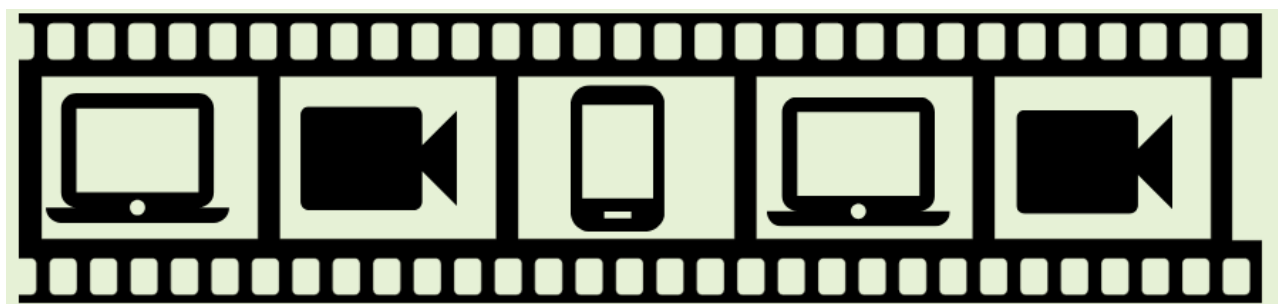


NÁMSKEIÐ Í STAFRÆNUM SÖGUM OG
AÐFERÐAFRÆÐI ÞEIRRA, LÖGUD AÐ ÞÖRFUM OG
SÉRKENNUM FÓLKS MEÐ ÞROSKAHLANIR



Efnisyfirlit

1. ALMENNT.....	3
1.1 Heiti námskeiðs	3
1.2 Grunnur	3
1.3 Markhópur.....	4
1.4 Markmið námskeiðanna.....	4
1.5 Tímalengd námskeiða.....	5
1.6 Skráningarskilyrði, framfarir og námskeiðslok	5
2. SÉRTÆKUR HLUTI.....	6
2.1 Námsstofnun og framkvæmd námskeiða	6
2.2 Hleðslusteinar.....	6
2.3 Þekking og færni	18
2.4 Innihald.....	18
2.5 Aðferðir.....	18
2.6 Efnislegar aðstæður, kennslugögn og stuðningsefni.....	19
2.7 Mat/ígrundun	19
2.8 Þátttökuskírteini	20
Heimildir	21
Upplýsingar um verkefnið	22

1. ALMENNT

1.1 Heiti námskeiðs

Námskeið í Stafrænum sögum lagað að þörfum og sérkennum fólks með þroskahamlanir.

1.2 Grunnur

Leiðtogaráð Evrópusambandsins innleiddi *Tilmæli um lykilhæfni fyrir ævinám (Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning)* í maí 2018. Tilmælin tiltaka átta gerðir lykilhæfni sem eru borgurunum nauðsynlegar fyrir persónulega fullnægju, heilbrigðan og sjálfbæran lífsstíl, ráðningarhæfi, samfélagsvirkni og félagslega aðild (Key Competences for Lifelong Learning, 2019).

Þar segir að öll aðildarríkin skuli „*styðja rétt til vandaðrar menntunar fyrir alla, þjálfunar og ævináms og tryggja öllum tækifæri til að þroska lykilhæfni með því að nýta til fulls Lykilhæfni fyrir ævinám – Evrópskan viðmiðunarramma ... og styðja og styrkja þroska grunnhæfni allra, frá unga aldri og ævina út, sem hluta af ævinámsstefnu landsins; styðja allt námsfólk, líka þau sem búa við fötlun eða hafa sérþarfir, til að nýta getu sína til fulls; styðja við þróun hvers konar grunnhæfni ...*“ (Council Recommendations, 2018).

Viðmiðunarramminn tiltekur átta gerðir lykilhæfni: lestrarhæfni, margmálhæfni, stærðfræðihæfni og hæfni í náttúruvísindum, tækni og verkfræði, tölvuhæfni, persónulega, félagslega og námstæknilega hæfni, ríkisborgarahæfni, frumkvöðlahæfni, hæfni í menningarlegri vitund og tjáningu.

Í gegnum Stafrænar sögur ná þátttakendur – fólk með þroskahömlun – að þroska, uppfæra og æfa margvíslega færni, svo sem: félagslega færni, samskiptafærni, samvinnufærni, hlustunarfærni, lestrarfærni, tölvufærni, lífsleikni sem þarf til að taka fullan þátt í samfélaginu og auka þannig félagsaðild sína. Þátttakendur iðka sjálfsskoðun og vinna með tilfinningar og minningar. Sú valdefling sem aðferðin gerir mögulega er afar mikilvæg. Sjálfsvirðing, sjálfsmynd og stolt fylgja með í ferlinu.

Nám fullorðinna með þroskahamlanir stefnir að eftirfarandi grunnmarkmiðum: að gera þeim kleift að læra alla ævi, að aðstoða þau við að samlagast víðara félagslegu umhverfi, að styrkja sjálfsmynd fullorðinna nemenda og að styrkja skilning þeirra á því að vera fullorðinn einstaklingur þrátt fyrir fötlunina.

