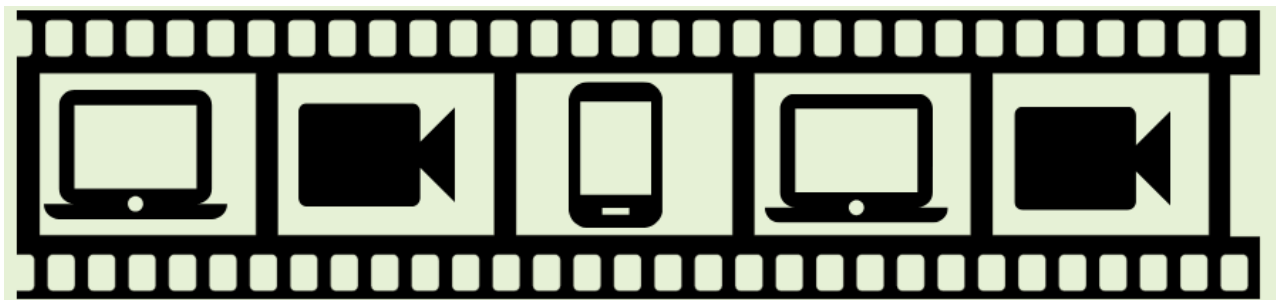


PROGRAM IN METODOLOGIJA DIGITALNEGA
PRIPOVEDOVANJA ZGODB, PRILAGOJENA POTREBAM
IN ZNAČILNOSTIM OSEB Z MOTNJAMI V DUŠEVNEM
RAZVOJU



Vsebina

1. SPLOŠNI DEL	3
1.1 Ime programa	3
1.2 Utemeljitev	3
1.3 Ciljna skupina	4
1.4 Cilji izobraževalnega programa	4
1.5 Trajanje programa	5
1.6 Pogoji za vključitev v program, napredovanje in zaključek.....	5
2. POSEBNI DEL.....	6
2.1 Organizacija izobraževanja in izvedba programa.....	6
2.2 Gradniki	6
2.3 Znanje in spretnosti.....	18
2.4 Vsebina	18
2.5 Metode	18
2.6 Materialni pogoji, učni materiali in pripomočki.....	19
2.7 Vrednotenje/razmislek.....	19
2.8 Potrdilo o udeležbi	20
Viri	21
Informacije o projektu.....	22

1. SPLOŠNI DEL

1.1 Ime programa

Program Digitalnega pripovedovanja zgodb, prilagojen potrebam in značilnostim oseb z motnjami v duševnem razvoju

1.2 Utemeljitev

Evropski svet je maja 2018 sprejel *Priporočilo o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje*, v katerem je opredeljenih osem ključnih kompetenc, ki jih državljanji potrebujejo za osebnostno izpolnitev, zdrav in trajnosten način življenja, zaposljivost, aktivno državljanstvo in socialno vključevanje (Ključne kompetence za vseživljenjsko učenje, 2019).

Države članice bi morale *"podpirati pravico do kakovostnega in vključujočega izobraževanja, usposabljanja in vseživljenjskega učenja ter zagotavljati priložnost za vse, da razvijejo ključne kompetence s polno uporabo okvira 'Ključne kompetence za vseživljenjsko učenje — evropski referenčni okvir' ... in v okviru nacionalnih strategij za vseživljenjsko učenje podpirati in okrepiti razvoj ključnih kompetenc za vse od zgodnjega otroštva in skozi vse življenje; podpirati vse učence, tudi tiste, ki se soočajo s prikrajšanostjo ali imajo posebne potrebe, pri uresničevanju njihovega potenciala; podpirati razvoj ključnih kompetenc ..."* (Priporočilo Sveta, 2018).

Referenčni okvir določa osem ključnih kompetenc: pismenost, večjezičnost, matematična, naravoslovna, tehniška in inženirska kompetenca, digitalna kompetenca, osebnostna, družbena in učna kompetenca, državljanska kompetenca, podjetnostna kompetenca, kulturna zavest in izražanje.

V procesu Digitalnega pripovedovanja zgodb udeleženci – osebe z motnjami v duševnem razvoju – razvijajo, nadgrajujejo in utrjujejo različne spretnosti, kot so: družbene spretnosti, spretnosti komuniciranja, spretnosti sodelovanja, spretnosti poslušanja, pismenost, digitalne spretnosti, življenjske spretnosti, ki so potrebne za zagotavljanje polnega sodelovanja v družbi in s tem večje socialne vključenosti. Udeleženci vadijo razmišljanje o sebi, delo s čustvi in pomnjenje. Opolnomočenje, ki ga omogoči ta metoda, je izjemnega pomena, saj gradi samozavest, samopodobo in ponos.

Izobraževanje odraslih z motnjami v duševnem razvoju ima naslednje temeljne cilje: jim omogočiti vseživljenjsko učenje, jim pomagati pri vključevanju v širše družbeno okolje, okrepiti samopodobo učečih se odraslih učencev ter podpirati njihovo razumevanje, da so kljub motnjam odrasle osebe.

Vseživljenjsko učenje v različnih oblikah in na različne načine je stalen proces vsakega človeka. Še posebej je pomemben za osebe z motnjami v duševnem razvoju, ker pri njih proces pozabljanja usvojenega znanja in spretnosti poteka veliko hitreje, kot pri večini populacije. Program Digitalnega pripovedovanja zgodb za osebe z motnjami v duševnem razvoju se osredotoča na spretnosti, pomembne za vsakdanje življenje in omogoča možnost prenosa teh spretnosti na druge življenjske kontekste.

