høre sin egen stemme på optagelse, men vi mener, at det er vigtigt, at man hører historiefortælleren, hvis det på nogen måde er muligt.

Optagelsen kan laves på de fleste smartphones med et rigtig fint resultat, og hvis man ikke har en lydoptagerapp, er de meget nemme at finde gratis. En smartphone er nem at håndtere, den er ofte tryk og velkendt for deltagerne, og man behøver ikke at investere i ekstra gear. Men det er selvfølgelig muligt at bruge en mikrofon, enten tilsluttet en telefon, tablet eller computer.

Det er for det meste en god ide at øve højt-læsningen med deltagerne, da det gør selve optagelsen bedre. Det giver deltagerne mulighed for, måske med hjælp fra facilitatoren, at lave noter i manuskriptet. Hvornår de skal holde pauser, hvornår de skal tale langsommere, hvordan man udtaler svære ord osv.

Til optagelsen er det vigtigt at finde et komfortabelt, stille sted, hvor deltagerne føler sig trygge. Det kan være svært på nogle lokationer, men overvej det inden workshopens start.

➤ **Brik 5a: Optage manuskriptet**

Deltageren læser deres manuskript højt. Det er nemmest, hvis manuskriptet er printet. Bogstaverne bør være store nok til, at deltageren kan læse det uden problemer og være opdelt i afsnit, så det bliver mere overskueligt. Deltageren er hjulpet på forhånd med at skrive noter og/eller markere sætninger i manuskriptet, så de støttes i at huske pauser, svære ord osv. Det er også muligt at dele teksten på flere sider eller at klippe sætningerne ud, for at gøre det lettere for deltageren at læse.

➤ **Brik 5b: Optage historien fra hukommelsen**

Hvis deltageren har skrevet manuskriptet som nøgleord eller i form af et storyboard/billeder, kan de optage deres historie fra hukommelsen med støtte fra dette. Det er nemt at klippe i optagelsen efterfølgende, så

hvis deltageren har brug for et guidende ord eller support fra facilitatoren for at huske, er det helt fint. Facilitatorens stemme kan nemt blive fjernet bagefter.

➤ **Brik 5c: Call and response**

Det er også muligt at bruge call and response med deltageren, hvis de har et manuskript, men ikke kan læse det. Facilitatoren læser en sætning, som deltageren gentager og så videre. Facilitatoren klippes efterfølgende ud af optagelsen. Sørg for at have en pause mellem at facilitatoren og deltageren taler, hvilket vil gøre det nemmere at redigere.

➤ **Brik 5d: Facilitator/anden person optager manuskriptet**

Det kan være nødvendigt at facilitatoren eller en anden person træder til som historiefortællerens stemme. Men selvom en anden optager manuskriptet, bør historiefortælleren altid være i rummet, og hvis de har nogen lyde eller anden kommunikation, kan dette være med i optagelsen. Dette er for at sikre den højst mulige grad af deltagelse og for at gøre historien personlig.

BRIK 6: Skabe billedsprog

Arbejder med: kreativitet, tekniske færdigheder, samarbejde

Når deltagerne skal finde billedsiden til deres historie, skal den selvfølgelig passe til den historie, der bliver fortalt. Den behøver ikke altid at vise en til en, hvad historiefortælleren siger i sin historie, det kan også være symbolsk, ideer og følelser, som kan tilføje endnu et lag til historien. Hav så mange kreative materialer klar som muligt til den byggeblok. Farver, farvede papirer, sakse, lim osv. Man bør selvfølgelig også tænke over hvor meget tid, man har til rådighed, så hvis der f.eks. findes akvarelfarver frem, skal deltagerne også have tid til at bruge dem. Facilitatoren sørger på forhånd for, at deltagerne har adgang til deres gamle fotoalbums eller online fotos, og at der er et kamera (smartphones er perfekte), som de kan bruge.