Ævinám með mismunandi sniði og ýmsum hætti er sívirkt ferli hjá sérhverjum einstaklingi. Það er sérstaklega mikilvægt fyrir fólk með þroskahamlanir vegna þess að hjá þeim gengur það ferli að gleyma áunninni þekkingu og færni mun hraðar fyrir sig en hjá meirihluta fólks. Námskeið í Stafrænum sögum fyrir fólk með þroskahamlanir einbeitt sér að færni sem skiptir miklu í daglegu lífi og gerir kleift að yfirfæra þessa færni á annað samhengi í lífinu.

Stafrænar sögur skapa vettvang fyrir jaðarsetta hópa eins og fólk með þroskahamlanir til að tjá sig. Það er öflugur tjáningarmiðill sem gerir einstaklingum kleift að koma á framfæri persónubundinni menningu sinni og sögum og að kanna eigin sköpunargáfu. Skapandi starf er mikilvægt fyrir sjálfstjáningu þeirra og einstaklingseðli. Það gerir einstaklinginn mannlegan og dregur fram fjölbreytni, sem er mikilvægt þar sem oft er litið á fólk með þroskahamlanir sem einn einsleitan hóp. Það getur því hlúð að jafnrétti og eflt það. Því getur hún styrkt og hlúð að jöfnuði.

Í viðtölum við sérfræðinga sem vinna með fólki með þroskahamlanir, sem fóru fram í upphafi DigiStorID-verkefnisins, var þörfin fyrir Stafrænar sögur staðfest út frá öllum þessum fyrrnefndu ástæðum. Viðmælendurnir tjáðu okkur ennfremur að alltaf væri þörf á því að vita meira um skjólstæðingana. Þeir greindu einnig frá því að aðrir hópar sem kynnu að hafa áhuga væru ættingjar, vinir, skólafélagar, kennarar, aðstoðarfólk í skólum, og utan vinnutíma myndi verkefnið höfða til almennings sem vill fræðast um fatlanir, samfélög fatlaðra og félög, og sama mætti segja um þá sem taka ákvarðanir.

1.3 Markhópur

Markhópur námskeiða í Stafrænum sögum er fólk með þroskahamlanir sem þarf á því að halda að auka, uppfæra og æfa grunnfærni sem gerir þeim kleift að vera þátttakendur í samfélaginu og auka þannig félagsaðild sína. Í þessum námskeiðum fá þátttakendur tækifæri til að segja sögur sínar og auka um leið grunnfærni sína.

Fullorðnir einstaklingar með miðlungs, alvarlegar og mjög miklar þroskahamlanir eru aldrei alveg sjálfstæðir og þurfa því sérstaka umönnun, aðstoð, handleiðslu og stuðning alla ævi. Ættingjar, persónulegt aðstoðarfólk og aðrir sem þekkja þátttakendurna mjög vel, eru nákomnir þeim og veita þeim viðeigandi stuðning eftir þörfum, geta hjálpað til í ferli Stafrænna sagna. Námskeiðin taka tillit til sérkenna og getu þátttakenda með þroskahamlanir svo að hver og einn geti haft eins mikið gagn af aðferð Stafrænna sagna og hægt er. Leiðbeinandinn leiðir sagnafólkið í gegnum ferli Stafrænna sagna.

1.4 Markmið námskeiðanna

Námskeið í Stafrænum sögum gera þátttakendum kleift:

- að þroska og auka grunnfærni, valdeflir þau til að vera virkari í samfélaginu og eykur félagsaðild þeirra en þannig aukast lífsgæði þeirra,
- að tjá sig í gegnum sögur og að ná áheyrn og skilningi með því að segja persónulegar sögur sínar,
- að koma á framfæri sinni persónulegu menningu og sögum og að kanna eigin sköpunargáfu með því að nota Stafrænar sögur sem miðil kraftmikillar tjáningar,
- að byggja upp jákvæða sjálfsímynd,
- að þroska og styrkja sjálfstjórn og virkni,
- að styrkja eigin löngun til að læra nýja færni,
- að styrkja sjálfstraust og sjálfvirðingu,
- að þroska sjálfsvirðingu og dómgreind með virkri þátttöku í skipulagningu þess sem gera á og samfelldri umhugsun um það það sem lokið er,
- að valdeflast í einstaklingsbundnu ferli.

1.5 Tímalengd námskeiða

Tímalengd námskeiðs ræðst af þátttakendahópnum, sérkennum og getu einstaklinganna, auk starfsemi og skipulags stofnunarinnar þar sem verið er að innleiða aðferðir Stafrænna sagna. Þess vegna eru námskeiðin byggð upp af hleðslusteinum sem hægt er að laga að einbeitingarhæfni og getu þátttakendanna og að starfsháttum hvernar stofnunar fyrir sig.

Samkvæmt reynslu leiðbeinanda innan ramma DigiStorID-verkefnisins væru tvær vikur mátulegur tími fyrir námskeiðsferli.

1.6 Skráningarskilyrði, framfarir og námskeiðslok

Það eru engin skráningarskilyrði. Einstaklingar með þroskahamlanir geta tekið þátt ef þau vilja. Þátttaka í námskeiði krefst einnig samþykkis forsjáraðila ef þátttakandi er ekki sjálfráða.

Það eru engin skilyrði sett um framfarir.

Námskeiðslok: Sá sem tekur virkan þátt í námskeiðinu með aðstoð leiðbeinanda telst hafa lokið því.