Digitalno pripovedovanje zgodb marginalizirani skupini, kot so osebe z motnjami v duševnem razvoju, ponuja platformo za izražanje. Gre za učinkovito obliko medijskega izražanja, ki posameznikom omogoča, da postavijo v ospredje osebno kulturo in zgodbe ter raziščejo lastno ustvarjalnost. Ustvarjalno delo je pomembno, saj lahko skozenj izrazijo sebe in svojo individualnost. Počloveči posameznika in pokaže

raznolikost, kar je pomembno, saj se osebe z motnjami v duševnem razvoju pogosto obravnava kot homogeno skupino. S to metodo negujemo in spodbujamo enakopravnost.

Intervjuji s strokovnjaki, ki delajo z osebami z motnjami v duševnem razvoju, izvedeni na začetku projekta DigiStorID, so iz zgoraj navedenih razlogov potrdili potrebo po metodi Digitalnega pripovedovanja zgodb, intervjuvanci pa so se strinjali, da vedno obstaja potreba po boljšem poznavanju uporabnikov. Menili so tudi, da druge zainteresirane strani predstavljajo družinski člani, prijatelji, sošolci, učitelji, osebni asistenti pri pouku in v prostem času, ljudje, ki se želijo poučiti o motnjah, združenja in skupnosti za osebe z motnjami ter tudi nosilci odločanja.

1.3 Ciljna skupina

Ciljna skupina programa Digitalno pripovedovanje zgodb so osebe z motnjami v duševnem razvoju, ki morajo za povečanje svoje socialne vključenosti razvijati, nadgrajevati in utrjevati temeljne spretnosti, ki jim omogočajo sodelovanje v družbi. Udeleženci imajo s tem programom priložnost pripovedovati svoje zgodbe, hkrati pa izboljšati svoje temeljne spretnosti.

Odrasle osebe z zmernimi, težjimi in težkimi motnjami v duševnem razvoju niso nikoli popolnoma samostojne, zato potrebujejo posebno skrb, pomoč, usmerjanje in podporo vse življenje. Pri procesu Digitalnega pripovedovanja zgodb lahko pomagajo družinski člani, osebni pomočniki, osebe, ki udeležence dobro poznajo, so jim blizu in jim nudijo ustrezno pomoč in podporo glede na njihove potrebe. Program upošteva posebne značilnosti in sposobnosti udeležencev z motnjami v duševnem razvoju in jim tako pomaga, da imajo kar največ koristi od metode Digitalnega pripovedovanja zgodb. Facilitator je vodnik, ki pripovedovalca zgodbe popelje skozi celoten postopek Digitalnega pripovedovanja zgodb.

1.4 Cilji izobraževalnega programa

Program Digitalno pripovedovanje zgodb udeležencem omogoča:

- da razvijajo ali okrepijo temeljne spretnosti, kar jih opolnomoči za lažje sodelovanje v družbi in prispeva k njihovi socialni vključenosti in s tem omogoča boljšo kakovost življenja,
- da se izrazijo s pomočjo pripovedovanja osebnih zgodb in da je njihov glas slišan in prepoznan,
- da predstavijo osebno kulturo in zgodbe ter raziščejo svojo ustvarjalnost z uporabo Digitalnega pripovedovanja zgodb kot učinkovite oblike medijskega izražanja,
- da razvijajo pozitivno samopodobo,
- da razvijajo in okrepijo samoregulacijo in funkcionalnost,
- da okrepijo lastno motiviranost za usvajanje novih spretnosti,
- da okrepijo samozaupanje in samospoštovanje,
- da razvijajo samozavest in spretnosti vrednotenja skozi aktivno sodelovanje v procesu načrtovanja aktivnosti in sproti razmislek o opravljenih dejavnostih,
- da okrepijo opolnomočenje kot individualni proces.

1.5 Trajanje programa

Trajanje programa je odvisno od udeležencev v skupini, njihovih značilnosti in sposobnosti ter dejavnosti organizacije, v kateri se izvaja metoda Digitalnega pripovedovanja zgodb. Zato je program sestavljen iz gradnikov, ki jih je mogoče prilagoditi koncentracijskemu razponu in sposobnostim udeležencev ter obstoječemu urniku vsake organizacije.

Na podlagi izkušenj facilitatorjev v projektu DigiStorID je priporočljivo, da se program izvede v dvotedenskem obdobju.

1.6 Pogoji za vključitev v program, napredovanje in zaključek

Pogojev za vključitev v program ni. Osebe z motnjami v duševnem razvoju lahko sodelujejo na podlagi lastne odločitve. Za sodelovanje v programu je potrebno tudi soglasje zakonitih skrbnikov, če je udeleženec pod skrbništvom.

Pogojev za napredovanje v programu ni.

Pogoji za zaključek programa: aktivno sodelovanje v programu s pomočjo facilitatorja.

2. POSEBNI DEL

2.1 Organizacija izobraževanja in izvedba programa

Organizacija, ki izvaja program Digitalnega pripovedovanja zgodb, mora upoštevati potrebe skupine in vsakega posameznika ter vse okoliščine, ki lahko vplivajo na potek izvedbe, kot je na primer vsakodnevna rutina udeležencev. Program se izvede v kratkih sklopih in je sestavljen iz gradnikov, ki jih je mogoče prilagoditi možnostim koncentracije in sposobnostim udeležencev, in ki se lahko uporabljajo hkrati z drugimi dejavnostmi za udeležence v okviru storitev, ki jih nudi organizacija.

Izvedba programa torej poteka v skladu s posameznimi gradniki z različnimi možnostmi uporabe – sestavljeni so iz podgradnikov, različnih načinov za doseganje ciljev gradnikov, ki omogočajo največjo možno prilagodljivost značilnostim in potrebam udeležencev. Ti podgradniki udeležencem omogočajo kar največjo stopnjo samostojnosti pri delu.