➤ **Brik 6a: Kigge efter billeder i gamle albums eller online**

Intet vækker minder som gamle billeder, og de har en vidunderlig effekt i DS. De viser tid, de viser udvikling, de fortæller historien på en anden måde, og de tilføjer et meget personligt lag til historien. Så vi beder altid vores deltagere om at kigge i deres gamle fotoalbums eller gennem deres billeder online for at finde billeder, som har betydning for dem. Dette simple prompt er ofte mere end nok til at få deltagerne i gang med at fortælle historier, og det giver således også en visuel base tidligt i processen. Egne billeder giver ikke problemer med ophavsret og at finde gode billeder til historien, er en simpel opgave, som ofte kan klares alene.

➤ **Brik 6b: Tage billeder/video**

Endnu en kreativ og forholdsvis simpel opgave er, at deltagerne tager deres egne billeder/videoer. Der er selvfølgelig endeløse muligheder. Det kan være af dem selv, som poserer til historien, eller billeder af objekter og steder i nærheden. Der vil altid være noget at fotografere, som kan symbolisere indholdet af historien på den ene eller den anden måde. Deltagerne kan spørge de andre i gruppen, om de vil være deres "skuespillere" eller "modeller", eller hjælpe dem med at tage billederne. Det er en god opgave for deltagerne at samarbejde om.

➤ **Brik 6c: Tegninger/malerier**

Det visuelle kan selvfølgelig også bestå af tegninger. Igen en simpel og kreativ opgave. Når deltagerne er færdige med tegningen, kan de tage et foto (digitalt) af den, og så er det klar til filmen. Mange historiefortællere vælger også at lave deres "rulletekster" håndskrevne/tegnede, og alt dette er fremragende visuelt materiale til historierne. Det er personligt, og det er lige meget om historiefortælleren er "god" til at tegne. Det kommer fra det samme sted som deres historier, og vil således udtrykke den samme historie lige meget hvor abstrakt. Hvis det er svært for deltageren at tegne, kan det være en god ide at finde et billede at tegne efter, eller facilitatoren eller en anden deltager kan hjælpe med at tegne, og så kan historiefortælleren selv måske farvelægge den.

➤ **Brik 6d: Storyboarding**

For nogle kan det være hjælpsomt at lave et storyboard for at få et overblik over, hvordan billedsiden skal sættes sammen. Enten et klassisk storyboard med tomme firkanter på et stykke papir, hvor deltageren kan skrive nøgleord og lave simple små tegninger af historiens udvikling. Eller det kan være større, måske en A4-side for hvert billede. Det kan også bestå af fotos eller et mix, så længe det støtter historiefortælleren i at huske plottet, og hvor de skal indsætte hvilke billeder. Det kan også tydeliggøre, hvor der eventuelt mangler billeder, som så kan skabes eller findes.

BRIK 7: Musik og lyde

Arbejder med: kreativitet, tekniske færdigheder

Musik eller baggrundsløde er ikke en nødvendighed i DS, nogle gange står historien bedre med voiceover alene, men musik kan understøtte følelser og atmosfære, og det kan også være en kreativ og refleksiv proces at finde den. En vigtig ting at huske er, at deltagerne altid bør finde musik uden tekst med mindre musikken spiller, når der ikke er voiceover (i slutningen eller lignende). At have musik med tekst i baggrunden af voiceoveren skaber et meget forvirrende lydbillede, og det bliver svært at forstå for publikum. Sørg altid for, at baggrundsmusik eller lyde er sat lavt under redigeringsprocessen. Vi oplever, at deltagere har tendens til at skruer for højt op, hvilket gør det sværere at høre deltagerens stemme. Et andet vigtigt aspekt er selvfølgelig oprethavelsesloven, hvis historien skal deles efterfølgende, for eksempel på de sociale medier, er det vigtigt, at deltagerne bruger musik, som ikke er beskyttet.

➤ **Brik 7a: Finde musik online**

Der er mange steder online, hvor man kan finde musik, som kan benyttes frit i filmene (f.eks. creativecommons.org), og hvis du bruger iMovie, har programmet sit eget bibliotek af musik, man kan bruge. Når historiefortællerne downloader noget til at bruge i filmen, bør de skrive navnet på kunstneren ned, og hvor de fandt musikken/lyden, da dette skal nævnes i filmens credits. Vi oplever desværre ofte, at en deltager skal bruge flere timer på at finde det igen, hvis de ikke har fået det nedskrevet.