2. SÉRTÆKUR HLUTI

2.1 Námsstofnun og framkvæmd námskeiða

Stofnunin sem hyggst efna til námskeiðs í Stafrænum sögum þarf að taka tillit til þarfa hópsins og hvers einstaklings fyrir sig og til annarra kringumstæðna sem kynnu að hafa áhrif á framkvæmdina, svo sem daglegrar rútínu. Námskeiðin eru byggð upp af stuttum lotum er samanstanda af hleðslusteinum sem unnt er að laga að einbeitingarhæfni og getu þátttakendanna og þá er hægt að nýta samtímis annarri iðju þátttakendanna sem tilheyra þjónustu stofnunarinnar.

Framkvæmd námskeiðsins ræðst því af einstökum hleðslusteinum sem gefa kost á ólíkum notkunarmöguleikum – þeir samanstanda af svokölluðum „undirsteinum“, þ.e. ólíkum leiðum til að ná markmiðum hleðslusteinsins, sem unnt er að laga að sérkennum og þörfum þátttakenda eins og kostur er. „Undirsteinarnir“ hvetja þátttakendur til að vinna eins sjálfstætt og kostur er.

Stofnuninni er ráðlagt að fara yfir starfsemi sína og undirbúa rammaáætlun fyrir framkvæmd námskeiðs í Stafrænum sögum.

Aðferð stafrænna sagna felur í sér:

- Hópvinnu
- Einstaklingsvinnu
- Einstaklingsbundna vinnu sem miðast við þarfir og getu þátttakanda
- Paravinnu

2.2 Hleðslusteinir

Hér fer á eftir lýsing á hleðslusteinunum og undirsteinum sem voru þróaðir í DigiStorID-verkefninu. Skýringarmyndin veitir yfirsýn yfir hleðslusteinana og undirsteina. Nánari lýsingu á hleðslusteinunum, undirsteinum og hvernig hægt er að nota þá ásamt ábendingum frá leiðbeinendum, er að finna í handbók fyrir leiðbeinendur.



HLEÐSLUSTEINN 1: Að kynnst hvert öðru/ísbrjótar

Áhersla á: félagsfærni

Fyrsti steinninn er mikilvægur ef þátttakendur þekkjast ekki, eða ef leiðbeinandinn hefur ekki kynnst þátttakendum vel. Hann hjálpar til við að skapa öruggt rými um leið og þátttakendur kynnst hvert öðru hægt og rólega og byrja að opna sig. Hleðslusteinar 1 og 2 (þar sem þátttakendur finna söguna) eru svipaðir, við notum skapandi æfingar og byrjum að segja frá okkur. Hugsanlega finna einhverjir þátttakendur söguna sína strax í fyrsta steininum.

Undirsteinar:

➤ Steinn 1a: Rangt nafnskilti, gott að nota utandyra.

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

➤ Steinn 1b: Að teikna sjálfmynd

Allir þátttakendur fá pappír og eitthvað til að teikna með. Leiðbeinandinn biður alla um að teikna mynd af sjálfum sér. Svo er hægt að sýna hinum ef þau vilja. Allir sýna þá hinum sína mynd, segja frá teikningunni og hvers vegna hún er eins og hún er. Leiðbeinandinn þarf að vera undirbúinn undir að spyrja út í teikninguna og hvetja alla til að segja frá sjálfum sér út frá teikningunni. Teikningarnar er svo hægt að nota seinna í myndbandinu ef þátttakandi óskar þess. Leiðbeinandinn sér til þess að þær séu geymdar.

➤ Steinn 1c: Samtalshringur

Það þá er gott að byrja daginn á samtalshring og að æfa sig í að hlusta hvert á annað. Allir þátttakendur og leiðbeinendur setjast í hring. Það eiga ekki að vera neinir auðir stólar eða „göt“ í hringnum og sitjið það nálægt hvert öðru að allir heyri vel.

Leiðbeinandinn spyr spurningar sem allir fá tækifæri til að svara, hver á eftir öðrum. Flestar spurningarnar beina sjónum að einhverju sem er jákvætt, en leiðbeinandinn getur reynt að tala um erfiðari mál. Þarf að gefa sér tíma til tilfinningalegs stuðning ef þess er þörf.

➤ Steinn 1d: Gjöfin

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

➤ Steinn 1e: Ég hef gaman af . . .

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

➤ Steinn 1f: Uppáhaldsliturinn þinn

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

HLEÐSLUSTEINN 2: Að finna söguna

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

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

Leiðbeinandinn þarf að fylgjast með tilfinningum þátttakendanna þegar þeir segja söguna í fyrsta skipti. Þá verður auðveldara fyrir leiðbeinandann að hjálpa þeim að rifja upp og kannski lýsa þessum tilfinningum þegar þátttakandinn byrjar að skrifa handritið. Leiðbeinandinn þarf að vera meðvitaður um að æfingarnar geta kallað fram sterkar tilfinningar hjá sumum þátttakenda og þarf að gefa tíma til stuðnings ef með þarf.

Undirsteinar:

➤ Steinn 2a: Að teikna

Leiðbeinandinn lætur þátttakendur hafa pappír, blýanta og liti og biður þau um að teikna uppáhaldsstaðinn sinn eða æskuheimili sitt. Þátttakendur geta svo sýnt hinum í hópnum teikninguna og sagt frá henni. Leiðbeinandinn getur t.d. spurt um skynhrif og upplifanir sem tengjast teikningunni, þ.e., lykt, hljóð, liti, bragð, tilfinningar, minningar o.fl.