Priporočljivo je, da organizacija preuči svoje trenutne dejavnosti in oblikuje okvirni načrt za izvedbo programa Digitalno pripovedovanje zgodb.

Metoda Digitalnega pripovedovanja zgodb vključuje:

- Skupinsko delo
- Individualno delo
- Individualizirano delo na podlagi potreb in sposobnosti udeleženca
- Delo v parih

2.2 Gradniki

Spodnja shema prikazuje pregled gradnikov in podgradnikov, razvitih v projektu DigiStorID. Sledi njihov opis. Podrobnejši opis gradnikov, podgradnikov in njihovega izvajanja z nasveti za facilitatorje se nahajajo v priložniškem priročniku za facilitatorje.



GRADNIK 1: Spoznavanje drug drugega/poživitvene igre

Razvijamo/nadgrajujemo: socialne spretnosti

Prvi gradnik je pomemben, če se udeleženci med seboj ne poznajo ali če facilitator udeležencev ne pozna dovolj dobro. Pomaga ustvariti varen prostor, v katerem se udeleženci počasi spoznavajo in pričenjajo deliti majhne podrobnosti o sebi. Gradnik 1 je podoben gradniku 2 (kjer udeleženci najdejo svojo zgodbo), saj vključuje ustvarjalne vaje in sodelovanje, in lahko se zgodi, da udeleženci že v gradniku 1 najdejo zgodbo, ki jo želijo povedati.

Podgradniki:

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

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

➤ Gradnik 1b: Risanje avtoportreta

Udeleženci dobijo prazen list papirja in nekaj, s čimer bodo risali. Facilitator jih prosi, naj se narišejo. Če želijo to deliti z drugimi, jim pokažejo svoj portret, opišejo risbo in razložijo, zakaj so se tako narisali. Facilitator postavlja vprašanja o risbi in jih tako poskuša spodbuditi, da povedo nekaj o sebi. Če želijo, lahko pripovedovalci zgodb risbe kasneje uporabijo v svojih filmih, zato facilitator poskrbi, da se risbe shranijo.

➤ Gradnik 1c: Krog delitve

Krog delitve je dobra vaja za začetek dneva in za učenje, kako prisluhniti drug drugemu. Facilitator in udeleženci se usedejo v krog. Sedijo dovolj blizu skupaj, da se med seboj slišijo, v krogu ni praznih stolov ali večjih "lukenj".

Facilitator postavlja vprašanja, na katera imajo dovolj časa izmenično odgovarjati vsi udeleženci. Mnoga vprašanja se osredotočajo na pozitivno izkušnjo, facilitator pa lahko govori tudi o težjih temah. V tem primeru je na voljo čas za nudenje čustvene podpore.

➤ Gradnik 1d: Darilo

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

➤ Gradnik 1e: Všeč mi je ...

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

➤ **Gradnik 1f: Najljubša barva**

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

GRADNIK 2: Iskanje zgodbe

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

V drugem gradniku skuša facilitator z udeleženci aktivirati spomin in razmišljanje o sebi. To doseže z vrsto ustvarjalnih vaj in s sodelovanjem v skupini, tako da udeleženci obudijo spomine, ki bodo osnova zgodbe, ki bi jo želeli povedati. Vaje delujejo na različnih ravneh in dobro je, da jih facilitator uporabi čim več. Zavedati se mora, da lahko nekatere udeležence zmede, če so že našli zgodbo, ki jo želijo povedati, nato pa morajo skozi vaje pripovedovati druge zgodbe. Facilitator mora spoznati udeležence in presoditi, koliko vaj bo zanje koristnih. Če so udeleženci našli več zgodb, jim facilitator pomaga najti zgodbo, ki jo želijo povedati, po koncu skupinskih vaj, ko se prične individualno ustvarjanje zgodb.

Facilitator poskuša opazovati čustva udeležencev, ko zgodbo pripovedujejo prvič. Tako jim lažje pomaga ponovno najti in opisati ta čustva, ko delajo zapis zgodbe. Facilitator se mora zavedati, da so lahko te vaje za nekatere udeležence zelo čustvene, in mora dovolj časa nameniti podpori, če je to potrebno.

Podgradniki:

➤ **Gradnik 2a: Risba**

Facilitator udeležencem razdeli papir in (barvne) svinčnike ter jih prosi, naj narišejo svoj najljubši kraj/dom, v katerem so odraščali. Nato svojo risbo pokažejo drugim v skupini in povedo nekaj o njej. Facilitator lahko sprašuje o čutnih izkušnjah – vonjih, zvokih, barvah, otipu in okusih.

➤ **Gradnik 2b: Fotografija**

Udeleženci vnaprej izberejo eno ali več lastnih fotografij. Nato se udeleženci posedejo skupaj in delijo svojo fotografijo in zgodbo, ki je povezana z njo, ter povedo, zakaj so jo izbrali. Facilitator lahko skozi vodeni pogovor postavlja vprašanja o tem, kaj se je dogajalo preden je bila fotografija posneta in kaj potem, kako so se takrat počutili itd.

➤ **Gradnik 2c: Razglednica**

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

➤ **Gradnik 2d: Predmet**

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

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

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

➤ **Gradnik 2f: Glasba**

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

➤ **Gradnik 2g: Individualno facilitiranje dela z zgodbo**

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

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

Ko je tema zgodbe izbrana, jo je treba strniti. Dobro je, če facilitator udeležencu pomaga najti začetek, sredino in konec. Pogosto se zgodbe začnejo z začetnim stanjem, sredina predstavlja nekakšno prelomnico, konec pa novo in spremenjeno situacijo. Facilitator pomaga najti prelomnico v zgodbi in kaj je ta prelomnica pomenila udeležencu. To občinstvu pomaga bolje razumeti zgodbo in, kar je še pomembneje, udeležencem pomaga pri samorefleksiji.