At finde musik er en opgave, som deltagerne kan bruge timer på, da der er ubegrænsede mængder af musik derude. Det kan selvfølgelig være positivt, da det er en opgave, som er forholdsvis simpel for den enkelte deltager, hvilket kan frigive lidt tid, som facilitatoren kan bruge med andre deltagere.

➤ **Brik 7b: Skabe egen musik eller lyde**

Hvis man har tiden og faciliteterne, er det dejligt, hvis deltagerne kan lave deres egen musik eller endda nogle gange skabe musik til hinandens historier. Så er der ingen problemer med oprethavsret, og det er ofte meget personligt og knyttet til historien. Der er mange muligheder, det kan være at optage en simpel lyd som nynnen, lyden af skridt, små klokker eller lignende. Men det kan selvfølgelig også være musik spillet på instrumenter, en simpel guitarklumpen, nogle toner på et klaver osv.

➤ **Brik 7c: Facilitatoren foreslår musik**

Hvis det er svært for deltageren enten at søge eller skabe musik, er det altid en mulighed, at facilitatoren finder nogle forskellige stykker musik, som deltageren kan vælge imellem. Dette kan også være en god løsning, hvis der er begrænset tid.

➤ **Brik 7d: Lydsafari.**

Historiefortælleren går en tur, eventuelt med hjælp, og medbringer en smartphone eller en anden mikrofon. De inviteres til at lytte efter lyde, som kunne være relevante for deres historie og optage dem. Det kan enten være i omgivelserne af workshop-lokationen, eller, hvis historien foregår i specifikke omgivelser, og det er muligt, kan det være konstruktivt at tage hen til et lignende sted og finde lyde. For eksempel, hvis historien er om en café, hvor deltageren arbejder, kunne de tage derhen og optage lydende fra gæsterne og kaffemaskinen.

BRIK 8: Redigering

Arbejder med: tekniske færdigheder, struktur og rækkefølgen af begivenheder

Redigeringsprocessen er der, hvor deltageren sammensætter alle lag af sin historie i sit redigeringsprogram. Voiceover, billedsiden og måske musik og lyde. Det er selvfølgelig først og fremmest vigtigt, at det sættes sammen, så det giver mening for historien. Hvis det er muligt, skal deltagerne arbejde med redigeringen selv. En stor del af redigeringen består i at trække og slippe billeder på tidslinjen, så de passer med voiceoveren. Det er en forholdsvis enkel opgave, som er tilgængelig for mange. Vi har tilsvarende oplevet, at opgaverne med at tilpasse størrelse og længde af billederne, skrive tekster og at tilføje overgange, er noget, en stor del af vores målgruppe er i stand til med facilitatorens hjælp. Nogle deltagere har brug for, at facilitatoren overtager musen, men som altid sørges der for at historiefortælleren sidder ved siden af og deltager aktivt i, hvad man laver. Det er trods alt deres beslutning, hvordan historien skal redigeres. Mange deltagere har lettere ved at bruge en tablet og således bruge fingrene direkte på skærmen i stedet for en mus.

Vi anbefaler, at deltagerne får mulighed for at øve sig i at bruge computere før workshoppen, hvis muligt. Det, samt masser af tid til denne del af workshoppen, ser ud til at være vejen til størst mulig deltagelse fra historiefortællers side.

Vi bruger altid frit tilgængelige og simple redigeringsprogrammer, men da det er en evigt foranderlig verden, anbefaler vi ikke nogen specifikke her, da det hurtigt ville være forældet information. Der er mange forskellige muligheder fra helt simple til professionelle programmer, men man skal være opmærksom på, at målet i DS ikke er en professionel film, så lige meget hvor dygtige facilitatoren eller deltagerne er til at videoredigere, skal man søge mod så simpelt som muligt. Der vælges et nemt program, dette vil også reducere tiden, som deltagerne bruger på små detaljer.