➤ Steinn 2b: Komdu með mynd

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

➤ Steinn 2c: Póstkortíð

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

➤ Steinn 2d: Persónulegur hlutur

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

➤ Steinn 2e: Ljósmyndaleiðangur, gott utandyra

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

➤ Steinn 2f: Tónlist

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

➤ Steinn 2g: Einstaklingsmiðuð aðstoð við sögugerð

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

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

Þegar efni sögunnar hefur verið valið, þarf að finna aðalatriði hennar. Það er alltaf góð hugmynd að aðstoða þátttakandann við að finna upphafið, miðjuna og endinn. Oft byrja sögur á lýsingu á einhverjum aðstæðum, í miðjukaflanum er vendipunktur, eitthvað gerist sem skiptir máli, og endirinn lýsir nýjum og breyttum aðstæðum. Leiðbeinandinn aðstoðar við að finna vendipunktinn í sögunni og hvað hann þýddi fyrir þátttakandann. Það hjálpar áhorfendum að skilja söguna betur, en það sem skiptir mestu máli er að það hjálpar þátttakandanum í sinni sjálfskoðun.

Leiðbeinandinn aðstoðar þátttakandann við að finna sérstök atvik og við að styðja við þá tilfinningavinnu sem oft fylgir sögugerðinni. Oft byrja þátttakendur á því að lýsa einhverju eða einhverjum sem þeim þykir vænt um. Lýsandi myndbönd eða sögur af þessum toga geta einnig orðið mjög góð til valdeflingar og til að styrkja

sjálfsvitund. Hlutverk leiðbeinandans er að leiðbeina þátttakandanum fetinu frammar í þróun sögunnar. Það bætir auka vídd við söguna og getur stutt við sjálfskoðun og tilfinningavinnu þátttakandans.

Sögur fólks með þroskahömlun fjalla gjarnan um góða hluti í lífi þeirra og eiga því til að vera mjög jákvæðar. Stafræn sögugerð er einnig góð aðferð til að tala um það sem reynist erfitt í lífinu. Þegar leiðbeinandinn aðstoðar við að finna söguna, getur hann spurt spurninga sem leiðir þátttakandann í átt að aðeins erfiðari þáttum lífsins. Þátttakandinn ræður því þó auðvitað algerlega sjálfur hvort hann vilji tala um þessa hluti. Við mælum þó ekki með því að þátttakendur segi frá hlutum sem eru að gerast þessa stundina. Með því er átt við að ef þátttakandinn er að fara í gegnum erfitt tímabil ætti leiðbeinandinn að hvetja viðkomandi til að segja frá einhverju öðru. Ef engan endi er að finna, er þetta kannski ekki rétta sagan. Leiðbeinandinn þarf að hjálpa þátttakandanum á öruggan hátt í gegnum þetta ferli. Ef unnið er með mjög erfiðar sögur er kannski ástæða til að tengja sálfræðing eða annað fagfólk við vinnustofuna til tilfinningalegs stuðnings (nema leiðbeinandinn sé sálfræðingur).

HLEÐSLUSTEINN 3: Að skrifa handrit

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

Það er sama hvernig sagan kemst á pappír, mikið af þeirri vinnu sem unnin var í hleðslusteini 2 fléttast saman við vinnuna með hleðslusteini 3. Þriðji hleðslusteininn fjallar um uppbyggingu sögunnar. Þátttakandinn þarf að ákveða sig hvernig hann vill segja söguna sem hann er búinn að ákveða. Í hvaða röð á að segja hlutina, á hvaða tungumáli, í hvaða stíl o.s.frv. Það er mikilvægt að hafa allt sem einfaldast og notast við talmál umfram ritmál. Ætti að vera eins og að segja góðum vini sögu, stuttar setningar og auðveld orð. Leiðbeinandinn hvetur alla þátttakendur til að segja söguna í fyrstu persónu. Það tryggir að fókusinn sé á reynslu þátttakandans, jafnvel þó sagan sé um einhvern annan.

Handritið ætti ekki að vera lengra en 250-300 orð. Það þýðir myndband sem er u.þ.b. 3-5 mínútur. Ef sá sem segir söguna talar mjög hægt ætti kannski að draga úr orðafjölda.

Undirsteinar:

➤ Steinn 3a: Einstaklingsmiðuð aðstoð við handrit

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

➤ Steinn 3b: Setningar eða stikkorð

Ef þátttakandinn er ekki vel læs er hægt að skrifa handritið í setningum eða stikkorðum sem geta verið til stuðnings þegar kemur að því að taka upp röddina. Sumum þátttakendum finnst líka skemmtilegt að finna upp á stikkorðum fyrst og vinna svo að handritinu með aðstoð leiðbeinandans. Þegar handritið er tilbúið getur verið gott að klippa setningarnar út svo þátttakandinn geti lesið þær eina og eina við raddupptökuna. Stikkorð geta einnig aðstoðað þátttakandann við að segja söguna frjállega þegar raddupptakan fer fram. Það er samt mikill kostur að vinna með handrit svo leiðbeinandinn ætti ávallt að hafa það sem markmið.