Facilitator udeležencu pomaga pri iskanju konkretnih situacij in mu olajša čustveno delo, ki je pogosto povezano s pripovedovanjem zgodb. Mnogi udeleženci začnejo z opisom nečesa ali nekoga, ki jim je všeč. Ta vrsta opisa je lahko zelo dobra za opolnomočenje in samoprepoznavanje. Če je le mogoče, poskuša facilitator udeležencu pri ustvarjanju zgodbe pomagati še korak naprej. To doda dimenzijo tako zgodbi kot samorefleksiji in čustvenemu delu udeležencev.

Pri delu z osebami z motnjami v duševnem razvoju se pogosto opazi, da so njihove zgodbe zelo pozitivne, saj govorijo o dobrih stvareh v življenju. Vendar pa je Digitalno pripovedovanje zgodb tudi zelo dobro orodje za pogovor o težjih in zahtevnejših stvareh v življenju. Ko facilitator udeležencu pomaga pri iskanju zgodbe, lahko poskusi postavljati vprašanja, ki udeležence vodijo v razmislek o težjih trenutkih. Ali se bodo odločili, da bodo o tem povedali zgodbo, je odvisno od njih. Pametno je slediti nasvetu, naj udeleženci ne pripovedujejo zgodbe o nečem, kar se še vedno dogaja. Če udeleženec še vedno preživlja nekaj težkega, ga facilitator spodbudi, da zgodbo raje pove o nečem drugem. Če ni konca, morda zgodba ni pravšnja za

pripovedovanje. Facilitator udeležencem pomaga skozi proces in pri delu z zelo težkimi zgodbami razmisli, ali bi moral biti na delavnici prisoten terapevt oz. drug strokovnjak za čustveno podporo.

GRADNIK 3: Zapis zgodbe

Razvijamo/nadgrajujemo: pismenost, strukturo in sosledje dogodkov, samorefleksijo, čustveno delo

Ne glede na to, kako je zgodba zapisana, bo veliko elementov iz gradnika 2 pronicalo v gradnik 3, ki predstavlja tvorbo zgodbe, postavitve strukture pripovedi. Udeleženci se odločijo, kako izraziti zgodbo, ki so jo izbrali: v kakšnem vrstnem redu bo, v kakšnem jeziku bo izražena, v kakšnem slogu itd. Pomembno je, da je preprosto. Jezik mora biti govornen, ne pisni – kot da udeleženci zgodbo pripovedujejo dobremu prijatelju, v kratkih stavkih in s preprostimi besedami. Udeleženci svojo zgodbo povedo v prvi osebi, saj bo tako zgodba osredotočena na osebne izkušnje udeleženca, čeprav bi lahko šlo tudi za nekoga drugega.

Zapis zgodbe naj ne bo daljši od 250-300 besed, na podlagi katerih bo nastal film dolg 3-5 minut. Če udeleženec govori zelo počasi, lahko facilitator skrajša število besed.

Podgradniki:

➤ Gradnik 3a: Individualno facilitiranje pri zapisovanju zgodbe

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

➤ Gradnik 3b: Pisanje stavkov ali ključnih besed

Če so udeleženci slabše pismeni, lahko zgodbo zapišejo v stavkih ali ključnih besedah, ki jim bodo v podporo pri snemanju glasu. Nekateri udeleženci uživajo v tem procesu, nato pa s facilitatorjem pripravijo zapis zgodbe. Ko je zapis končan, lahko facilitator stavke razreže, tako da udeleženec pri snemanju prebere vsakega posebej. Ključne besede so v pomoč udeležencem, da med snemanjem zgodbo povedo bolj svobodno, saj jih ne ovira branje zapisa. Vendar pa ima zapisovanje zgodbe velike koristi, zato je priporočljivo, da se ta del procesa izvede.

➤ Gradnik 3c: Zgodboris s slikami/simboli

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

➤ Gradnik 3d: Facilitator kot pisalo udeleženca

Ne glede na željo, da udeleženci čim več naredijo sami, se lahko facilitator znajde v vlogi pisala udeleženca. Še posebej, če gre za udeleženca, ki ni usvojil jezika, in mu mora facilitator pozneje pomagati pri snemanju,

je koristno imeti popolnejši zapis za tistega, ki bo zgodbo prebral na glas. Zapis zgodbe mora temeljiti na tem, kar sporoča pripovedovalec, najsibo skozi jezik, risbe, fotografije ali drugo.

➤ **Gradnik 3e: Snemanje zgodbe brez zapisanega besedila**

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

GRADNIK 4: Deljenje zgodb v krogu z drugimi

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

Deljenje zgodb v krogu je bistven del procesa Digitalnega pripovedovanja zgodb. Takrat udeleženci prvič delijo svojo zgodbo z drugimi in dobijo povratne informacije, zaradi katerih so pogosto ponosni in motivirani za nadaljevanje dela. Nekaterim udeležencem je težko na konstruktiven način podati svoje mnenje, vendar je to dobra vaja, ki razvija pozitivno skupinsko dinamiko. Facilitator mora ustvariti varen prostor; sobo, kjer nihče ne moti pripovedovalcev, ki sedijo v krog brez praznih stolov ali udeležencev, ki sedijo izven kroga. Postaviti je treba "pravila" za deljenje zgodb v krogu: da drug drugega ne bodo prekinjali, da se bodo med seboj poslušali in da bodo pri podajanju mnenj spoštljivi do drugih.