Dette er også en del af programmet, som mange facilitatorer er bange for, især hvis de ikke har arbejdet meget med computere før. Det er bestemt en fordel at have nogen på teamet, som kender en masse til den tekniske part, men man kommer også en lang vej med et grundlæggende kendskab til computere.

➤ **Brik 8.1: Endelig redigering og eksport**

Lige meget hvor langt deltagerne er, er det tid til at give slip, når de når til den endelige redigering. Måske er de langt nok til at sidde med små detaljer som overgange, zoomeffekter osv., måske er det vigtigst at få de sidste billeder ind i den rigtige rækkefølge. Man sørger dog altid for at have nok tid til, at deltagerne kan nå at lave credits. Disse kan skrives i programmet, eller historiefortælleren kan skrive/tegne dem på papir, hvilket de så kan tage et billede af og importere til redigeringsprogrammet. Hvis deltageren har begrænsede skrivefærdigheder, kan de hjælpes med at skrive, det som skal skrives, på et andet stykke papir, hvilket de så kan kopiere, mere eller mindre som at kopiere en tegning.

De er nu klar til den endelige eksport. Når historierne er eksporterede som videofiler, kan de samles på den computer, de skal vises fra, så de er klar til fremvisningen.

BRIK 9: Fremvisning og fejring

Arbejder med: sociale færdigheder, delefærdigheder, lyttefærdigheder, give feedback

Det hårde arbejde er overstået, og det er tid til at fejre det. Først og fremmest er det vigtigt at spørge deltagerne, om det er ok, at deres film bliver vist til de andre i gruppen. Normalt er fremvisningen for gruppen alene, men det er også muligt at invitere andre interesserede. Måske familiemedlemmer, venner eller andre fra organisationen. Hvis dette er tilfældet, bør man sikre dig, at deltagerne ved det og har det godt med at vise deres film, ellers skal den ikke vises. De fleste vil være stolte af at fremvise den, men nogle synes måske, det er for personligt, og det er selvfølgelig fint. Hvis en deltager ikke har mulighed for at være med til fremvisningen, skal man ikke vise deres film. Det er deres personlige historie, og de skal selvfølgelig være til stede, når den bliver vist første gang. Igen, digital historiefortælling handler om deltagelse og selvbestemmelse.

Vi gør noget ud af fremvisningen! Laver biografstemning, køber lidt snacks og popcorn, stiller stolene op i rækker, gør rummet mørkt, så man tydeligt kan se filmene og sørger på forhånd for, at projektor og højtalere virker ordentligt.

Fremvisningen er ikke kun en lang række af film. Man bør også give historiefortællerne mulighed for at sige noget om deres historie og processen, hvis de vil, og efterfølgende bør der være plads til, at resten af gruppen kan give feedback. Denne gang udelukkende positiv, og kun hvis historiefortælleren vil have det. Man sørger for, at der er rigeligt med pauser, så ingen bliver nødt til at gå ud midt i, at en film bliver vist, også så deltagerne får mulighed for at fordøje de mange indtryk. Deltagerne inviteres til at følge de regler, man blev enige om i historiecirklen. Historiefortællere kan være sårbare og nervøse, når deres film bliver vist på det store lærred.

Filmens liv efter workshoppen er selvfølgelig også op til historiefortælleren. Hvis de går med til at dele den online, skal man sikre sig, at de/deres værge underskriver en samtykkeerklæring, hvor deltageren accepterer, at deres film bliver delt. Historiefortælleren bør altid have muligheden for at få fjernet filmen fra den platform, den er delt på, lige meget om de før har sagt ja. Historien tilhører historiefortælleren og bør kun deles med deres accept.