➤ Steinn 3c: Myndrænt handrit

Ef þátttakandinn er ólæs getur verið gagnlegt að útbúa handrit með myndum (e. storyboard). Það getur verið hefðbundið söguborð með ferningsreitum á pappír sem þátttakandinn getur teiknað einfaldar myndir í eða skrifað lykilorð til að tákna atburðarásina. Reitirnir geta líka verið stærri, t.d. eitt A4 blað fyrir hverja teikningu. Einnig er hægt að nota ljósmyndir eða blöndu af þessu ef það styður við sögu þátttakandans og styður við minni þátttakandans um söguna þegar röddin verður tekin upp og myndin er klippt.

➤ Steinn 3d: Að skrifa fyrir þátttakandann

Auðvitað viljum við helst að þátttakandinn geri allt sem hann getur gert sjálfur en það getur orðið nauðsynlegt að leiðbeinandinn skrifi fyrir þátttakandann. Ef þátttakandinn getur ekki talað sjálfur og leiðbeinandinn þarf þess vegna að taka þátt í raddupptöku seinna, getur verið gott að hafa greinargott handrit fyrir leiðbeinandann sem á að lesa það upphátt í upptökunni. Handritið á eingöngu að byggja á því sem þátttakandinn segir, hvort það sem það er með raddmáli, teikningum, ljósmyndum eða öðru.

➤ Steinn 3e: Að taka upp söguna án handrits

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

HLEÐSLUSTEINN 4: Söguhringur

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

Söguhringurinn er grundvallaratriði í stafrænni sögugerð. Það er hér sem þátttakendur deila sögu sinni með öðrum í fyrsta skipti og fá endurgjöf frá hinum þátttakendunum. Uppbyggileg endurgjöf stuðlar að stolti þátttakenda af þeirri vinnu sem unnin hefur verið og er hvatning til að halda áfram. Sumum þátttakendum getur reynst erfitt að veita uppbyggilega endurgjöf, en það er góð æfing og ýtir undir góðan anda innan hópans. Leiðbeinandinn skapar öruggt rými, tryggir aðgengi að herbergi þar sem enginn mun trufla og setjist þar í hring. Leiðbeinandinn passar upp á að engin auð bil sé milli þátttakenda og að engir þátttakendur sitji fyrir utan hringinn. Leiðbeinandinn sér um að hópurnir komi sér saman um reglur söguhringsins um að enginn grípi fram í fyrir neinum og að allir hlusti og sýni hinum virðingu þegar þeir veita endurgjöf.

Undirsteinar:

➤ Steinn 4a: Að lesa handritið upphátt

Þátttakendur skiptast á að lesa drög að handritinu upphátt. Þau fá tækifæri til að segja nokkur orð á undan og á eftir ef þau vilja. Þátttakendur fá nokkurn veginn jafn langan tíma til að segja frá og taka við endurgjöf. Það fer þó eftir lestrargetu hvers og eins. Það getur verið erfitt og tekið á tilfinningalega fyrir suma þátttakendur. Þess vegna þarf leiðbeinandinn að tryggja að þau hafi aðgang að viðeigandi stuðningi, líka þegar allt er afstaðið. Leiðbeinandinn tryggir að enginn trufla á meðan þátttakandi er að deila sögunni sinni.

➤ Steinn 4b: Að segja söguna eftir minni

Ef þátttakandinn er ekki með skrifað handrit eða getur ekki lesið, er honum eða henni auðvitað velkomið að segja söguna eftir minni. Leiðbeinandinn tryggir að þátttakendur haldi sig innan tímamarka og einnig að þeir haldi sig við söguna sem þeir vilja segja.

➤ Steinn 4c: Leiðbeinandinn les handritið

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

HLEÐSLUSTEINN 5: Raddupptaka

Áhersla á: upplestur, læsi, tæknilega færni

Raddupptakan er mjög persónulegur þáttur í myndbandinu, sem hjálpar við að ljá sögunni merkingu. Það getur verið óþægilegt að hlusta á upptöku af eigin rödd en það er mikilvægt að heyra í sögumanninum ef það er hægt. Það er hægt að taka upp hljóð á flestum snjallsímum með ágætis útkomu. Auðvelt er að finna ókeypis upptöku-app. Það er auðvelt að nota snjallsímann því hann getur virkað minna ógnvekjandi en stór hljóðnemi. Þátttakendur eru oft vanir því að nota þá og þá þarf ekki að fjárfesta í fleiri græjum. Leiðbeinandinn getur notað hljóðnema annað hvort með símanum eða tengdan við tölvu.

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

Nauðsynlegt er að finna sér hljóðlátan stað þar sem þátttakandanum líður vel til að taka lesturinn upp. Sums staðar er það erfitt, en leiðbeinandinn þarf að undirbúa það fyrir fram.