Podgradniki:

➤ **Gradnik 4a: Glasno branje zapisa zgodbe**

Udeleženci osnutek zapisa zgodbe preberejo na glas. Dana jim je možnost, da nekaj povedo pred branjem in po njem, če to želijo. Vsi udeleženci morajo imeti na voljo enako časa za deljenje zgodbe in sprejemanje povratnih informacij, na podlagi njihovih bralnih sposobnosti. Za nekatere udeležence je to lahko težko in čustveno, zato jim facilitator nudi ustrezno čustveno podporo – tudi po zaključku. Facilitator poskrbi tudi, da udeležencev med pripovedovanjem nihče ne prekinja.

➤ **Gradnik 4b: Pripovedovanje zgodbe po spominu**

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

➤ **Gradnik 4c: Facilitator prebere zapis zgodbe**

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

GRADNIK 5: Snemanje glasu

Razvijamo/nadgrajujemo: glasno branje, pismenost, tehnične spretnosti

Posnetek glasu da filmu osebno noto, ki je pomembna za razumevanje zgodbe. Udeleženci se lahko prestrašijo svojega glasu na posnetku, vendar je pomembno, da se pripovedovalca sliši, če je to le mogoče. Snemanje je mogoče opraviti na večini pametnih telefonov z dobrim izidom, če pa ni aplikacij za snemanje, se brez težav najdejo brezplačne. Pametni telefon je enostaven za uporabo, pogosto je "varen" in udeležencem znan, zato ni treba vlagati v dodatno opremo. Facilitator lahko uporabi mikrofona, na telefonu ali na računalniku.

Facilitator pred snemanjem z udeležencem vadi glasno branje zapisa zgodbe, saj to močno poveča kakovost končnega posnetka. Nato lahko udeleženec v zapisu zgodbe naredi zaznamke, kdaj naj dela odmore, kdaj naj govori počasneje, kako naj izgovori težje besede itd.

Za snemanje je pomembno najti udoben, tih kraj, kjer se udeleženec počuti varnega. Na nekaterih prizoriščih je to lahko težko, zato mora facilitator o tem razmisliti vnaprej.

Podgradniki:

➤ **Gradnik 5a: Snemanje zapisa zgodbe**

Udeleženec glasno prebere svoj zapis zgodbe. Besedilo je natisnjeno in napisano z dovolj velikimi črkami, da ga lahko udeleženec brez težav bere, in v odstavkih, ki zapis naredijo bolj pregleden. Facilitator udeležencu pomaga, da v zapis vnese opombe in/ali poudari stavke, da si zapomni premore, težke besede itd. Besedilo lahko razdeli na več strani ali razreže na posamezne stavke, da udeleženec lažje bere.

➤ **Gradnik 5b: Snemanje zgodbe po spominu**

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

➤ **Gradnik 5c: Preberi in ponovi**

Če ima udeleženec zgodbo zapisano, vendar je ne zmore prebrati, je mogoče uporabiti tudi tehniko preberi in ponovi. Facilitator prebere stavek, ki ga udeleženec ponovi. Facilitator je kasneje odstranjen s posnetka. Med facilitatorjem in udeležencem mora biti kratek premor, saj to olajša urejanje.

➤ **Gradnik 5d: Facilitator/druga oseba posname zapis zgodbe**

Kljub želji, da udeleženci čim več naredijo sami, je morda potrebno, da facilitator ali druga oseba deluje kot glas udeleženca. Tudi če je posnet glas facilitatorja, mora biti pripovedovalec zgodbe vedno v sobi in če se sporazumeva z glasovi ali drugo obliko komunikacije, facilitator to tudi posname – vse z namenom zagotoviti najvišjo možno stopnjo sodelovanja udeleženca in ohraniti zgodbo osebno.

GRADNIK 6: Ustvarjanje slikovnih podob

Razvijamo/nadgrajujemo: ustvarjalnost, tehnične spretnosti, spretnosti sodelovanja

Pri ustvarjanju posnetka je treba paziti, da se ta sklada z zgodbo. Ni nujno, da vedno pokaže to, o čemer govori pripovedovalec v svoji zgodbi – uporabijo se lahko simboli, ideje ali čustva, ki zgodbo obogatijo. Facilitator za ta gradnik pripravi čim več ustvarjalnega materiala – barvice, kolaž papir, stare revije – in razmisli o času, ki je na voljo. Če na primer prinese vodene barvice, mora udeležencem zagotoviti dovolj časa, da jih uporabijo. Facilitator poskrbi, da so udeležencem na voljo njihovi stari albumi ali slike na spletu in fotoaparati (pri tem so zelo uporabni pametni telefoni).

Podgradniki:

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

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

➤ **Gradnik 6b: Ustvarjanje slik/videoposnetkov**

Še ena kreativna in dokaj preprosta naloga je, da udeleženci ustvarijo svoje fotografije/vidoe, pri čemer je možnosti neskončno. Za zgodbo lahko slikajo sebe, predmete ali kraje v bližini. Vedno je mogoče fotografirati kaj, kar na neki ravni predstavlja vsebino zgodbe. Udeleženci lahko druge člane skupine prosijo, naj bodo njihovi "igralci" ali "modeli", kar je dobra vaja za sodelovanje.

➤ **Gradnik 6c: Risanje/slikanje**

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

➤ **Gradnik 6d: Zgodboris**

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

GRADNIK 7: Glasba in zvok

Razvijamo/nadgrajujemo: ustvarjalnost, tehnične spretnosti

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

Podgradniki:

➤ **Gradnik 7a: Iskanje glasbe na spletu**

Na spletu je več mest, kjer je mogoče najti glasbo, ki se lahko zakonito uporabi v filmih (npr. creativecommons.org), program iMovie pa ima svojo glasbeno knjižnico. Facilitator poskrbi, da se pri prenosu s spleta zapiše ime avtorja in spletnega mesta. To prihrani čas, porabljen za ponovno iskanje, ko je treba avtorja navesti v špici. Iskanje glasbe po spletu je naloga, za katero udeleženci pogosto porabijo ure in ure, saj je na voljo neomejeno število različnih glasbenih del. To je lahko pozitivno, saj gre za nalogo, ki je za posameznega udeleženca dokaj enostavna, v tem času pa lahko facilitator pomaga drugim udeležencem.