Hvis det er svært for deltagerne at give feedback, har vi oplevet, at det fungerer rigtig godt at bruge store emojikort. Start med at forklare hvad hvert kort symboliserer. Brug ikke vrede eller eventuelt sårene emojis, men de positive, triste, overraskede osv. Alle deltagere får et sæt kort, og når en historiefortæller er færdig med at dele sin historie, kan de(t) kort, som passer til deres mening om historien, holdes op, så alle kan se dem. Hvis en deltager vil give uddybet feedback, skal facilitatoren så vidt muligt sørge for, at feedbacken er positiv og/eller konstruktiv, og at de holder sig til den historie, som blev delt, og ikke begynder at fortælle deres egne historier. Det er vigtigt at give nogenlunde samme tid til de forskellige deltagere, uanset om de er snakkesalige eller mere tilbageholdende.

BRIK 10: Evaluering/refleksioner med deltagerne

Arbejder med: Selvrefleksion, følelsesmæssigt arbejde

Det er væsentligt at evaluere de forskellige øvelser med deltagerne igennem workshoppen, især hvis facilitatoren gerne vil bruge metoden igen og med andre deltagere. Refleksionen giver også en løbende mulighed for at tjekke ind med deltageren og se, hvordan de har det. Som nævnt, kan nogle dele af processen være emotionelle, stressende og drænende for deltagerne, og det er facilitatorens rolle at give (eller give adgang til) den følelsesmæssige support, som deltagerne har brug for. Det er også en god måde at finde ud af, om deltageren har brug for en pause eller nogle gange kan arbejde længere, end man troede.

Facilitatoren bruger en guidet samtale med underspørgsmål og spørg også, om der var nogen ting, som var mindre rart eller svært at opleve. Måske er mindre rare minder eller tanker dukket op, og det kan være godt for historiefortælleren at reflektere over dette.

Der er en lille udfordring, da vi har fundet, at deltagerne i vores målgruppe ofte er meget ivrige efter at gøre facilitatoren glad, hvilket betyder, at de nogle gange fortæller det, de tror, facilitatoren gerne vil høre. Hvis det er tilfældet, kan det være konstruktivt at stille "modsatte" spørgsmål. For eksempel kan man, selvom deltageren ser glad ud, spørge om de er kedede af det eller sure.

Det er også muligt at bruge emojikort, når man evaluerer og reflekterer, hvor det kan være nemmere for deltageren at udtrykke sine følelser gennem dem. I det tilfælde bør der selvfølgelig også være kort, som udtrykker følelser som vrede, tristhed, forvirring, osv. Kort som ikke ville bruges til feedbackkort.

Et meget nyttigt værktøj er processkemaet, som følger byggebrikkerne. Det kan tegnes på et stort stykke papir og hænges på væggen, eller det kan tegnes på et whiteboard. Det bør være synligt for alle deltagere. Det hjælper facilitatoren til at monitorere, hvor deltagerne er i processen, men det hjælper også deltagerne meget. Til at overskue hvor de er, hvor lang vej, der er tilbage, og det styrker deres motivation. Vi anbefaler, at man lader deltagerne skrive deres navn på skemaet selv, og så, når de har afsluttet en byggebrik, kan de gå til processkemaet og sætte flueben eller krydse af, alternativt kan de lave en lille tegning, som symboliserer denne del af deres proces. Vores deltagere har ofte tegnet hjerter, smileys, stjerner eller lignende. Man kan sørge for, at de har muligheden, og at de har lidt forskellige farver at vælge mellem. Det giver deltagerne et boost af selvtillid og stolthed, når de kan krydse et felt af.

➤ Brik 10a: Evaluering efter hver øvelse

Det er en god ide at evaluere efter hver øvelse/byggebrik, da det kan være svært at huske de individuelle øvelser efter hele processen. Man kan sætte lidt tid af ved afslutningen af hver dag, hvor man kan stille nogle få spørgsmål.

➤ **Brik 10b: Evaluering med et billede af øvelsen**

I kombination med brik 10a kan man tage billeder, når man laver en øvelse/byggebrik og bruge dem som visuel support i evalueringen.

➤ **Brik 10c: Refleksion/tjekke ind**

I gennem DS-processen kan det være en god ide at tjekke ind hos deltagerne. Hvordan har de det, har de overskud, er de nervøse, optimistiske osv. Man kan bruge emojikort, eller man kan tegne et termometer på et whiteboard med forskellige skalaer. Det kan f.eks. være fra glad til trist, eller fra træt til frisk, og så kan deltagerne fortælle, hvor de er henne på den skala.