Undirsteinar:

➤ Steinn 5a: Að taka upp söguna

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

➤ Steinn 5b: Að taka upp eftir minni

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

➤ Steinn 5c: Endurtekning

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

➤ Steinn 5d: Leiðbeinandi/ein hver annar les handritið

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

HLEÐSLUSTEINN 6: Að búa til myndir

Áhersla á: sköpun, tæknilega færni, samvinnu

Myndefni sögunnar þarf að vera í samræmi við innihald hennar. Myndefnið þarf þó ekki að fylgja orðum sögumanns bókstaflega. Myndir geta staðið fyrir hugmyndir eða tilfinningar sem bæta nýrri vídd við söguna. Þegar þessi hleðslusteinn er tekinn fyrir er mikilvægt að leiðbeinandinn hafi efnivið í föndur við hendina, til dæmis blöð, blýanta, liti og gömul tímarit o.s.frv. Leiðbeinandinn þarf einnig að huga að því hve mikill tími er til ráðstöfunar. Ef leiðbeinandinn býður t.d. upp á vatnsliti, þurfa þátttakendur að hafa nægan tíma til að nota þá. Leiðbeinandinn þarf einnig að tryggja að þátttakendur hafi aðgang að gömlum myndaalbúmum eða myndasöfnum á netinu/í tölvunni og myndavél (snjallsímar og spjaldtölvur duga).

Undirsteinar:

➤ Steinn 6a: Að finna myndir í myndaalbúmum eða á netinu

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

➤ Steinn 6b: Að taka myndir/myndbönd

Önnur einföld og skapandi leið til að afla myndefnis getur verið að taka nýjar myndir eða myndbönd. Möguleikarnir eru óþrjótandi. Hægt er að taka myndir af fólki sem kemur fram í sögunni, myndir af stöðum eða hlutum sem koma fyrir í sögunni eða sviðsetja atriði úr sögunni. Það er alltaf hægt að finna eitthvað til að ljósmynda sem getur táknað eitthvað sem kemur fyrir í sögunni. Þátttakendur geta beðið aðra þátttakendur um að vera „leikarar“ eða „fyrirsætur“ fyrir ljósmyndirnar og þannig unnið saman og stuðlað að hópefli.

➤ Steinn 6c: Teikningar/málverk

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

➤ Steinn 6d: Söguborð/Myndrænt handrit

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

HLEÐSLUSTEINN 7: Tónlist og hljóð

Áhersla á: sköpun, tæknilega færni

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

Undirsteinar:

➤ Steinn 7a: Finna tónlist á netinu

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

➤ Steinn 7b: Að skapa sína eigin tónlist eða hljóð

Þátttakendurnir geta skapað sína eigin tónlist eða jafnvel skapað tónlist hvert fyrir annað ef tími og aðstæður bjóða upp á það. Með þessu móti þarf ekki að hafa áhyggjur af höfundarréttarmálum og sögurnar verða enn persónulegri. Þátttakendur geta spilað á hljóðfæri, slegið létt á gítarstrengi og píanónótur, jafnvel raulað og klappað, tekið upp fótatak eða bjölluhljóm, allt eftir getu.

➤ Steinn 7c: Leiðbeinandi stingur upp á tónlist

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

➤ Steinn 7d: Hljóðleiðangur, gott utandyra

Leiðbeinandinn getur farið í göngutúr með þátttakendum, einum eða fleiri, takið með ykkur snjallsíma eða annað tæki til að taka upp hljóð. Leiðbeinandinn biður þátttakandann um að hlusta eftir hljóðum í umhverfinu. Hugsanlega má finna einhver hljóð sem passað gætu vel með sögunni. Ef sagan tengist ákveðnu umhverfi má jafnvel fara á sambærilegan stað til að finna viðeigandi hljóð.

HLEÐSLUSTEINN 8: Að klippa söguna saman

Áhersla á: tæknilega færni, uppbyggingu og framvindu sögu

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

Hver sem sér um handavinnuna, þá er mikilvægt að passa upp á að hugverkið sé algjörlega þátttakandans. Leiðbeinandinn þarf að gæta þess að eigin skoðanir og hugmyndir hafi ekki áhrif á lokaafurðina.

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

Þessi hluti ferlisins getur einnig verið leiðbeinendum erfiður, sérstaklega ef þeir hafa ekki mikla reynslu af tölum. Það er því gott að hafa leiðbeinenda á staðnum sem er vel að sér í tæknimálum og getur tæklað ýmis vandamál sem upp geta komið. Flestir geta þó klórað sig áfram með smá undirbúnings- og rannsóknarvinnu. Leiðbeinendur geta kynnt sér klippiforritið sem á að nota í ferlinu, oft má finna kennslumyndbönd á netinu. Besta leiðin til að kynna forritunum og ferlinu er að gera eigin sögu.

➤ Steinn 8a: Lokafrágangur og útflutningur

Leiðbeinendur þurfa ávallt að tryggja að þátttakendum gefist tími til að útbúa kreditlista. Sum forrit bjóða upp á þann möguleika að setja inn kreditlista, en annars er hægt að skrifa þá á blað og setja inn sem mynd. Ef þátttakandi á erfitt með að skrifa sjálfur gæti leiðbeinandi skrifað fyrir hann og þátttakandinn svo jafnvel hermt eftir skriftinni á annað blað.

Það getur tekið nokkurn tíma að flytja söguna út úr forritinu sem myndbandsskrá. Þegar allir eru búnir að vista sögurnar sínar sem myndbandsskrár, safnið þeim þá saman á einn stað (t.d. á minniskubb) svo hægt sé að halda sýningu.