➤ **Gradnik 7b: Ustvarjanje lastne glasbe ali zvokov**

Če sta na voljo čas in oprema, lahko udeleženci ustvarijo lastno glasbo in celo glasbo drug za drugega. Tako ne bo težav z avtorskimi pravicami, pogosto pa zgodbe postanejo zelo osebne, saj je glasba povezana z njimi. Možnosti je neskončno: lahko gre za posnetek brnenja, zvoka korakov, zvonov itd., ali pa glasbo, ustvarjeno z inštrumenti, kot je preprosto brenkanje na kitaro, nekaj not na klavirju itd.

➤ **Gradnik 7c: Facilitator predlaga glasbo**

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

➤ **Gradnik 7d: Zvočni safari**

Facilitator gre na sprehod s svojim udeležencem in vzame s seboj telefon ali kak drug mikrofona. Udeleženca prosi, naj posluša zvoke: kateri zvoki obstajajo in bi lahko bili pomembni za zgodbo. To se lahko odvija v okolici prizorišča delavnice, če pa se pripovedovalčeva zgodba nanaša na določeno mesto, je koristno obiskati to ali podobno mesto in najti zvoke.

GRADNIK 8: Urejanje zgodbe

Razvijamo/nadgrajujemo: tehnične spretnosti, strukturo in sosledje dogodkov

Urejanje oz. montaža je postopek, v katerem udeleženec v programu za urejanje združi vse plasti zgodbe: posnetek glasu, vizualne podobe ter morda zvoke in glasbo. Pomembno je, da je vse sestavljeno tako, da je zgodba smiselna. Če je mogoče, udeleženci sami urejajo film. Velik del urejanja predstavlja razporejanje slik v vrstnem redu, ki ustreza posnetku glasu, kar je preprosta naloga, ki so ji kos mnogi. Udeleženci lahko prilagodijo tudi velikost in trajanje slik, napišejo besedilo in dodajo prehode. Nekateri udeleženci za premikanje miške potrebujejo pomoč facilitatorja, ki pa poskrbi, da udeleženci sedijo poleg in aktivno sodelujejo, saj so oni tisti, ki odločajo o zgodbi. Mnogi udeleženci lažje kot miško uporabljajo tablico, ker lahko s prsti pišejo in rišejo neposredno na zaslonu.

Koristno je, če imajo udeleženci možnost vaditi delo z računalnikom že pred začetkom delavnice – to in zadostna količina časa za ta del procesa je pot do najvišje stopnje samostojnosti.

Facilitator za urejanje uporabi preprosto in brezplačno programsko opremo, ker pa je to nenehno spreminjajoče se področje, se na tem mestu ne priporoča specifičnih programov. Obstaja veliko možnosti, od izredno preprostih do povsem profesionalnih programov za urejanje videoposnetkov. Vendar cilj Digitalnega pripovedovanja zgodb ni profesionalni film, zato je treba postopek poenostaviti, ne glede na to, kako dobro znajo facilitator ali udeleženci urejati videoposnetke. Facilitator izbere preproste programe, kar tudi omeji čas, ki ga udeleženci porabijo za urejanje podrobnosti.

To je del ustvarjalnega procesa, ki mnogim facilitatorjem predstavlja izziv, še posebej, če nimajo veliko izkušenj z računalniki. Vsekakor je koristno imeti v ekipi nekoga, ki se spozna na tehnologijo, a veliko je mogoče doseči že z osnovnim digitalnim znanjem. Facilitatorji naj najprej sami delajo s programom, preden pri delu z njim pomagajo drugim, ogledajo naj si nekaj uporabnih spletnih videov in poskusijo narediti svoj testni film. Potem bodo znali ravnati z večino programov za urejanje.

➤ **Gradnik 8.1: Končno urejanje in izvoz**

Facilitator poskrbi, da je dovolj časa, da udeleženci napišejo špico. To lahko storijo v programu za urejanje ali pa podatke napišejo/narišejo na papir, ki ga facilitator slika in sliko uvozi v program. Če udeleženci ne znajo pisati, lahko facilitator podatke napiše na roke, kar lahko udeleženec prepíše oz. preríše, kot bi kopiral risbo.

Izvažanje videoposnetka lahko traja dolgo časa, odvisno od programa in velikosti datoteke. Ko so zgodbe izvožene kot videoposnetki, jih facilitator shrani na trdem disku, tako da so nared za predstavitev.

GRADNIK 9: Predvajanje in praznovanje

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

Bistvenega pomena je, da udeležence vprašamo, ali se strinjajo, da se njihovi filmi predvajajo. Projekcije so večinoma namenjene skupini, lahko pa so povabljene tudi druge zainteresirane osebe, morda družinski člani, prijatelji ali podporno osebje. V tem primeru facilitator poskrbi, da so udeleženci s tem seznanjeni in z veseljem pokažejo svoj film, sicer ni predvajan. Večina je ponosna na svoje delo, vendar nekateri morda ne bodo želeli deliti svojega filma. Če udeleženci ne morejo biti prisotni na projekciji, njihov film ni prikazan. To

je njihova osebna zgodba, zato bi morali biti prisotni ob prvi predstavitvi. Gre za zaščito osebe in njeno sodelovanje.