Det er også en god øvelse, som træner hukommelsen, at starte hver dag med en refleksion over, hvad der er sket de andre dage på workshoppen. Man kan bruge billeder som visuel support samt let at læse-håndbogen og processkemaet.

2.3 Viden og færdigheder

Digital historiefortælling-processen dækker følgende områder indenfor grundlæggende færdigheder og andre livsfærdigheder, der er nødvendige for hverdagen. Færdigheder der gør det muligt for deltagerne at være så uafhængige som muligt og dermed hæve livskvaliteten:

- læsefærdigheder (skrivning, læsning, tale)
- kommunikationsegenskaber
- samarbejdsfærdigheder
- lyttefærdigheder
- sociale færdigheder
- kritisk tænkning
- selvreflektion
- selvudfoldelse
- følelsesmæssigt arbejde
- genkende og udtrykke følelser
- kreative færdigheder
- digitale færdigheder
- informationskompetencer
- visuelle færdigheder og mediekendskab
- dramafærdigheder

2.4 Indhold

Deltagerne har mulighed for at fortælle deres egne historier. De kan tale for sig selv. Derfor kan vi ikke bestemme indholdet, fordi hver deltager selv vælger indholdet af historien. Vi kan antage, at deltagerne vil tale om ting, der er vigtige for dem i deres historier. Facilitatoren guider og støtter deltagerne omhyggeligt gennem hvert trin i digital historiefortælling-processen.

2.5 Metoder

- samtale
- forklaring
- demonstration
- observation
- deltagerens egen aktivitet (arbejdet med historien, arbejde med en computer og anden teknologi, det kreative arbejde)
- oplevelsesbaseret læring

2.6 Materielle forhold, undervisningsmateriale og hjælpemidler

Materielle forhold:

- Passende arrangeret og udstyret sted med:
 - teknisk udstyr til hver deltager: en enhed til at arbejde på (computer, bærbar computer eller tablet) med redigeringssoftware og hovedtelefoner, jackstik-splitter
 - andet teknisk udstyr: projektor, højttalere, mikrofon, smartphone, internetforbindelse
- Stille sted til at lave stemmeoptagelse
- Roligt deltagerrum til at slappe af
- Nogle aktiviteter kan udføres i naturen og i de nære omgivelser.

Undervisningsmateriale og hjælpemidler:

- Guide til mennesker med udviklingshæmning: Sådan laver man en digital historie.
- Håndbog for facilitatorer: Digital historiefortælling for mennesker med udviklingshæmning
- Kreative materialer (naturmaterialer, kunstmaterialer, billeder osv.)
- Papir og kuglepenne
- Processkema
- Emojikort

2.7 Evaluering/refleksioner

Evalueringen indeholder følgende aspekter: opnåelse af målene, kvaliteten af digital historiefortælling-processen og deltagerens generelle trivsel.

Evaluering/refleksioner med deltageren:

- Forventninger fra deltageren inden programmets start
- Evaluering efter afslutningen af hver byggeblok i digital historiefortælling-programmet for at kontrollere deltagerens fremskridt:
 - guidet facilitatorsamtale med underspørgsmål
 - et processkema, der følger byggeblokkerne, hvilket bidrager til at øge deltagerens motivation, fordi de selv kan overvåge deres fremskridt. Deltagerne kan se, hvad de allerede har opnået, og hvad de stadig skal gøre. Deltagerne får således feedback på deres fremskridt gennem processen, hvilket vejleder til videre arbejde.

C. Refleksioner/check-in under digital historiefortælling-processen

- Emojikort kan bruges, da deltagerne måske har lettere ved at udtrykke deres følelser gennem dem. Disse kort kan udtrykke følelser som vrede, frygt, tristhed, træthed og glæde, overraskelse, spænding.
- En tegning af et termometer med forskellige skalaer, måske fra glad til trist, og deltagerne kan fortælle, hvor de er og hvorfor på den skala.