HLEÐSLUSTEINN 9: Sýning og veisla

Áhersla á: félagsfærni, miðlun, hlustun og endurgjöf

Fyrst og fremst þarf að ganga úr skugga um að þátttakendur vilji sýna hinum söguna sína. Yfirleitt er sýningin aðeins hugsuð fyrir þá sem tóku þátt í vinnustofunni, en hægt er að bjóða fleiri áhorfendum, eins og fjölskyldu eða vinum. Þetta er að sjálfsgöðu ákveðið í samráði við þátttakendur vinnustofunnar. Leiðbeinandinn þarf að ganga úr skugga um að þátttakendur vilji sýna söguna sína. Ekki sýna sögu þátttakanda ef sá þátttakandi getur ekki verið með á sýningunni. Þetta er persónuleg saga þeirra og þurfa þeir að vera til staðar þegar sagan er sýnd í fyrsta skipti.

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

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

Ef þátttakendum reynist erfitt að veita endurgjöf, hafa stór spjöld með tjáknum (e. emojis) gefið góða raun. Fyrir sýninguna þarf leiðbeinandinn að útskýra hvað hvert tjákn merkir. Ekki nota reið eða móðgandi tjákn, heldur jákvæð, döpur, hissa og svo framvegis. Passið að allir áhorfendur hafi eintak af hverju tjákni fyrir sýninguna svo áhorfendur geti sýnt þau tjákn sem þeim finnst passa best eftir hverja sögu. Ef einhver áhorfandi vill veita munnlega endurgjöf, þarf leiðbeinandinn að sjá til þess að endurgjöfin beinist aðeins að viðeigandi sögu svo athyglin beinist ekki annað. Það er mikilvægt að allir þátttakendur og sögurnar þeirra fái jafnlangan tíma og rými, óháð því hvort þau eru opin eða hlédræg.

HLEÐSLUSTEINN 10: Mat/ígrundun með þátttakanda

Áhersla á: ígrundun, tilfinningar

Það er mikilvægt að meta verkefni sem tekist er á við með þátttakandanum reglulega í gegnum ferlið. Ekki síst ef leiðbeinandi stefnir á að nota aðferðina aftur og þá með öðrum þátttakendum. Slík ígrundun hjálpar leiðbeinandanum við að taka stöðuna hjá þátttakandanum og fá tilfinningu fyrir hvernig honum líður. Hlutar ferlisins geta tekið á þátttakandann og valdið tilfinningaróti og streitu. Það er hlutverk leiðbeinandans að passa að þátttakendur fái þann tilfinningalega stuðning sem þau þarfnast.

Leiðbeinandinn getur stýrt samtalinu með spurningum og notað tjákn við mat og ígrundun. Sumum þátttakendum gæti þótt gagnlegt að nota tjákn-spjöld til þess að lýsa tilfinningum sínum. Í þeim tilvikum er við hæfi að notast einnig við „neikvæðari“ tjákn (t.d. reiði) sem ekki voru notuð við endurgjöf við sýninguna.

Stöðutaflan sem fylgir hleðslusteininum getur verið gagnlegt verkfæri fyrir matsferlið. Stöðutaflan er stórt kort af sögugerðarferlinu sem teiknað er upp á pappa eða töflu. Taflan á að vera öllum sýnileg. Á henni koma fram nöfn allra þátttakenda og allir hleðslusteinir ferlisins. Það er góð hugmynd að láta þátttakendur sjálfa skrifa nafnið sitt á stöðutöfluna. Þau merkja svo við eftir að hafa klárað hvern hleðslustein sem markar skýr skil milli hvers skrefs í ferlinu. Það er jafnvel hægt að gera með lítilli teikningu. Þetta hjálpar leiðbeinendum að sjá hversu langt hver þátttakandi er kominn í ferlinu en hjálpar þátttakendum einnig við að sjá árangur sinn, hvað sé framundan og hvetur þau áfram.

Undirsteinar:

➤ Steinn 10a: Mat eftir hvert verkefni

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

➤ Steinn 10b: Mat með mynd af verkefninu

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

➤ Steinn 10c: Ígrundun/athugun á líðan

Það er gott að taka stöðuna á líðan þátttakenda reglulega á meðan á ferlinu stendur. Spyrja hvernig þau upplifi ferlið, hvort þau séu stressuð, bjartsýn o.s.frv. Leiðbeinandinn getur notað tjákn-spjöld eða útbúið skala frá gleði til sorgar og beðið þátttakendur um að staðsetja sig á honum.

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

2.3 Þekking og færni

Í stafrænni sögugerð er komið inn á þekkingu og færni á eftirfarandi sviðum grunnfærni og annarar færni sem nauðsynleg er í daglegu lífi og gerir þátttakendum kleift að vera eins sjálfstæð og mögulegt er og eflir þannig lífsgæði:

- læsi (skrifa, lesa, tala)
- samskiptafærni
- samstarfsfærni
- hlustun
- félagsfærni
- gagnrýnin hugsun
- sjálfskoðun
- tjáning
- tilfinningar
- að þekkja og tjá tilfinningar
- sköpunarfærni
- stafræn færni
- upplýsingalæsi
- mynd- og miðlalæsi
- uppbygging frásagnar

2.4 Innihald

Þátttakendum gefst tækifæri til að segja sína sögu. Þau geta tjáð sína skoðun. Við getum því ekki ákveðið innihaldið, hver og einn þátttakandi velur söguefnið sjálfur. Við gerum ráð fyrir að það sem þátttakendur segja frá sé þeim mikilvægt. Leiðbeinandinn leiðbeinir og styður þátttakendur vandlega í hverju skrefi í ferli stafrænnar sögugerðar.