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

Kaj bo z zgodbo po predvajanju, je odločitev pripovedovalca. Če jo facilitator želi deliti na spletu, mora pridobiti soglasje o skupni rabi, v katerem udeleženci soglašajo z objavo svoje zgodbe. Včasih je treba vključiti tudi zakonite skrbnike in pridobiti njihovo soglasje. Pripovedovalec mora vedno imeti možnost odstranitve filma, ne glede na to, s čim se je strinjal prej. Zgodbe pripadajo pripovedovalcem in se smejo deliti le z njihovim dovoljenjem.

Če udeleženci težko izrazijo svoje mnenje, zelo pomaga uporaba velikih kartic z emotikoni. Facilitator najprej razloži, kaj vsak od njih pomeni. Ne uporabljajo se jezni ali celo žaljivi emotikoni, ampak taki, ki izražajo veselje, žalost, presenečenje in podobna čustva. Kartice se razdelijo vsem udeležencem v občinstvu. Ko je filma konec, jih lahko dvignejo in uporabijo tistega, ki ustreza njihovemu mnenju o zgodbi. Če želi kdo povedati svoje mnenje z besedami, facilitator pazi na to, da je povezano s predvajano zgodbo, in ne, da pozornost usmeri na svojo zgodbo. Pomembno je, da se vsem udeležencem in njihovim zgodbam nameni enako časa in prostora, ne glede na to, ali so zgovorni ali sramežljivi.

GRADNIK 10: Vrednotenje/razmislek z udeleženci

Razvijamo/nadgrajujemo: samorefleksijo, čustveno delo

Pomembno je, da facilitator skozi celoten proces različne vaje vrednoti skupaj s pripovedovalci, še posebej, če želi metodo znova uporabiti z drugimi udeleženci. Vrednotenje daje tudi priložnost ocenitve, kako napredujejo udeleženci. Nekateri deli procesa so lahko zanje precej čustveni, stresni ali izčrpavajoči in naloga facilitatorja je, da nudi čustveno podporo, ki jo udeleženci potrebujejo, oz. omogoči dostop do nje.

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

Zelo uporabno orodje je tabela napredka, ki sledi gradnikom. Facilitator jo lahko nariše na velik plakat in pritrdi na steno ali na belo magnetno tablo. Vidna mora biti vsem. Facilitatorju pomaga spremljati, kje v procesu se nahajajo udeleženci. Pomaga pa tudi njim, saj lahko vidijo, kje so in kako daleč morajo priti, in tako ostanejo motivirani. Dobro je, da udeleženci sami napišejo svoje ime v tabelo, in ko končajo posamezen gradnik, ga odkljukajo na tabeli ali narišejo risbico, ki simbolizira ta del procesa.

Podgradniki:

➤ **Gradnik 10a: Vrednotenje po vsaki vaji**

Dobro je, če se vsaka vaja/gradnik ovrednoti sproti, saj se bo udeležencem mogoče težko spomniti posameznih vaj/gradnikov, ko bo celoten proces zaključen. Na koncu vsake vaje facilitator določi odmore za vprašanja o pravkar končanem delu.

➤ **Gradnik 10b: Vrednotenje vaje s fotografijo**

V kombinaciji z gradnikom 10a lahko facilitator med izvajanjem vaj oz. gradnikov posname fotografije in jih uporabi kot podporo v procesu vrednotenja.

➤ **Gradnik 10c: Razmislek/preverjanje**

Med procesom Digitalnega pripovedovanja zgodb je priporočljivo preveriti, kako se počutijo udeleženci, ali se jim zdi prenaporno, ali so nervozni, optimistični itd. Facilitator lahko uporabi kartice z emotikoni ali nariše termometer, ki prikazuje različna razpoloženja, udeleženci pa povedo, kje na tej lestvici se nahajajo in zakaj.

Udeleženci lahko razgibavajo spomin tudi tako, da vsak dan delavnice začnejo z razmislekom o dogodkih prejšnjega dne, v pomoč pa so jim fotografije, priročnik za udeležence in tabela napredka.

2.3 Znanje in spretnosti

Znanje in spretnosti v procesu Digitalnega pripovedovanja zgodb pokrivajo naslednja področja temeljnih spretnosti in drugih spretnosti, potrebnih za vsakdanje življenje, ki udeležencem omogočajo čim večjo samostojnost in s tem dvig kakovosti življenja:

- pismenost (pisanje, branje, govorjenje)
- spretnosti komuniciranja
- spretnosti sodelovanja
- spretnosti poslušanja
- družbene spretnosti
- kritično mišljenje
- samorefleksija
- samoizražanje
- čustveno delo
- prepoznavanje in izražanje čustev
- ustvarjalne spretnosti
- digitalne spretnosti
- informacijska pismenost
- vizualna in medijska pismenost
- spretnost nastopanja

2.4 Vsebina

Udeleženci imajo priložnost povedati svojo zgodbo. Lahko govorijo v svojem imenu. Zato facilitator ne sme določiti vsebine, saj bo vsak udeleženec sam izbral vsebino zgodbe. Domnevamo lahko, da bodo udeleženci v svojih zgodbah govorili o stvareh, ki jim veliko pomenijo. Facilitator skrbno vodi in podpira udeležence na vsakem koraku procesa Digitalnega pripovedovanja zgodb.