Evaluering/refleksioner fra facilitatoren:

- Facilitatorer reflekterer over deres eget arbejde og registrerer vigtige observationer ud fra et perspektiv om videre arbejde med deltagerne og facilitering af nye grupper.
- Facilitator-evalueringsmøder (det tilrådes ikke at facilitere digital historiefortælling-processen alene). Ved slutningen af hver implementeringsdag gennemgås de aktiviteter/byggebrikker, der er udført med deltagerne, hvilket muliggør udveksling af erfaringer og ideer til videre arbejde.

2.8 Deltagerbevis

Ved afslutningen af programmet kan hver deltager modtage et deltagerbevis. I tillæg til beviset, kan der være en oversigt over færdigheder, som den individuelle deltager har udviklet eller opgraderet i digital historiefortælling-processen. Sidstnævnte kan bruges i yderligere planlægning og arbejde med deltageren.

Kilder

Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. New York: Routledge.

Parazajda, D., Bužan, V., Ulaga, J., Pelicon, M., Bajde, S., Grmšek, B. et al. (2000). *Priročnik aktivnosti vseživljenjskega učenja*. Draga: Center Dolfke Boštjančič.

Det europæiske råds henstilling om nøglekompetencer til livslang læring [Online]. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv%3AOJ.C_.2018.189.01.0001.01.ENG&toc=OJ%3AC%3A2018%3A189%3ATOC#ntc1-C_2018189EN.01000101-E0001. Tilgået 14 April 2020

Generalni koncept Zveze Sožitja [Online]. <http://www.zveza-sozitie.si/generalni-koncept.html>. Tilgået 15 October 2020

Osebe z motnjami v duševnem razvoju [Online]. http://www.zveza-sozitie.si/media/uploads/files/2_poglavje.pdf. Tilgået 15 October 2020

Intellectual Disabilities [Online]. <http://www.projectidealonline.org/v/intellectual-disabilities/>. Tilgået 20 October 2020

Izobraževanje odraslih z v motnjo v duševnem razvoju [Online]. <https://revije.ff.uni-lj.si/AndragoskaSpoznanja/article/view/6818/6511>. Tilgået 20 October 2020

Intellectual Disability [Online]. https://do2learn.com/disabilities/CharacteristicsAndStrategies/IntellectualDisability_Characteristics.html. Tilgået 20 October 2020

Day Programming for Aging Adults with Intellectual Disabilities: A review of what is and what should be [Online]. https://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1298&context=gs_rp. Tilgået 12 November 2020

Ličen, N. (2015). *Evalvacija za začetnike: delovni zvezek za učni laboratorij. Ajdovščina: Ljudska univerza Ajdovščina* [Online]. <https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:DOC-U44ASYAY/8a4710bb-a8b8-432f-960f-ee9265236b73/PDF>. Tilgået 4 February 2020

Emotion And Scenario Cards [Online]. <https://do2learn.com/activities/SocialSkills/EmotionAndScenarioCards/EmotionAndScenarioCards.html>. Tilgået 10 December 2020

Projektinformation

DigiStorID - Digital historiefortælling for opkvalificering og styrkelse af borgere med udviklingshæmning.

Partnerorganisationer

Upstream Stories - Danmark

Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä (KPEDU) - Finland

Reykjavíkur Akademían - Island

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

Vsi Tarptautinis darbo kontaktu tinklas - Litauen

Center za izobraževanje in kulturo (CIK) Trebnje - Slovenien

Tilknyttede partnere

Ás Styrktarfélag - Island

European Association for the Education of Adults (EAEA)

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

Program: Erasmus+ program, KA2 Samarbejde for innovation og udveksling af god praksis

Projektnummer: 2018-1-SI01-KA204-046998

DigiStorID projekthjemmeside: <https://digistorid.eu/>



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

Europa-Kommissionens støtte til produktionen af denne publikation udgør ikke en godkendelse af indholdet, som kun afspejler forfatterens egne synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for den brug, der måtte blive gjort af de deri indeholdte oplysninger.