2.5 Aðferðir

- samtal
- útskýring
- sýnikennsla
- eftirtekt
- vinna þátttakandans (vinna með sögu, vinna með tölvu og aðra tækni, persónuleg sköpun)
- reynslutengt nám

2.6 Efnislegar aðstæður, kennslugögn og stuðningsefni

Efnislegar aðstæður og rammar:

- A. Hentugt rými þar sem er:
 - Tækjabúnaður fyrir hvern og einn þátttakanda: vinnutæki (tölva, fartölva eða spjaldtölva) með klippiforriti og heyrnartólum, „splitter“ sem er millistykki til að tengja tvenn heyrnartól.
 - Önnur tæki: skjávarpi, hátalarar, hljóðnemi, snjallsími, net-tenging.
- B. Hljóðlátur staður til að taka upp rödd.
- C. Hljóðlát herbergi þar sem þátttakendur geta hvílt sig.
- D. Sum verkefni er hægt að gera utandyra í nágrönninu.

Námsgögn og stuðningsefni:

- A. Handbók fyrir þátttakendur: Að búa til stafræna sögu - Handbók fyrir fólk með þroskahömlun
- B. Handbók fyrir leiðbeinendur: Vinnustofa í stafrænni sögugerð fyrir fólk með þroskahömlun
- C. Efniviður í föndur sem leiðbeinandi undirbýr (trjágreinar, blóm, steinar, myndefni ...).
- D. Pappír og blýantar.
- E. Stöðutafla.
- F. Tjákn-spjöld.

2.7 Mat/ígründun

Matið beinist að eftirfarandi þáttum: hafa markmið náðst, gæði vinnustofu/ferlis í stafrænni sögugerð ásamt almennri velferð þátttakandanna.

Mat/ígründun með þátttakanda:

- A. Væntingar þátttakandans í byrjun námskeiðs.
- B. Mat eftir hvern hleðslustein í vinnustofu í stafrænni sögugerð til að taka stöðuna á framvindu hjá þátttakanda:
 - Leiðbeinandinn stýrir samtali með spurningum
 - Stöðutafla sem fylgir hleðslusteinunum og hvetur þátttakendur sem geta sjálf fylgst með framvindunni. Þátttakendur get séð hverju þeir hafa lokið og hvað þeir eiga eftir að gera. Þátttakendur fá endurgjöf á ferlið á meðan á vinnustofunni stendur sem getur verið leiðbeinandi fyrir áframhaldandi vinnu.
- C. Mat/stöðumat á meðan á vinnustofunni stendur:
 - Tjákn-spjöld er hægt að nota vegna þess að þátttakendum finnst stundum auðveldara að tjá tilfinningar sínar með tjákn-spjöldum. Spjöldin geta tjáð tilfinningar eins og reiði, ótta, depurð, þreytu og gleði, undrun, spennu.
 - Hægt er að útbúa skala, t.d. frá gleði til sorgar og biðja þátttakendur um að staðsetja sig á honum.

Mat/ígrundun leiðbeinandans:

- Leiðbeinendur þurfa að ígrunda eigið framlag og skrá hjá sér það sem gæti nýst þeim í framtíðinni í starfi með nýjum hópum.
- Á matsfundum leiðbeinenda í lok dagsins (ekki er ráðlegt að vera eini leiðbeinandinn á vinnustofu í stafrænni sögugerð) gefst tækifæri til að meta verkefni/hleðslusteinana sem þátttakendur hafa lokið, skiptast á reynslu og hugmyndum sem geta nýst í framhaldinu.

2.8 Þáttökuskírteini

Í lok vinnustofunnar á hver þátttakandi að fá skírteini til vitnis um þátttöku. Sem viðauki við skírteinið gæti verið yfirlit yfir þá færni sem viðkomandi einstaklingur hefur þróað eða styrkt á vinnustofunni í stafrænni sögugerð. Það mætti nota í áframhaldandi starfi með viðkomandi þátttakanda.

Heimildir

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.

Council recommendation on key competences for lifelong learning [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. Skođađ 14. apríl 2020

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

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

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

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

Intellectual Disability [Online]. https://do2learn.com/disabilities/CharacteristicsAndStrategies/IntellectualDisability_Characteristics.html. Skođađ 20. október 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. Skođađ 12. nóvember 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>. Skođađ 4. febrúar 2020

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

Upplýsingar um verkefnið

DigiStorID - Stafræn sögugerð (e. Digital Storytelling) sem aðferð til að auka færni og valdefla nemendur með þroskahömlun

Námskeið og aðferðafræði var þróað af samstarfi um DigiStorID-verkefnið.

Samstarfsaðilar

Upstream Stories - Danmörku

Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä (KPEDU) - Finnlandi

ReykjavíkAkademían - Íslandi

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

Vsi Tarptautinis darbo kontaktu tinklas (ILCN) - Litáen

Center za izobraževanje in kulturo Trebnje (CIK) - Slóveníu

Aðrir samstarfsaðilar

Ás Styrktarfélag - Íslandi

European Association for Education of Adults (EAEA)

Varstveno delovni center (VDC) Novo mesto - Slóveníu

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

Verkefnisnúmer: 2018-1-SI01-KA204-046998

Heimasíða DigiStorID-verkefnisins <https://digistorid.eu/>



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

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