2.5 Metode

- pogovor
- razlaga
- demonstracija
- opazovanje
- lastna aktivnost udeleženca (delo z zgodbo, delo z računalnikom in drugo tehnologijo, ustvarjalnost posameznika)
- izkustveno učenje

2.6 Materialni pogoji, učni materiali in pripomočki

Materialni pogoji:

- A. Ustrezno prilagojen prostor, opremljen:
 - s tehnično opremo za vsakega udeleženca: naprava za delo (računalnik, prenosnik ali tablica) s programom za urejanje videa in slušalkami ter razdelilec za povezavo dveh parov slušalk
 - z drugo tehnično opremo: projektor, zvočniki, mikrofoni, pametni telefon, spletni dostop
- B. Tih prostor za snemanje glasu
- C. Miren prostor, v katerem se udeleženci sprostijo
- D. Nekatere dejavnosti se lahko izvedejo na prostem, v bližnji okolici

Učni materiali in pripomočki:

- A. Priročnik za udeležence: Kako ustvariti digitalno zgodbo, smernice za osebe z motnjami v duševnem razvoju
- B. Priročnik za facilitatorje: Digitalno pripovedovanje zgodb za osebe z motnjami v duševnem razvoju
- C. Ustvarjalni materiali, ki jih pripravi facilitator (naravni materiali oz. predmeti iz narave, materiali za ustvarjanje, slikovno gradivo ...)
- D. Papir in pisala
- E. Tabela procesa in napredka
- F. Kartice z emotikoni

2.7 Vrednotenje/razmislek

Vrednotenje vključuje naslednje vidike: uresničitev ciljev, kakovost procesa Digitalnega pripovedovanja zgodb in splošno dobro počutje udeležencev.

Vrednotenje/razmislek z udeležencem:

- A. Pričakovanja udeleženca pred pričetkom programa
- B. Vrednotenje po zaključku vsakega gradnika programa Digitalnega pripovedovanja zgodb za ocenitev napredka udeleženca:
 - facilitatorjev vodeni pogovor s podvprašanji in
 - tabela napredka, ki sledi gradnikom in ki udeležencem pomaga, da ostanejo motivirani, saj lahko sami spremljajo svoj napredek. Udeleženci lahko vidijo, kaj so že dosegli in kaj je še treba storiti. Udeleženci dobijo povratne informacije o svojem napredku med izvajanjem programa, kar je vodilo za nadaljnje delo.
- C. Razmislek/preverjanje med procesom Digitalnega pripovedovanja zgodb
 - Udeleženci včasih lažje izrazijo svoje občutke s pomočjo kartic z emotikoni. Te kartice lahko prikazujejo občutke, kot so jeza, strah, žalost, utrujenost in veselje, presenečenost, navdušenost.
 - Čustveni termometer, kjer različna razpoloženja predstavljajo narisani obrazi – na primer od veselega do žalostnega obraza. Udeleženci lahko povedo, kje na tej lestvici se nahajajo in zakaj.

Vrednotenje/razmislek facilitatorja:

- Facilitatorji morajo razmisliti tudi o lastnem delu in zabeležiti pomembne ugotovitve z vidika nadaljnega dela z udeleženci in facilitiranja v novih skupinah.
- Evalvacijski sestanki facilitatorjev (priporočljivo je, da procesa Digitalnega pripovedovanja zgodb ne vodi zgolj en facilitator) na koncu dneva po zaključku dela programa Digitalnega pripovedovanja zgodb predstavljajo priložnost za pregled dejavnosti/gradnikov izvedenih z udeleženci, saj omogočajo izmenjavo izkušenj in idej za nadaljnje delo facilitatorjev.

2.8 Potrdilo o udeležbi

Na koncu programa vsak udeleženec prejme potrdilo o udeležbi. Dodatek k potrdilu je lahko popis spretnosti, ki jih je posamezni udeleženec razvil ali nadgradil v procesu Digitalnega pripovedovanja zgodb. Slednje se lahko uporabi pri nadaljnjem načrtovanju in delu z udeležencem.

Viri

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. Pridobljeno 14. 4. 2020 s 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.

Generalni koncept Zveze Sožitja. Pridobljeno 15. 10. 2020 s <http://www.zveza-sozitie.si/generalni-koncept.html>.

Osebe z motnjami v duševnem razvoju. Pridobljeno 15. 10. 2020 s http://www.zveza-sozitie.si/media/uploads/files/2_poglavje.pdf.

Intellectual Disabilities. Pridobljeno 20. 10. 2020 s <http://www.projectidealonline.org/v/intellectual-disabilities/>.

Izobraževanje odraslih z v motnjo v duševnem razvoju. Pridobljeno 20. 10. 2020 s <https://revije.ff.uni-lj.si/AndragoskaSpoznanja/article/view/6818/6511>.

Intellectual Disability. Pridobljeno 20. 10. 2020 s https://do2learn.com/disabilities/CharacteristicsAndStrategies/IntellectualDisability_Characteristics.html.

Day Programming for Aging Adults with Intellectual Disabilities: A review of what is and what should be. Pridobljeno 12. 11. 2020 s https://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1298&context=gs_rp.

Ličen, N. (2015). *Evalvacija za začetnike: delovni zvezek za učni laboratorij. Ajdovščina: Ljudska univerza Ajdovščina*. Pridobljeno 4. 2. 2020 s <https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:DOC-U44ASYAY/8a4710bb-a8b8-432f-960f-ee9265236b73/PDF>.

Emotion And Scenario Cards. Pridobljeno 10. 12. 2020 s <https://do2learn.com/activities/SocialSkills/EmotionAndScenarioCards/EmotionAndScenarioCards.html>.

Informacije o projektu

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

Program in metodologija sta bila razvita v partnerstvu DigiStorID.

Projektni partnerji

Upstream Stories - Danska

Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä (KPEDU) - Finska

Reykjavík Akadémían - Islandija

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

Vsi Tarptautinis darbo kontaktu tinklas - Litva

Center za izobraževanje in kulturo (CIK) Trebnje - Slovenija

Pridruženi partnerji

Ás Styrktarfélag - Islandija

European Association for the Education of Adults (EAEA) - Belgija

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

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

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

Spletno mesto projekta DigiStorID: <https://digistorid.eu/>



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+

Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki izraža le mnenja avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.